



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

PLAN ANUAL DE ACTUACION

Curso 2025-26

CRIE de Fuentepelayo





ÍNDICE

01. **Contextualización del ámbito de actuación del CRIE**
- 02 **Calendario de funcionamiento**
- 03 **Organización: planificación y funcionamiento**
- 04 **Diseño curricular y didáctico**
- 05 **Seguimiento, coordinación y evaluación del plan**
- 06 **Estadística general CRIE curso 2025-2026**

Contextualización del ámbito de actuación del CRIE



1. CONTEXTUALIZACIÓN

En la actualidad, la educación se enfrenta a desafíos complejos en un mundo en constante cambio. Los alumnos de hoy deben adquirir no solo habilidades académicas, sino también habilidades prácticas y competencias para enfrentar problemas del mundo real. Es crucial que la educación fomente la curiosidad, el pensamiento crítico y la creatividad desde una edad temprana. Por lo tanto, es necesario que desde el ámbito de los CRIEs también se colabore en la medida de lo posible en la adquisición de dichas competencias y destrezas por parte tanto de alumnos de Educación Primaria como de Secundaria desarrollando proyectos de innovación educativa que contribuyan a la mejora del proceso de evolución personal y social del alumnado, a la formación del profesorado y al enriquecimiento del currículo escolar.

El Centro Rural de Innovación Educativa (CRIE), cuyo enclave se encuentra en la localidad de Fuentepelayo, tiene como misión principal abordar las carencias y necesidades de carácter social, organizativo, técnico y operativo a las que se enfrentan los diversos centros educativos públicos. Estos centros, en su mayoría ubicados en entornos rurales dispersos por toda la provincia de Segovia, se enfrentan a desafíos únicos y a menudo carecen de los recursos necesarios para afrontarlos de manera efectiva.

Las *líneas de actuación* por parte del equipo docente del CRIE vienen determinadas y toman como referencia las siguientes pautas:

- **Escucha activa a las comunidades educativas:** Una de las principales fuentes de orientación son las demandas y necesidades expresadas por los centros que han participado en proyectos de años anteriores. Esta retroalimentación permite adaptar las propuestas educativas para satisfacer mejor sus requerimientos específicos.
- **Continuidad y evolución de proyectos:** Se valora la importancia de construir sobre los cimientos de proyectos anteriores. Esto incluye no solo continuar con iniciativas exitosas, sino también explorar nuevas facetas, como la integración de temas transversales y la colaboración estrecha con otros centros educativos.
- **Innovación educativa como pilar fundamental:** El enfoque principal del CRIE radica en la innovación en la metodología, la didáctica y la organización de proyectos. Se buscan constantemente métodos pedagógicos avanzados y prácticas educativas efectivas que enriquezcan la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
- **Directrices de la Dirección General de Innovación y Formación:** El CRIE se rige por las directrices marcadas por la Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Esto garantiza que las propuestas educativas desarrolladas estén en sintonía con las políticas educativas y que estemos contribuyendo al desarrollo integral de la educación en la comunidad.

En conjunto, estas líneas de acción permiten abordar de manera efectiva las necesidades educativas de los centros participantes, promoviendo un entorno de aprendizaje enriquecedor y adaptado a las particularidades de cada contexto rural en la provincia de Segovia.

Por todo ello, a partir de la semana del 6 de octubre de 2025 y hasta la semana del 12 de junio de 2026, se llevarán a cabo dos proyectos de innovación educativa: el proyecto **Crononautas en Acción** para los alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria y 1º y 2º de Educación Secundaria Obligatoria en estancias semanales desde el lunes por la tarde hasta el viernes por la mañana y el proyecto **CRIETIC** cuyos destinatarios son el alumnado de 3º y 4º de Educación Primaria, realizándose este proyecto en convivencias de una única jornada de 9:00 h a 15:00 h.

El compromiso del CRIE como centro es abordar las diversas actividades que se llevan a cabo en él desde una perspectiva innovadora y global y fomentar la socialización entre todos los participantes. Además, se insta a los centros que se suman a estos proyectos a integrarlos en sus propuestas educativas y Programaciones Generales, permitiendo así dar continuidad al trabajo realizado con los alumnos durante su participación en el CRIE.

El proyecto **Crononautas en Acción** tendrá como centro de interés y eje vertebrador la Historia. Este proyecto integrará el desarrollo de diversas situaciones de aprendizaje y actividades de dinamización socioeducativa, culminando con la realización de una salida didáctica.

El proyecto **CRIETIC**, el segundo de los proyectos de innovación para el actual curso escolar, se centra en el desarrollo de la Competencia Digital (CD). En él los alumnos podrán participar de diferentes experiencias didácticas de carácter innovador y eminentemente práctico, relacionadas con los siguientes contenidos:

1. Introducción al pensamiento y lenguaje computacional.
2. Introducción a la robótica y la IA.
3. Realización de actividades de realidad aumentada.
4. Uso y manejo de microscopios digitales.
5. Realización de actividades de grabación y edición de vídeos.

En cuanto a los recursos el CRIE emplea una amplia y diversa gama para llevar a cabo sus distintos proyectos de innovación. Estos recursos están disponibles de manera inmediata, ya que se encuentran en las instalaciones del CRIE o en lugares cercanos a los cuales se puede acceder mediante transporte en autobús, especialmente durante la salida didáctica. Esta variedad de recursos nos proporciona varias ventajas notables:

- **Estimula la imaginación y la creatividad:** La naturaleza práctica e interactiva del aprendizaje con estos recursos fomenta la participación activa y el entusiasmo de los alumnos en su proceso de aprendizaje.
- **Fomenta una visión más global:** Permite a los alumnos comprender la interconexión entre problemas sociales, ecológicos, económicos, culturales y políticos, promoviendo una comprensión integral del mundo que les rodea.
- **Potencia el pensamiento crítico:** Alentando a los alumnos a investigar las causas y consecuencias de los distintos problemas, así como a tomar decisiones propias sobre cuestiones ambientales complejas.

- **Incrementa la tolerancia y la comprensión:** Facilita la apertura hacia diferentes perspectivas y culturas, promoviendo la comprensión mutua y la empatía.
- **Fomenta un estilo de vida saludable:** Al involucrar a los alumnos en actividades prácticas y experiencias enriquecedoras, se les motiva a llevar un estilo de vida activo y saludable.
- **Contribuye a la protección del medio ambiente:** Al generar conciencia sobre cómo las decisiones y acciones individuales afectan el medio ambiente, se fomenta la responsabilidad ambiental desde una edad temprana.

Estos recursos los podemos clasificar en recursos naturales, artísticos, patrimoniales y culturales, y didácticos:

A) RECURSOS NATURALES:

La provincia de Segovia, situada en la comunidad autónoma de Castilla y León, es rica en espacios naturales que ofrecen oportunidades excepcionales para la educación ambiental. A lo largo de su geografía, se pueden encontrar múltiples rincones para respirar aire puro y aprender sobre la naturaleza. Entre los más destacados se encuentra el *Parque Nacional de la Sierra de Guadarrama*, que es un importante recurso ecológico y medioambiental.

Además, Segovia cuenta con una extensa red de espacios naturales de gran importancia, como los *parques naturales de las Hoces del Río Riaza y del Río Duratón*, el tramo medio del *río Cega* y la *Senda de los Pescadores*. Estos lugares no solo son ideales para disfrutar de la naturaleza, sino que también ofrecen valiosas oportunidades para el aprendizaje y la educación sobre la biodiversidad y la conservación.

Para complementar estas experiencias, se pueden realizar diversas actividades didácticas con la colaboración de diferentes instituciones y organizaciones. Entre ellas se encuentran el *CENEAM (Centro Nacional de Educación Ambiental) de Valsaín*, las *Casas del Parque (tanto del Parque Natural de las Hoces del Río Duratón como del Río Riaza)*, la *Casa del Águila Imperial de Pedraza* y la *Cueva de los Enebralejos en Prádena*. Estas instituciones ofrecen recursos y programas educativos que permiten a los estudiantes y visitantes aprender sobre la naturaleza de manera interactiva y responsable.

B) RECURSOS ARTÍSTICOS, PATRIMONIALES Y CULTURALES:

La excelente ubicación del CRIE en la localidad de Fuentepelayo hace que, en un entorno, más o menos próximo, se tenga a acceso a muy diversos recursos patrimoniales, artísticos y culturales. La riqueza de la propia provincia de Segovia, incluida su capital, y la cercanía a ciudades como Valladolid o Madrid nos permiten acceder a multitud de museos, monumentos, etc., en los que poder desarrollar múltiples actividades didácticas relacionadas con el eje temático de los proyectos de innovación que se desarrollan cada curso.

En Segovia podemos disfrutar del *Aula Arqueológica de Aguilafuente*, los *Castillos de Turégano, Coca y Cuéllar*, la *Villa Medieval de Pedraza* y su *Museo de la*

Cárcel, la de los Picos, la Plaza de Juan Bravo, la Plaza Mayor y su Catedral, los museos de la ciudad de Segovia (el Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente, el Museo Provincial de Segovia, la Casa de la Moneda, el Palacio de La Granja, el Museo de la Fábrica de Vidrio de La Granja, o el centro cultural Palacio de Quintanar).

En Valladolid se puede visitar el *Museo de las Villa Romanas de Almenara, el Museo Nacional de Escultura, el Museo de Arte Contemporáneo Patio Herreriano, la Villa del Libro de Urueña, o los Castillos de Fuensaldaña* (Centro de Interpretación de los Castillos) y *Torrelobatón* (Centro de Interpretación del Movimiento Comunero).

Madrid ofrece una rica experiencia cultural con su colección de museos de arte reconocidos tanto a nivel nacional como internacional. Entre ellos destacan el *Museo del Prado, el Museo Reina Sofía y el Museo Thyssen-Bornemisza*, que albergan algunas de las obras más importantes del arte europeo y mundial. Además, la ciudad cuenta con otros museos nacionales de gran relevancia, como el *Museo Arqueológico Nacional y el Museo Nacional de Antropología*, que permiten explorar la historia y la diversidad cultural de España.

Para aquellos interesados en otras áreas del conocimiento, Madrid también ofrece el *Museo Naval*, que presenta la historia marítima de España, y el *Museo del Ferrocarril*, donde se puede aprender sobre la evolución del transporte ferroviario en el país. Estos museos proporcionan una excelente oportunidad para que los estudiantes y visitantes se sumerjan en la riqueza cultural y patrimonial de Madrid, fomentando así el interés y el aprecio por el aprendizaje en diversas disciplinas.

Para el alumnado en general, las salidas didácticas resultan altamente motivadoras. Dado que tanto los recursos naturales como los culturales y artísticos son intrínsecamente accesibles, su comprensión se facilita mediante la experiencia directa en diversos entornos fuera del CRIE. Esto fomenta en los alumnos un interés y aprecio por el aprendizaje de estas materias.

C) RECURSOS DIDÁCTICOS E INSTALACIONES:

Contamos con las siguientes instalaciones dentro del propio CRIE, para llevar a cabo las diferentes actividades pedagógicas:

- Laboratorio de Ciencias y estudios de grabación de audio y vídeo.
- Sala de informática, biblioteca y ludoteca.
- Salón Verde: para desarrollar diferentes actividades didácticas y los tiempos de ocio de los alumnos.
- Salón Rojo: espacio destinado al desarrollo de diferentes actividades pedagógicas y de carácter lúdico.
- Pista de Educación Vial y dos pistas polideportivas.
- Diferentes espacios comunes para albergar a los alumnos que acuden a participar en los proyectos: comedor, dormitorios, zona de duchas...
- Recursos tecnológicos e informáticos: iPads, ordenadores de sobremesa y portátiles, kits de robótica Lego Mindstorm EV3, paneles interactivos, placas micro:bit, altavoces, microscopios digitales, drones Tello Edu, gafas de RV, etc

Calendario de funcionamiento

	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4
	8	9	10	11
	15	16	17	18
			24	25

La planificación y organización tanto del proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN** como del proyecto **CRITIC**, se desarrolla en diferentes fases, a lo largo del curso:

- a) **Fases de planificación y elaboración de materiales para el desarrollo de los proyectos:** durante el mes de junio (la última semana no lectiva del mes) del curso pasado y septiembre del presente curso, el equipo pedagógico del CRIE elabora la planificación del proyecto, concretando las actividades, así como su temporalización y los recursos que sean necesarios para su posterior desarrollo. Además, se elaborará y revisará los materiales didácticos pertinentes para llevara cabo las actividades del proyecto.
- b) **Fases de seguimiento y evaluación de los proyectos:** periódicamente y adaptándose a las circunstancias especiales del momento, que marcarán el devenir del curso, el equipo docente del CRIE se reunirá para realizar sesiones de seguimiento y evaluación del desarrollo del proyecto, con el fin de realizar las modificaciones pertinentes que se adapten a las necesidades de los niños y las carencias que se puedan ir observando. En el mes de junio de 2026 se realizará una evaluación final, en la que se evaluarán todos los aspectos implicados en los proyectos: resultado de las actividades desarrolladas en el aula, elaboración de los materiales y su adaptación al alumnado, evaluación de los objetivos propuestos y su planificación, así como la coordinación entre todos los agentes educativos.
- c) **Fase de aplicación de los proyectos:** el proyecto protagonista del curso, llamado **CRONONAUTAS EN ACCIÓN** se desarrollará con los alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria y 1º/2º de la ESO, a lo largo de 24 semanas lectivas completas (siempre de lunes a viernes), a partir del 6 de octubre de 2025, y hasta el 12 de junio de 2026. Y el proyecto **CRITIC** se desarrollará en semanas incompletas, a lo largo de quince jornadas lectivas en total, con alumnos de 3º y 4º de Educación Primaria. Como en el curso anterior también participarán alumnos del CEE Ntra. Sra. de la Esperanza en una convivencia de tres días en la que se adaptarán las actividades del proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN**.

A continuación, se muestra una tabla que resume la dedicación a estas tareas de organización, coordinación y puesta en práctica de los diferentes proyectos:

ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
Planificación inicial del proyecto	Junio de 2025
Concreción de actividades, elaboración de recursos y materiales, y formación personal.	Junio - septiembre de 2025
Aplicación del proyecto CRONONAUTAS EN ACCIÓN	24 semanas (octubre 2025 - junio de 2026) y convivencia del CEE Ntra. Sra. de la Esperanza (24-26 de marzo)
Aplicación del proyecto CRITIC	27,28,29 Y 30 de octubre; 18,19 y 20 de febrero y 7, 8, 9,10, 27, 28, 29 y 30 de abril
Coordinación del profesorado, seguimiento y evaluación continua del proyecto	Semanas sin alumnado durante el proyecto (octubre 2025 - junio 2026)
Evaluación final de los proyectos	Junio 2026

En cuanto a los horarios del personal docente de CRIE estos variarán en función de los periodos de atención directa al alumnado o periodos en los que el CRIE no recibe a ningún alumno:

- **HORARIO DE LAS SEMANAS SIN ATENCIÓN DIRECTA AL ALUMNADO:**

Todos los docentes desarrollan el mismo horario en las semanas en las que no hay alumnado en el CRIE.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
09:00 - 14:00	09:00 - 14:00	09:00 - 14:00	09:00 - 14:00	09:00 - 14:00

- **HORARIO DE LAS SEMANAS DE ATENCIÓN DIRECTA CON ALUMNADO:**

Los docentes se organizarán en tres turnos diferentes de trabajo, tanto en el proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN** como en el proyecto **CRITIC**, estando acompañando y atendiendo al alumnado siempre dos maestros del Equipo Docente del CRIE en cada uno de esos turnos.

PROYECTO DEL CRONONAUTAS EN ACCIÓN

	HORARIO	
TURNO 1	13:30 h (lunes) – 9:30 h (martes)	17:45 h (miércoles) - 9:30 h (jueves)
TURNO 2	9:15 h -20:15 h (martes)	9:15 h - 20:15 h (jueves)
TURNO 3	20:00 h (martes) – 18:00 h (miércoles)	20:00 h (jueves) – 13:30 h (viernes)

Se desarrollará, de manera rotatoria, en tres turnos a lo largo de 24 semanas del curso, con dos docentes en cada turno. Para los cambios de turno se dedicarán periodos de 15 minutos, donde se realizarán tareas de coordinación y evaluación.

No obstante, este horario está supeditado a posibles revisiones y/o modificaciones que se consideren pertinentes, por diversas causas (sanitarias, de seguridad, pedagógicas...).

PROYECTO CRITIC

Durante los días en los que se llevará a cabo este proyecto el horario del equipo docente será de 9:00 h a 15:00 h y en turnos rotatorios.

CALENDARIO PROYECTO CRONONAUTAS EN ACCIÓN



Curso 2025-2026

Octubre

L	M	X	J	V	S	D
			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	

Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
					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

Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
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				

Enero

L	M	X	J	V	S	D
			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	

Febrero

L	M	X	J	V	S	D
						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	

Marzo

L	M	X	J	V	S	D
						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					

Abril

L	M	X	J	V	S	D
			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		

Mayo

L	M	X	J	V	S	D
					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						

Junio

L	M	X	J	V	S	D
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					

CALENDARIO PROYECTO CRIETIC



Curso 2025-2026

Octubre

L	M	X	J	V	S	D
			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	

Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
						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

Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
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				

Enero

L	M	X	J	V	S	D
			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	

Febrero

L	M	X	J	V	S	D
						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	

Marzo

L	M	X	J	V	S	D
						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					

Abril

L	M	X	J	V	S	D
			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		

Mayo

L	M	X	J	V	S	D
					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			

Junio

L	M	X	J	V	S	D
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					

Organización



1. PERSONAL DOCENTE:

El Equipo Docente del CRIE está formado por seis maestros de diferentes especialidades educativas, uno de los cuales ejerce la función de director:

DOCENTE	CUERPO	ESPECIALIDADES	ADSCRIPCIÓN	ANTIGÜEDAD CENTRO
Raquel Verdejo Álvarez (directora)	Maestros	Lengua extranjera/ E. Primaria	C.Servicios	2005
Pedro Fernández Tomé	Maestros	E. Física/ E. Primaria	C.Servicios	2006
Alejandro Martín Toledo	Maestros	E. Física/ E. Primaria	C.Servicios	2018
Rosa María Gil Perfecto	Maestros	E. Primaria/ Música/ P.T/ Matemáticas y Ciencias/ Lengua extranjera	C.Servicios	2023
Guillermo Fuentes Alonso	Maestros	Música/ E. Primaria	C.Servicios	2010
Mario Morencia Colilla	Maestros	E. Física/ E. Primaria	C.Servicios	2018

2. FUNCIONES DE LA DIRECCIÓN, DEL PROFESORADO Y DEL PERSONAL LABORAL

EQUIPO DOCENTE DEL CRIE

EL Equipo Docente del CRIE es equiparable al Claustro de Profesores en un centro ordinario, por lo que asumiría parte de las competencias que marca el Artículo 24 del ROC:

- a) Formular propuestas dirigidas al equipo directivo para la elaboración del Plan Anual de Actuación.
- b) Promover iniciativas en el ámbito de la experimentación y de la investigación pedagógica.
- c) Coordinar las funciones referentes a la orientación, tutoría, evaluación y recuperación de los alumnos.
- d) Analizar y valorar los resultados de la evaluación que del centro realice la Administración educativa o cualquier información referente a la marcha del mismo.
- e) Analizar y evaluar los aspectos docentes del Plan Anual de Actuación.
- f) Participar en la planificación de la formación del profesorado del centro y elegir

- a sus representantes en el centro de profesores y recursos.
- g) Aprobar los criterios para la elaboración de los horarios de los/as profesores.
 - 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.

Dentro del equipo docente del CRIE cada uno de los maestros ejerce funciones y coordinaciones diferentes, aunque hay algunas que son realizadas entre todos. A nivel organizativo, existen una serie de responsabilidades que se reparten de manera equitativa y consensuada a principio de curso y que quedarán reflejadas en este Plan Anual de Actuación.

Funciones de cada uno de los seis maestros:

Maestro 1, directora:

- Representación del centro ante la Administración Educativa, instituciones y otros organismos, que faciliten la relación del centro con el entorno.
- Dirección y coordinación de todas las actividades del centro, así como la organización interna del mismo.
- Relación y supervisión del Personal Laboral adscrito al centro.
- Supervisión del edificio: limpieza, reparaciones...
- Gestión del equipamiento y realización de las contrataciones de obras, servicios y suministros.
- Control de grupos y atención de visitas oficiales.
- Control, elaboración y envío de los partes de faltas.
- Realización y envío de escritos de correspondencia oficial.
- Validación de las certificaciones y documentos oficiales del centro.
- Contabilidad general del centro.

Maestro 2:

- Organización y control del transporte en autobús (presupuestos de autobús, horarios, rutas y comunicación con los centros educativos etc.)
- Control y reposición semanal de documentos organizativos.
- Dinamización de los espacios dedicados a los tiempos libres.
- Coordinador de recursos materiales: compra y reposición del material necesario para los diferentes talleres y actividades docentes y de otros tipos (Ej. botiquín).

Maestro 3:

- Coordinador TIC y responsable proyecto Código Tic.
- Organización de la salida didáctica (gestión y relación y coordinación con entidades colaboradoras)
- Control de equipos informáticos (inventario y reposición del material informático)
- Actualización de la página web del centro y organización grupos Office 365.
- Comunicación con los centros educativos.

Maestro 4:

- Coordinador de centros: comunicación con los centros (petición y gestión de listados y autorizaciones, respuesta a consultas...) del proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN**.
- Recepción del listado de alumnos y distribución de grupos.

Maestro 5:

- Coordinación y comunicación con los centros del proyecto **CRITIC**
- Organización y gestión de la asistencia de alumnos con necesidades educativas.

Maestro 6:

- Actas de claustros y reuniones.
- Coordinador de convivencia.
- Coordinador de formación, calidad e innovación.
- Coordinador de comedor: control y comunicación de dietas especiales y/o alergias y compra de alimentos especiales (sin gluten, sin lactosa, etc. y preparación de Cuaderno de Bitácora.

PERSONAL LABORAL DEL CRIE

Este apartado se refiere a la plantilla del personal laboral que trabaja en el CRIE, la cual está compuesto por: dos ordenanzas, una cocinera, un ayudante de cocina y tres personas pertenecientes al servicio de limpieza.

Las funciones que desarrollarán en el centro son las propias correspondientes a su categoría laboral:

- Personal subalterno/Ordenanza:
 - Tiene la misión de vigilancia, guarda y custodia del centro, atendiendo el servicio telefónico con carácter no exclusivo.
 - Informar y orientar a los visitantes.
 - Manejar máquinas reproductoras y auxiliares (incluidas las detectoras de elementos metálicos en paquetes postales y correspondencia), teniendo conocimiento suficiente de su funcionamiento.
 - Hacer recados oficiales dentro y fuera del centro.
 - Ensobrar, empaquetar, franquear, depositar, entregar, recoger y distribuir la correspondencia.
 - Colaborar con el resto del personal en las labores de portero dentro del recinto del centro de trabajo.
- Técnico en cocina y gastronomía/Cocinera:
 - Ejecutar las actividades de pre-elaboración, preparación, conservación, terminación/presentación de elaboraciones culinarias en el ámbito de la cocina, siguiendo los protocolos de calidad establecidos y actuando según normas de higiene, prevención de riesgos laborales y protección ambiental.
- Ayudante de cocina:
 - Ayudar al cocinero en sus funciones, teniendo capacidad para sustituirle ocasionalmente y para preparar comidas sencillas, con sujeción a las instrucciones facilitadas por este, corriendo a su cargo la limpieza y mantenimiento de las dependencias y elementos propios de cocina y de utensilios empleados para su trabajo, manteniendo en perfectas condiciones de limpieza y funcionamiento la maquinaria, instalaciones fijas, utensilios y accesorios propios del departamento, tales como: placas, hornos, cámaras, extractores, marmitas, sartenes y cualquier otro utensilio que se utilice. En las paredes y el suelo de la cocina la limpieza se efectuará por los trabajadores de la categoría profesional de Personal de Servicios.
- Personal de Servicios/Limpieza:
 - Mantenimiento de la limpieza y el buen orden del centro de trabajo, sus instalaciones y enseres.
 - Realización de labores propias de Comedor-Oficio poniendo especial cuidado en el manejo de los materiales encomendados.
 - Realización de las funciones propias de lavandería, lencería (lavado, planchado y cosido), manejo y atención de la maquinaria poniendo el máximo esmero en el trato de la ropa y dando la mejor utilización a los materiales.
 - Realización de las labores propias de limpieza de habitaciones y zonas comunes.

3. DISTRIBUCIÓN DEL ALUMNADO POR SEMANAS Y HORARIO DE ACTIVIDADES

Una vez recibidas todas las solicitudes de los centros participantes, se elaborará el calendario de participación de los grupos interesados en los dos proyectos (***CRONONAUTAS EN ACCIÓN*** y ***CRIETIC***), acorde a los criterios que aparecen reflejados en las convocatorias enviadas a los centros el 1 de septiembre de 2025.

A continuación, se convocará a todos los maestros-coordinadores de los centros seleccionados a una reunión informativa previa al inicio de las convivencias. En esta reunión se presentará el Proyecto de Innovación Educativa ***CRONONAUTAS EN ACCIÓN*** y se informará sobre la(s) semana(s) en que cada centro deberá acudir al CRIE con su alumnado. Asimismo, se proporcionará información sobre la documentación que debe aportar el alumnado, las normas de régimen interior del CRIE y otros aspectos relacionados con la organización y funcionamiento de la actividad.

Para la elaboración del calendario de participación se tendrán en cuenta cuestiones como los días festivos de cada localidad, la participación del centro en otras actividades que ya pudieran tener programadas, o la existencia entre su alumnado de algún niño que requiera de un ATE para su estancia en el CRIE. Igualmente, a la hora de realizar los agrupamientos se procurará favorecer la participación del máximo número de alumnos y la diversidad de centros participantes, intentando que todos los centros que han solicitado la participación puedan realizar la menos una convivencia.

Cada semana de convivencias se recibirá a un máximo de 50 alumnos pertenecientes a uno o varios centros educativos, los cuales, desarrollarán las diferentes tareas y actividades en grupos de entre 5 y 7 personas. Para la distribución del alumnado tanto en los grupos de trabajo como en los dormitorios se tendrán en cuenta las aportaciones que se indiquen por el profesorado de los centros educativos participantes con el objetivo de facilitar la organización, la convivencia y la integración de dichos alumnos en el CRIE.

Con respecto al proyecto ***CRIETIC***, es necesario indicar que los centros educativos seleccionados para participar en el mismo, serán también determinados por un proceso de baremación de las solicitudes recibidas en tiempo y forma, con respecto a la convocatoria enviada, destacando que tendrán prioridad aquellos que solicitaron y no pudieron participar en este proyecto el curso pasado 2024- 2025.

1º Trimestre

SEMANA 1 (del 6 al 10 de octubre de 2025)
CEO "VIRGEN DE LA PEÑA" (SEPÚLVEDA)
CRA "ENTRE DOS RÍOS" (FUENTERREBOLLO)
SEMANA 2 (del 20 al 24 de octubre de 2025)
CEO "LA SIERRA" (PRÁDENA)
SEMANA 3 (del 3 al 7 de noviembre de 2025)
CEIP "LOS ARENALES" (CANTALEJO)
SEMANA 4 (del 10 al 14 de noviembre de 2025)
CRA "OBISPO FRAY SEBASTIÁN" (NAVA DE LA ASUN.)
CEIP "MIGUEL DE CERVANTES" (NAVALMANZANO)
SEMANA 5 (del 17 al 21 de noviembre de 2025)
CRA DE AYLLÓN (AYLLÓN)
CRA "REYES CATÓLICOS" (TURÉGANO)
SEMANA 6 (del 24 al 28 de noviembre de 2025)
CRA DE RIAZA (RIAZA)
SEMANA 7 (del 1 al 5 de diciembre de 2025)
CRA "LAS CAÑADAS" (AGUILAFUENTE)
CRA "EL OLMAR" (OLOMBRADA)
SEMANA 8 (del 15 al 19 de diciembre de 2025)
CEIP "SAN GIL" (CUÉLLAR)
CEIP "SAN JUAN BAUTISTA" (CARBONERO)

2º Trimestre

SEMANA 9 (del 12 al 16 de enero de 2026)
CRA "EL PIZARRAL" (SANTA MARÍA LA REAL DE NIEVA)
CRA "EL PINAR" (NAVAS DE ORO)

SEMANA 10 (del 19 al 23 de enero de 2026)
CEIP "ATALAYA" (PALAZUELOS)

SEMANA 11 (del 26 al 30 de enero de 2026)
CEIP "ARCIPRESTE DE HITA" (EL ESPINAR)
CEIP "ATALAYA" (PALAZUELOS)

SEMANA 12 (del 2 al 6 de febrero de 2026)
CEIP "ARCIPRESTE DE HITA" (EL ESPINAR)
CEIP "MARQUÉS DEL ARCO" (SAN CRISTÓBAL)

SEMANA 13 (del 9 al 13 de febrero de 2026)
CEIP "ARCIPRESTE DE HITA" (EL ESPINAR)
CEIP "AGAPITO MARAZUELA" (LA GRANJA)

SEMANA 14 (del 23 al 27 de febrero de 2026)
CEIP "ARCIPRESTE DE HITA" (EL ESPINAR)
CEIP "AGAPITO MARAZUELA" (LA GRANJA)

SEMANA 15 (del 2 al 6 de marzo de 2026)
CEIP "LAS CAÑADAS" (TRESCASAS)
CRA "SAN RAFAEL" (SAN RAFAEL)

SEMANA 16 (del 9 al 13 de marzo de 2026)
CRA "LOS LLANOS" (VALVERDE)
CRA "SANGARCÍA" (SANGARCÍA)

SEMANA 17 (del 16 al 20 de marzo de 2026)
CEIP "MARTÍN CHICO" (SEGOVIA)

Del 24 al 26 de marzo de 2026
CEE "NUESTRA SRA. DE LA ESPERANZA" (SEGOVIA)

3º Trimestre

SEMANA 18 (del 13 al 17 de abril de 2026)
CEIP "MARTÍN CHICO" (SEGOVIA)
CEIP "AGAPITO MARAZUELA" (LA GRANJA)
SEMANA 19 (del 4 al 8 de mayo de 2026)
CEIP "EL PEÑASCAL" (SEGOVIA)
SEMANA 20 (del 11 al 15 de mayo de 2026)
CEIP "SAN JOSÉ" (SEGOVIA)
CEIP "AGAPITO MARAZUELA" (LA GRANJA)
SEMANA 21 (del 18 al 22 de mayo de 2026)
CEIP "SAN JOSÉ" (SEGOVIA)
CRA "EL ENCINAR" (LOSA, FUE., HON., VEGAS, MAD.)
SEMANA 22 (del 25 al 29 de mayo de 2026)
CEIP "LA PRADERA" (VALSAÍN)
CRA "EL ENCINAR" (REVENGA, NAVAS, OTERO, ORTI.)
SEMANA 23 (del 1 al 5 de junio de 2026)
CRA "CAMPOS CASTELLANOS" (CANTIMPALOS)
IE "MELCHOR DE JOVELLANOS" (ALHUCEMAS)
SEMANA 24 (del 8 al 12 de junio de 2026)
CEIP "SANTA CLARA" (CUÉLLAR)

Horario de actividades CRONONAUTAS EN ACCIÓN

HORARIO SEMANAL

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
08:30 - 08:45		¡BUENOS DÍAS!	¡BUENOS DÍAS!	¡BUENOS DÍAS!	¡BUENOS DÍAS!
08:45 - 09:30		DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO
09:45 - 11:15		DESAFÍOS DEL TIEMPO (BREAK OUT)	BUS A SG	IANVENTOS / RUTA DE LAS CIVILIZACIONES	EVALUACIONES VIDEOS POST IT DESPEDIDA
11:15 - 11:45		ALMUERZO	ALCÁZAR ALMUERZO E. VICENTE	ALMUERZO	
11:45 - 13:15	BUS AL CRIE (RECOGIDA POR CONCRETAR)	LA CÁPSULA DEL TIEMPO (ORIENTACIÓN)	E. VICENTE ALMUERZO ALCÁZAR	IANVENTOS / RUTA DE LAS CIVILIZACIONES	ALMUERZO
13:30 - 14:30	¡BIENVENIDOS! Y COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA	13:00 - SALIDA DEL CRIE (LLEGADA AL COLE POR CONCRETAR)
15:00 - 16:30	REPARTO HABITACIONES	GALERÍA DE AR-T / FUTURE RADIO	TRASLADO / CASA DE LA MONEDA	INFLUENCERS DEL PASADO / RETRO-JUEGOS	
16:30 - 17:30	MERIENDA	MERIENDA/DUCHA	MERIENDA	MERIENDA/DUCHA	
17:45 - 19:15	PAPIGLIFO ¿QUIÉN ES QUIÉN?	GALERÍA DE AR-T / FUTURE RADIO	BUS AL CRIE	INFLUENCERS DEL PASADO / RETRO-JUEGOS	
19:15 - 20:00	TIEMPO LIBRE	2º TURNO DUCHAS	DUCHAS	2º TURNO DUCHAS	
20:00 - 21:00	CENA	CENA	CENA	CENA	
21:00 - 22:30	LOS INSTRUMENTOS DE LA HISTORIA	DEL 40 AL 1	CINE	FIESTA	
22:30 - 22:45	ASEO Y LECTURA	ASEO Y LECTURA	ASEO Y LECTURA	ASEO Y LECTURA	
22:45	¡A DORMIR!	¡A DORMIR!	¡A DORMIR!	¡A DORMIR!	

Horario de actividades CRIETIC



<p>9:00 H</p> <p>RECEPCIÓN DE ALUMNOS Y FORMACIÓN DE GRUPOS</p>	<p>10:00H-11:45 H</p> <p>TALLERES DRONÓTICA E IA</p>	<p>11:45 H-12:15 H</p> <p>ALMUERZO</p>
<p>12:15 H-13:45 H</p> <p>TALLERES MICRO:BIT Y REALIDAD AUMENTADA</p>	<p>13:45 H-14:30 H</p> <p>COMIDA</p>	<p>14:30 H-15:00 H</p> <p>VISIONADO DE FOTOS Y RECORRIDO POR EL CRIE</p>

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA

Bajo el modelo metodológico de trabajo del CRIE de Fuentepelayo, no se trata a los alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo en términos de déficit, trastorno o enfermedad, sino desde un paradigma de crecimiento, para llegar a la inclusión, ya que ellos mismo podrán comprender que su posible dificultad puede afectar a una parte de su inteligencia o capacidades, pero que tiene el resto de su potencial de aprendizaje intacto, aumentando así su autoestima y, también, la comprensión y valoración por parte de los otros alumnos. Desde este paradigma la diversidad supone pues un valor educativo y social y “se llega” a todos los alumnos: inclusión efectiva en el aula (Ainscow, 2001).

Para atender a los alumnos con Necesidades Educativas Especiales que participen en nuestros proyectos, se incluye dentro de la solicitud de participación, un apartado específico en el que los docentes han de indicar la asistencia de estos posibles alumnos: número y si disponen de Ayudante Técnico Educativo en su centro de origen. Si este es el caso, el CRIE lo pone en conocimiento de la Dirección Provincial de Educación de Segovia, quien realiza los trámites necesarios para que durante la estancia del alumno con NEE en el CRIE, éste también disponga de ATE.

Por otro lado, el equipo docente del CRIE también colabora en la atención de estos alumnos desde el ámbito que nos incumbe. De ahí que se solicite tanto a familias como a docentes la cumplimentación del *Cuestionario de Autonomía Personal y Necesidades Educativas* de donde se puede obtener la información pertinente para atender sus necesidades de la forma más adecuada.

Todos los alumnos que acuden al CRIE, no obstante, tienen muy diferentes capacidades y necesidades personales, pero todas ellas quedarán atendidas gracias a la flexibilidad y adaptación de los contenidos y de los recursos humanos y técnicos, de modo que los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo puedan participar también en el proyecto de forma plenamente activa.

Todos los proyectos que se desarrollan en el CRIE lo hacen desde el enfoque pedagógico del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que busca hacer el aprendizaje accesible y efectivo para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o estilos de aprendizaje. Este enfoque es fundamental para promover la inclusión educativa.

El DUA y la inclusión educativa están relacionados:

1. Principios del DUA:

- **Representación:** Ofrecer múltiples formas de presentar la información (texto, imágenes, audio, video) para que todos los alumnos puedan acceder al contenido de manera que se adapte a sus necesidades.

- Acción y Expresión: Proporcionar diversas formas para que los alumnos demuestren su comprensión y habilidades, como escritura, presentaciones orales, proyectos creativos, etc.
- Compromiso: Fomentar la participación activa y el interés de todo el alumnado, ofreciendo opciones y oportunidades para involucrarse en el proceso de aprendizaje de manera significativa.

2. Promoción de la Inclusión:

- Accesibilidad: El DUA asegura que todos, incluyendo aquellos con discapacidades, tengan acceso a los mismos recursos educativos.
- Reducción de Barreras: Al eliminar o reducir las barreras para el aprendizaje, el DUA facilita un entorno inclusivo donde todos pueden prosperar.
- Equidad: Proporciona igualdad de oportunidades para aprender y participar, independientemente de las diferencias individuales.

3. Aplicación Práctica:

- Materiales Diversos: Uso de materiales educativos variados que atiendan a diferentes estilos de aprendizaje.
- Entornos de Aprendizaje Inclusivos: Creación de aulas que promuevan la colaboración y el respeto por la diversidad.

El DUA no solo beneficia a los estudiantes con necesidades especiales, sino que también enriquece el aprendizaje de todos los estudiantes al reconocer y valorar la diversidad como una fortaleza.

Diseño curricular y didáctico



PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

CRONONAUTAS EN ACCIÓN

1. BREVE DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL CENTRO DE INTERÉS

Los proyectos de innovación educativa del Centro Rural de Innovación Educativa de Fuentepelayo, suponen un cuarto nivel de concreción de la [Ley Orgánica 3/2020, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación](#) (LOMLOE a partir de ahora). Por ello, esta propuesta de proyecto que se presenta se adecuará a todas sus prescripciones, así como a las del [Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo](#), por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria y 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. De igual forma y atendiendo a la posibilidad de poder adaptar dicho proyecto a alumnado de Educación Secundaria, se tendrán en cuenta el [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#), por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y el [DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre](#), por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Y por último se adaptará también a las características particulares del tipo de centro educativo que constituye el CRIE, al entorno donde se haya inscrito, y al alumnado que en él participan. Quedaría instaurado dentro del Plan Anual de Actuación del centro, compaginándose con otros proyectos que puedan ser desarrollados dentro de cada curso escolar.

Las actuaciones que se llevan a cabo en los CRIEs contribuyen a la mejora del proceso de evolución personal y social del alumnado, a la formación del profesorado y al enriquecimiento del currículo escolar mediante la puesta en funcionamiento de actividades innovadoras respecto a las que se desarrollan en sus respectivos centros de procedencia.

La **historia**, entendida no como una mera acumulación de datos, sino como una herramienta para comprender el presente y proyectar el futuro, se convierte en un eje transversal que permite desarrollar competencias clave en el alumnado. En el marco de la LOMLOE, esta perspectiva se alinea con varios principios fundamentales:

- **Desarrollo de la competencia social y cívica:** La LOMLOE promueve la formación de ciudadanos críticos, responsables y comprometidos y la historia permite reflexionar sobre procesos sociales, políticos y culturales, fomentando el pensamiento crítico y la conciencia histórica.

- **Aprendizaje significativo y contextualizado:** La historia conecta con la vida cotidiana del alumnado, permitiendo aprendizajes útiles para la vida.

- **Inclusión y atención a la diversidad:** La historia permite abordar temas desde múltiples perspectivas, favoreciendo la inclusión de diferentes culturas, géneros y realidades.

En Primaria, el área de Ciencias Sociales incluye contenidos relacionados con el tiempo histórico, la memoria colectiva y el patrimonio. En Secundaria, la historia se aborda desde una

perspectiva crítica, analítica y reflexiva, fomentando el desarrollo de competencias como la interpretación de fuentes, la argumentación y la investigación.

La LOMLOE también impulsa el uso de metodologías activas, como el trabajo por proyectos, que se adapta perfectamente a la enseñanza de la historia. Estas metodologías permiten que el alumnado sea protagonista de su aprendizaje, investigue, reflexione y construya conocimiento de manera colaborativa.

Por todo ello, la historia será el eje del proyecto de innovación educativa **CRONONAUTAS EN ACCIÓN**, no solo por su coherencia con los principios pedagógicos de la LOMLOE, sino porque también permite abordar competencias clave, fomentar la inclusión, y promover una educación crítica y transformadora. Además, ofrece un marco ideal para aplicar metodologías activas que conectan el aprendizaje con la realidad del alumnado.

El centro de interés del proyecto de innovación educativa **CRONONAUTAS EN ACCIÓN** es explorar la historia como una aventura temporal para comprender la evolución de la humanidad, estableciendo conexiones significativas entre el pasado, el presente y el futuro.

 ¿Qué implica esto?

- **Viaje en el tiempo como recurso didáctico:** Los alumnos se convierten en crononautas, viajeros del tiempo que investigan distintas épocas históricas.
- **Comparación crítica y creativa:** Se analizan elementos del pasado (costumbres, inventos, valores, formas de vida) y se comparan con el presente y con proyecciones del futuro.
- **Aprendizaje interdisciplinar:** Se integran áreas como historia, arte, ciencia, tecnología...
- **Desarrollo de pensamiento histórico y futurista:** Se fomenta la reflexión sobre cómo los cambios sociales, culturales y tecnológicos afectan a la humanidad.

Los contenidos sobre la historia se trabajan principalmente en los siguientes bloques:

Bloques de contenido relacionados con la historia en Educación Primaria

Bloque: Las huellas del tiempo

Este bloque está centrado en el estudio del pasado. Se abordan temas como:

- Las civilizaciones antiguas.
- Personajes históricos relevantes.
- Acontecimientos significativos.
- Evolución de la sociedad a lo largo del tiempo.
- Se fomenta la comprensión de la cronología, el cambio y la permanencia en la historia.

Bloque: La época medieval

Incluye contenidos sobre la vida en los feudos, los caballeros, y leyendas como las artúricas. Se estudia cómo era la vida en ese periodo y su relevancia actual.

Bloques de contenido relacionados con la historia en Educación Secundaria

Aunque los bloques específicos varían más según el curso y el enfoque del centro, la historia se trabaja de forma más sistemática y profunda. Se suelen incluir:

- Historia Antigua y Medieval
- Edad Moderna y Contemporánea
- Historia de España
- Historia Universal
- Educación para la Ciudadanía (con enfoque histórico-social)

El área de Ciencias Sociales favorece un aprendizaje holístico siendo para el desarrollo de los contenidos de esta área muy enriquecedora la realización de proyectos interdisciplinares competenciales y cooperativos en los que se resuelva un problema o se dé una respuesta a una necesidad del entorno próximo, enfoque en el que se basa el proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN**. El aprendizaje basado en proyectos desde el ámbito experiencial, competencial y multidisciplinar; el aprendizaje servicio, donde el alumnado aprende haciendo un servicio a la comunidad y el aprendizaje basado en problemas será la metodología será el eje vertebrador de la acción educativa en este proyecto poniendo en el centro al alumno, sus vivencias, experiencias y necesidades.

2. OBJETIVOS

Al hablar de los objetivos que pretendemos alcanzar con la puesta en práctica del proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN**, se distinguirá entre los dirigidos a conseguir durante el proceso de enseñanza y aprendizaje con los alumnos participantes en el mismo (tanto de 5º y 6º de Educación Primaria, como de 1º y 2º de ESO), los dirigidos al profesorado y los dirigidos a las familias de esos alumnos que acudirán al CRIE durante este curso 2025- 2026.

Para la redacción de este documento se partirá de los **principios generales** establecidos en el artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y en el artículo 5 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, haciendo especial hincapié en el que más relación guarda con los proyectos y actividades que se proponen en el CRIE:

- d) La concepción de los centros que impartan educación primaria como espacios de aprendizaje, socialización, intercambio y encuentro entre el alumnado, las familias y los profesionales de la educación.

En primer lugar, serán citados **los objetivos que el CRIE, como institución educativa**, pretende conseguir entre la comunidad educativa de la provincia de Segovia:

- **Compensar** las carencias de la escuela, fundamentalmente en los centros de Educación Primaria y Educación Secundaria más desfavorecidos por razones de situación geográfica, escasez de recursos, de alumnos, etc.
- **Contribuir** al desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y de inserción social de los alumnos.

- **Potenciar** la utilización de metodologías activas y participativas que promuevan entre los alumnos actitudes de curiosidad e interés y que sirvan de motivación a futuros aprendizajes.
- **Dar a conocer** esa utilización de metodologías activas y participativas entre el personal docente que visite el CRIE, mediante las actividades propuestas en este plan, llevadas a cabo con diferentes tipos de herramientas y materiales.
- **Completar** y enriquecer los proyectos curriculares de los centros participantes, por medio del empleo de metodologías con un alto componente de innovación didáctica.
- **Familiarizar** a los alumnos en el uso de las TICs.
- **Fomentar** en los alumnos la adquisición de hábitos de salud y cuidado personal, aceptando sus propias posibilidades y limitaciones, y mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales.
- **Favorecer** la socialización del alumno, a través de su participación en actividades grupales, con el fin de conseguir un comportamiento constructivo, responsable y solidario.
- **Fomentar** la responsabilidad y la autonomía personal en un medio no habitual para el alumnado.
- **Participar**, conocer y valorar la diversidad de juegos, actividades físico-deportivas y de ocio y tiempo libre, que puedan estar al alcance del alumnado.
- **Posibilitar** la realización de actividades que amplíen la experiencia de aprendizaje de los alumnos: tiempos de animación a la lectura, actividades didácticas, charlas, acercamiento a las TICs, etc.
- **Establecer** vías de colaboración y diálogo entre el CRIE y las instituciones de su entorno próximo.

El proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN** contribuirá a desarrollar en los **alumnos** las siguientes capacidades que les permitan (Real Decreto 157/2022):

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Este proyecto persigue además un doble objetivo de formación personal y de socialización, integrando de forma equilibrada todas las dimensiones. Debe procurar al alumnado los conocimientos y competencias indispensables para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de la vida, crear nuevas oportunidades de mejora, así como para desarrollar su socialización e insertarse y participar activamente en la sociedad en la que vivirán y en el cuidado del entorno natural y del planeta.

Por ello y teniendo en cuenta las especiales circunstancias y condiciones del CRIE, se pretenderá alcanzar los siguientes objetivos de manera más específica:

- **Desarrollar** la iniciativa personal, la curiosidad, el interés y la creatividad en el aprendizaje y el espíritu emprendedor a través de la **iniciación en la actividad científica**.
- **Usar herramientas digitales** para interpretar de manera activa y crítica casos, hechos y fenómenos científicos, la búsqueda de información sobre las ciencias de la naturaleza, la realización de simulaciones interactivas de difícil realización experimental y la utilización de diferentes aplicaciones.
- **Desarrollar** a partir del conocimiento de los diferentes elementos del medio natural y social, otorgando especial importancia a la relación que el alumnado mantiene con ellos y de manera específica con los animales más próximos, **actitudes de valoración y respeto** por los mismos, adoptando modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- **Desarrollar** actividades que fomenten en el alumnado la curiosidad y la experimentación.
- **Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración**, tanto para el desarrollo de actividades, como para la resolución de diferentes situaciones cotidianas de convivencia.

También debemos hacer mención de los objetivos referidos al profesorado del equipo docente del CRIE y los referidos a la relación que se establece entre estos y los docentes de los centros que solicitan participar en el proyecto.

Por eso, en primer lugar, se citan **aquellos objetivos referidos** exclusivamente a los miembros del **Equipo Docente del CRIE** de Fuentepelayo:

- Establecer líneas de trabajo en equipo para poder desarrollar proyectos de innovación de calidad.
- Responsabilizarse, cada miembro del Equipo Docente, de su trabajo individual, para favorecer el trabajo en equipo final.
- Ser capaces de escuchar las aportaciones de cada miembro del Equipo Docente, con el fin de seleccionar las que se consideren más adecuadas para implementarlas en el proyecto.
- Involucrarse en una formación docente, con el fin de seguir adquiriendo conocimientos, herramientas y estrategias didácticas que permitan continuar presentando proyectos educativos innovadores de calidad.
- Establecer cauces de coordinación con las siguientes instituciones: Dirección General de Innovación y Formación Del Profesorado, Área de Programas Educativos de la Dirección Provincial de Educación de Segovia y otro tipo de instituciones con los que se colabora para el desarrollo del proyecto.

Pero dado que el principal objetivo que tiene el CRIE es el de ser un recurso al servicio de la escuela, especialmente la de ámbito rural, que compense sus posibles desigualdades con respecto a otros tipos de centros, es necesario establecer con los centros educativos que quieran participar en los proyectos de innovación educativa que se desarrollan, vías de comunicación que permitan una adecuada coordinación para el desarrollo de estos.

Por ello, también se establecen **objetivos** a alcanzar, **relacionados con la relación entre el CRIE y los centros educativos** que puedan participar del proyecto:

- Favorecer la comunicación entre el CRIE y el centro participante en el proyecto, con el fin último de facilitar el desarrollo de la semana de convivencia del alumnado en el CRIE.
- Informar de todo aquello que se considere necesario para participar en el proyecto (horarios, actividades, salidas didácticas, funciones de los docentes participantes y acompañantes, documentación necesaria, listados de alumnos y su cumplimentación, etc.).
- Asumir las condiciones de asistencia y participación en el CRIE, referidas al profesorado, determinadas por la administración educativa y elegir uno o varios docentes-coordinadores de la actividad CRIE en dicho centro, los cuales serán responsables de la comunicación y la coordinación con el CRIE, y de transmitir la información a las familias, a los alumnos y a otros docentes implicados en el desarrollo del proyecto
- Favorecer la participación e implicación de los docentes acompañantes y/o coordinadores, en el programa de actividades del proyecto.
- Elaborar (los docentes acompañantes y coordinadores de los diferentes centros) una memoria-evaluación online, analizando y cumplimentando una serie de apartados desarrollados al respecto.
- Fomentar, desde el CRIE, la puesta en práctica de nuevas tendencias metodológicas entre el profesorado de la comunidad educativa de la provincia de Segovia.
- Dar visibilidad a la realización de proyectos de innovación educativa entre la comunidad educativa de la provincia.

En cuanto a los **objetivos referidos a las familias** se considera necesario continuar estableciendo un canal fluido de comunicación entre el CRIE y las familias de los alumnos que lo visiten cada semana. Por ello, esta serie de objetivos se encaminarán a facilitar la comunicación entre ambas partes, sin que llegue a interferir en el normal funcionamiento de las actividades que día a día se realizan:

- Facilitar la comunicación entre el CRIE y las familias.
- Comunicar, a las familias, en el menor tiempo posible, cualquier incidencia relativa a temas sanitarios, o de convivencia, que puedan alterar el normal desarrollo del proyecto durante esa semana.
- Comunicar, de una manera relativamente frecuente, el normal desarrollo de las actividades y la convivencia, a través de los canales habituales de información que utiliza el CRIE de Segovia.

Con respecto a esto último, se ha de señalar que, actualmente, el CRIE dispone de una cuenta de Twitter (@CRIEDESCOVIA) y un perfil en Facebook (<https://www.facebook.com/criefuentepelayo>), donde se pretende informar, casi al momento, de algunas de las diversas actividades que se están realizando. Además, este curso se implementará una nueva forma de informar a las familias sobre el desarrollo de la semana de estancia de sus hijos en el CRIE, dándoles acceso a través de un código QR al vídeo que diariamente se edita con las fotos tomadas durante el día para que puedan visualizarlo (solo visualizar, no descargar).

3. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN, MEDIDAS Y ACTUACIONES A DESARROLLAR PARA LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Para poder establecer las estrategias de intervención educativa y las medidas y actuaciones a desarrollar para conseguir aprendizajes eficaces y significativos, debemos partir del análisis del contexto en el que se va a producir dicho aprendizaje. El CRIE es un centro que a lo largo del curso recibe alumnado de muy diferentes características y perteneciente a ambientes socioeducativos muy diversos por lo que los proyectos de innovación educativa que se desarrollan en él y las distintas actividades que los integren deben ser susceptibles de poder ser adaptadas a las características, necesidades y peculiaridades de dicho alumnado. Deben ser por tanto proyectos flexibles y abiertos que puedan ser modificados y adaptados a las diferentes capacidades y singularidades de sus destinatarios.

De igual forma el CRIE es el contexto educativo ideal para desarrollar el ABP (*Aprendizaje Basado en Proyectos*) puesto que su actividad educativa se produce a lo largo de una semana (de lunes a viernes) con un gran grupo (de unos 50 alumnos) y en torno a un eje vertebrador o centro e interés que permiten el empleo de diversas estrategias de enseñanza por parte de los docentes para lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial. Se trata pues de crear vivencias de aprendizaje de trabajo en equipo cooperativo que hacen posible el aprendizaje de valores y afectos que de otro modo es imposible de lograr y que además tienen como objetivo la adquisición el desarrollo de competencias. El papel del docente debe ser el de crear ambientes de aprendizaje propicios para aprender.

Por todo lo anteriormente mencionado el proyecto **Del CRIE al Mundo** fundamentalmente se desarrollará a través de:

-SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

Una situación de aprendizaje es una actividad diseñada por el docente para que el alumnado aplique sus conocimientos adquiridos a la resolución de un problema de la vida cotidiana. En otras palabras, son la oportunidad de alcanzar un enfoque de enseñanza competencial ya que se centran en fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas.

El proyecto **CRONAUTAS EN ACCIÓN** se fundamenta en el desarrollo de diferentes situaciones de aprendizaje que conectadas con el currículo permiten trabajar las competencias claves y las competencias específicas de diferentes áreas educativas. Todas ellas cumplen las siguientes características:

- Son significativas, abiertas y complejas.
- Están **cohesionadas** y relacionadas **con el centro de interés**.
- Están **contextualizadas** o tienen una aplicación en un contexto.
- Desarrollan **competencias clave y específicas**.
- Posibilitan **diferentes tipos de agrupamiento**.
- Favorecen el desarrollo de la **autonomía y/o autorregulación**.
- Se pueden adaptar a los **diferentes ritmos de aprendizaje**.
- Fomentan un **pensamiento crítico y reflexivo**.

-ACTIVIDADES DE DINAMIZACIÓN SOCIOEDUCATIVA:

Como complemento a lo trabajado, a lo largo del día y en diferentes momentos (veladas nocturnas, tiempos libres, etc..) se llevan a cabo una serie de actividades que pretenden promover la convivencia entre los alumnos, descubrir formas distintas de ocio y adquirir unos valores de respeto, igualdad y cooperación en un ambiente distendido.

Tanto las situaciones de aprendizaje como las actividades de dinamización socioeducativa se desarrollarán en pequeños grupos que trabajen de forma independiente en pequeños grupos que trabajen de forma cooperativa con el resto de grupos y podrán ser adaptadas y modificadas en función del tipo de alumnado.

4. METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO

El éxito de un proyecto educativo, es decir, conseguir con el alumnado los objetivos de aprendizaje previstos, depende de muchos factores, entre los que la metodología juega un papel importante. El enfoque competencial de la enseñanza y del aprendizaje propone metodologías activas y dialógicas o interactivas, que el alumnado “aprenda haciendo” y/o “aplicando conocimientos” sobre situaciones-problemas significativos.

Por lo tanto, las metodologías que se seleccionen para dicho proyecto deberán ser adecuadas al enfoque competencial de la enseñanza y el aprendizaje y guardar coherencia con el diseño. Asimismo, se pondrá especial interés en que el alumnado desarrolle aprendizajes por sí mismo/a fomentando que haga metacogniciones: qué, cómo, con qué, para qué aprender, incluyendo el **fomento en el uso de las TIC, el trabajo colaborativo y la atención a la diversidad**.

Para ajustar el diseño de las diferentes situaciones de aprendizaje que se integran en el proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN** desde un enfoque competencial, tendremos en cuenta las siguientes premisas:

- 1) Las competencias son un tipo de aprendizaje complejo que no se aprende, se adquiere, en un proceso largo y en un entorno rico de experiencias e interacciones.
- 2) Sabemos que una persona es competente cuando la vemos desenvolverse en una situación de problema/reto, aplicando un conocimiento adquirido (sabe hacer) y manteniendo a la vez una conducta adecuada al reto (sabe ser).
- 3) Para que una persona adquiera una sola competencia, es necesario que participe en un proceso continuo que incluya una variada muestra de actividades cognitivas y conductuales, enfrentándose a experiencias individuales y sociales que tengan una significación emocional en un entorno ético y no excluyente.

El enfoque competencial supondrá, en la práctica docente, el planteamiento de situaciones de aprendizaje relacionadas y adaptadas al contexto y a los ritmos de aprendizaje del alumnado. Este enfoque o estilo de enseñanza implica el uso de metodologías activas en las que el alumnado, mediante la experimentación, la investigación, el descubrimiento y la interacción, desarrolla distintos proyectos o tareas de manera colaborativa y creativa. Además, esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando los saberes y sus habilidades a proyectos reales.

Se tratará de evitar el uso repetitivo de las mismas y adoptar preferentemente las que impliquen la experimentación, el descubrimiento, la investigación, el diálogo, la discusión, la argumentación, la reflexión, la exposición y la presentación o comunicación. Además, concretamente, el juego constituirá una estrategia técnica primordial, ya que proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con sus iguales.

Los distintos modelos de enseñanza que se utilizarán a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje que forman parte del proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN**:

-Enseñanza no directiva: El alumnado es libre para explorar problemas, para decidir la respuesta y tomar decisiones, según un criterio personal. El profesorado no interviene.

-Enseñanza directiva: Entrenamiento de habilidades y destrezas: se muestra el procedimiento, se realiza una práctica guiada y, después, una práctica autónoma.

-Simulación: Utilización de simuladores para entrenar la conducta y lograr que, cuando se dé la situación real, sepa actuar adecuadamente.

-Investigación grupal: Búsqueda de información en grupo, en la que lo más importante es la interacción del alumnado y la construcción colaborativa del conocimiento.

-Jurisprudencial: Modelo de debate y argumentación, en grupo, en torno a temas sociales y éticos, que debe concluir con un veredicto.

-Deductivo: Partiendo de categorías y conceptos generales, el alumnado debe identificar y caracterizar los ejemplos concretos que se le suministran.

-Inductivo básico: Al contrario que el deductivo, consiste en partir de casos concretos.

-Organizadores previos: Cuando la información a suministrar o el campo de estudios es amplio, se parte de una panorámica general del contenido y de sus relaciones (mapa conceptual, gráfico, esquema...).

-Formación de conceptos: Un paso más del Inductivo básico. Generación de conceptos a partir de la contraposición de datos en torno a una problemática. Requiere de planteamientos de hipótesis.

-Indagación científica: Aprender ciencia haciendo ciencia, de forma guiada: (pregunta- hipótesis-experimentación y o búsqueda de información- resultados-conclusiones).

-Sinéctico: Proceso creativo de solución de problemas y/o de creación de productos novedosos basándose en analogías: unir dos cosas aparentemente distintas.

-Investigación guiada: Similar a la indagación, pero realizando búsqueda de información en cualquier fuente, sin tener que partir de una hipótesis, pero sí de un tema a investigar.

El docente desempeñará la función de mediador o facilitador, en especial a través del diseño de situaciones de aprendizaje en las que se plantearán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o contenidos de manera interdisciplinar. El alumnado, por tanto, pasará a tener un desempeño activo en procesos de búsqueda, estudio, experimentación, reflexión, aplicación y comunicación del conocimiento en las situaciones de aprendizaje propuestas, acompañadas y tutorizadas por el docente, promoviendo una participación activa, creativa, curiosa, investigadora y colaborativa en simulaciones o situaciones reales. De esa manera se potenciará la autonomía progresiva del alumnado en el desarrollo de su aprendizaje.

De igual forma es importante destacar que todas las acciones educativas que se enmarcan en el proyecto se basan en el DUA, o Diseño Universal para el aprendizaje, que no es realmente una metodología sino más bien es una mirada diferente sobre el currículo donde el alumnado encuentra una variedad de opciones que se adaptan a las diferentes necesidades y ritmos de aprendizaje. El DUA se basa en la utilización flexible de metodologías y materiales de manera que facilita la participación y la interacción entre iguales.

Los Principios y las pautas DUA han sido concebidos a partir del conocimiento que diversas investigaciones han aportado sobre el funcionamiento cerebral. Cada cerebro es único en su anatomía, química y fisiología. Entre los miles de redes especializadas para diferentes funciones, el DUA se centra en tres grandes redes cerebrales que tienen un papel central en el aprendizaje:

1. La **red afectiva**, responsable de la forma de analizar el entorno interno y externo para poder establecer prioridades, motivarse y comprometer el aprendizaje y el comportamiento.
2. La **red de reconocimiento**, responsable de la percepción de la información en el entorno y su transformación en conocimiento utilizable.
3. La **red estratégica**, responsable de la planificación, organización e inicio de acciones intencionales en el entorno.

Por tanto, esto implica nuevas formas de programación del proceso de enseñanza-aprendizaje donde el contexto y el profesorado se adapta al alumnado desde las necesidades y capacidades de cada persona. Dicho de otro modo, es necesario que exista una relación directa entre la diversidad del alumnado y la diversidad de la respuesta educativa.

Hay tres principios fundamentales basados en la investigación neurocientífica que guía el DUA y que están presentes a lo largo del proyecto:

- **Proporcionar múltiples formas de Implicación** (el porqué del aprendizaje): proporcionando opciones para captar el interés; opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia y opciones para la autorregulación.
- **Proporcionar múltiples medios de Representación** (el qué del aprendizaje): proporcionando diferentes opciones para percibir la información; múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos y opciones para la comprensión.
- **Proporcionar múltiples medios de Acción y Expresión** (el cómo del aprendizaje): proporcionando múltiples medios físicos de acción; opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación y opciones para las funciones ejecutivas.

La programación del CRIE, como cualquier otra, es de carácter abierto y flexible por lo que todas las actividades que se incluyen en este proyecto están programadas para ser realizadas de igual forma durante todas las semanas de desarrollo de este, aunque pueda haber determinados imprevistos que las modifiquen (actividades de exterior que no puedan desarrollarse por problemas meteorológicos, visitas que no puedan realizarse por motivos ajenos al propio CRIE, etc.). En el caso de que alguna actividad no pueda realizarse, el equipo docente buscará alternativas de acuerdo con el centro de interés.

A continuación, pasamos a describir las diferentes actividades que componen el proyecto **CRONAUTAS EN ACCIÓN** tanto las situaciones de aprendizaje diseñadas como las actividades de dinamización socioeducativa



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1: PAPIGLIFOS

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** Conocer y valorar la evolución de los manuscritos a lo largo de la historia, comprendiendo su importancia como medio de transmisión del conocimiento y expresión cultural. Con esta situación de aprendizaje los estudiantes no sólo explorarán su entorno, sino que también desarrollarán habilidades de investigación, trabajo en equipo y mejora de las habilidades sociales y comunicativas. Además, permite experimentar con materiales y técnicas para lograr un efecto envejecido único y comprender cómo se realizaban los documentos en la antigüedad, fomentando el interés por la historia.
- **PRODUCTO FINAL:** Se realizará una actividad en la que se elabore un pergamino con su nombre en egipcio.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

ÁREA/S

Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura, Educación Plástica y Visual.

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Conciencia y expresiones culturales (CCEC)
- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA

- **CIENCIAS SOCIALES:** (CCL1, CCL2, CCL3, CP2, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CC4)
- **LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:** (CCL1, CCL5, CP2, CP3, CC1, CC2, CC3, CPSAA3, CCEC1, CCEC3)
- **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:** (CCL1, CP3, STEM1, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CE2, CCEC1, CCEC2, CCEC3)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CIENCIAS SOCIALES- 2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- 1. Reconocer la diversidad lingüística del mundo a partir de la identificación de las lenguas del alumnado y de la realidad plurilingüe y multicultural de España, para favorecer la reflexión interlingüística, para identificar y rechazar estereotipos y prejuicios lingüísticos y para valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL: 1. Descubrir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa y el análisis de las mismas, para desarrollar la curiosidad, el placer y la apertura hacia el descubrimiento de lo nuevo y el respeto por la diversidad.

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
	<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 2.2</i> Buscar, seleccionar, contrastar y compartir información de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- 1.1</i> Mostrar interés y respeto a las distintas lenguas y variedades dialectales, incluidas las lenguas de signos, identificando las características fundamentales de las de su entorno geográfico, así como algunas expresiones de uso cotidiano de los dialectos y lenguas familiares del alumnado.</p> <p><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL- 1.1</i> Distinguir, comparar y valorar propuestas plásticas, visuales 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.</p>	<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 2.</i> Sociedades en el tiempo. Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales) como vía para el análisis de los cambios y permanencias en la localidad a lo largo de la historia. Las huellas de la historia en lugares, edificios, objetos, oficios o tradiciones de la localidad y de Castilla y León.</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- A.</i> Las lenguas y sus hablantes. La diversidad etnocultural y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística. Exploración y respeto por las lenguas de signos.</p> <p><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL: A.</i> Recepción, análisis y reflexión. – Propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores locales, regionales y nacionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores. - Educación para la igualdad entre hombres y mujeres. - Educación emocional y social. - Educación para la ciudadanía y los derechos humanos.
METODOLOGÍA	MÉTODOS		
	<p>Metodología: Basada en la participación activa y el aprender haciendo.</p> <p>Estilos de enseñanza: Dinamizador.</p> <p>Estrategias: Talleres, debates, experimentos.</p> <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Role-playing. - Torneos de preguntas. - Experimentación científica sencilla. 		
	ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo. 		
	CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO		
<p>Duración total: 1 hora.</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. 2. Explicación de contenidos, procedimientos y recursos (10 minutos): Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.). 3. Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado (30 minutos): Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo. 4. Reflexión grupal (5 minutos): Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo. 			

	<p>5. Evaluación y cierre (5 minutos): Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación.</p>
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO	
<p>Lugar: Salón Rojo. Organización: Sentados en las sillas y organizados en las mesas por colores.</p>	
MATERIALES Y RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación multimedia, vídeo educativo. • Panel interactivo. • Materiales de apoyo creativo: gasas, café soluble, agua, cola blanca, pinceles, cartulinas, folios blancos. • Una corchera para exposición en el aula. • Secador para secar el pergamino. • Cinta decorativa para envolver el papiro. 	

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

- **PLANTEAMIENTO DE LA TAREA:** Antes de acudir al CRIE, en sus centros educativos, los alumnos fabricarán un papiro (mezclando agua, cola blanca y café soluble hasta obtener un líquido marrón homogéneo para teñir un folio en el que previamente se colocan vendas encima). Dicho papiro lo traerán a su llegada al CRIE y tras visualizar una presentación sobre el origen e importancia de la escritura y sus diferentes formas y evolución a lo largo de la historia, cada alumno pondrá su nombre utilizando el alfabeto egipcio. Esto servirá para que puedan presentarse al resto de compañeros y se lo podrán llevar a su casa al finalizar la semana.

- **DESARROLLO:** La realización de esta tarea consta de 2 fases bien diferenciadas:

-FASE 1º: ACTIVIDAD PREVIA: Elaboración del papiro en los centros educativos de origen. **Crear un papiro** con gasas y café es una técnica sencilla y divertida para darle un aspecto envejecido.

Pasos básicos a seguir:

Materiales: gasas, café soluble, agua, cola blanca, un pincel y un folio blanco.

Preparación de la mezcla: Se mezcla agua, cola blanca y café soluble hasta obtener un líquido marrón homogéneo.

Aplicación: Se empapan las gasas en la mezcla y se colocan sobre el folio blanco, asegurándose de cubrir toda la superficie.

Secado: Se puede dejar secar al aire o acelerar el proceso con un secador.

Cuando ya tengan el papiro hecho, lo guardarán en un lugar seguro en el cole para después traer todos al CRIE y continuar aquí la actividad con ellos.

- FASE 2º: Los alumnos traerán su papiro al CRIE para realizar una actividad que le dará sentido a su elaboración. La actividad comienza con la visualización de un vídeo educativo donde los alumnos puedan comprender la importancia que han tenido los manuscritos y la escritura a lo largo de la historia. Se les explicará y se les mostrará los alfabetos de diferentes civilizaciones. A continuación, se plasmará su nombre según el alfabeto egipcio. Se llevará a cabo mediante plantillas elaboradas de cada una de las letras del alfabeto. Para finalizar, envolvemos nuestro papiro con una cinta bonita, como hacían antiguamente para proteger los manuscritos.

MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN**Durante la actividad:**

- Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación.
- Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones.
- Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real.

Al finalizar la actividad:

- Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos.
- Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal.
- El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales.
- Se valora tanto el resultado como el proceso vivido.

Cambio de turno entre docentes del CRIE:

- Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar.
- Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado.

Al final de la semana:

- Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos.
- Los resultados se comparten con los centros participantes.
- Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.

AGENTES EVALUADORES

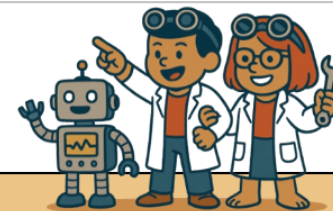
La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo:

- Los **docentes del CRIE** lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica.
- Los **maestros acompañantes** aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas.
- Los **alumnos** participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:

1. **Adecuación a los objetivos educativos** ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave?
2. **Participación del alumnado** ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados?
3. **Inclusión y atención a la diversidad** ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos?
4. **Desarrollo de habilidades** ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo?
5. **Impacto en el aprendizaje** ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias?
6. **Reflexión y mejora continua** ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2: Inventores.

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** El objetivo de esta actividad es que los alumnos conozcan la evolución de los inventos a lo largo de la historia y comprendan cómo han transformado la vida de las personas. A partir de ese conocimiento, diseñarán un invento imaginario que responda a una necesidad actual o futura, inspirándose en los grandes inventos del pasado. Utilizando herramientas de inteligencia artificial, aprenderán a describir sus ideas de forma precisa y reflexiva, fomentando su creatividad, competencia digital y pensamiento crítico. Además, se les explicará qué es un "prompt", para qué sirve y cómo se utiliza correctamente para generar imágenes con la inteligencia artificial "Bing Imágenes", de manera que puedan plasmar visualmente sus inventos con mayor fidelidad a sus ideas.
- **PRODUCTO FINAL:** Creación y exposición de un invento futurista generado tanto en formato gráfico tradicional como mediante una imagen generada por IA, y su publicación en un muro digital colaborativo.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

ÁREA/S

Educación Artística, Lengua Castellana y Literatura, Ciencias sociales

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia digital (CD)
- Personal, social y aprender a aprender (PSAA)
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)
- Competencia emprendedora (CE)

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA

- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL (CCL5, CD2, CD4, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC4)
- LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA (CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2, CE3)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL- 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen y los medios digitales y multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA-5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
	<p><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL</i>- 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.</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i>-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.</p>	<p><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL</i> B. Experimentación, creación y comunicación. -Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas, visuales y audiovisuales.</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i>- 3. Procesos. -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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad y pensamiento científico. - Expresión oral y escrita. - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
METODOLOGÍA	MÉTODOS		
	<p>Design Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Creativa e innovadora, basada en la empatía y la ideación. • Estilos de enseñanza: Coach creativo. • Estrategias: Aplicación de sus cinco fases (empatizar, definir, idear, prototipar, testar). • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Creación de prototipos. ○ Exposición de la solución final con feedback. 		
	ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Medio grupo por individual y parejas 		
CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO			
<p>Duración total: 1 hora y 30 minutos</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. • Explicación de contenidos, procedimientos y recursos (15 minutos): Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.). • Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado (45 minutos): Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo. • Reflexión grupal (10 minutos): Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo. 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación y cierre (10 minutos): Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación
	ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO
	Lugar: Aula TIC Organización: Sentados en las sillas con los ordenadores.
	MATERIALES Y RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Canva • Hojas, lápices de colores y pinturas de colores • Ordenadores con acceso a "Bing Imágenes" (IA generativa) • Plataforma Padlet • Corchera para exposición de los diseños en el aula
PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS	
<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: La actividad comenzará con la explicación de una presentación Canva que introduzca a los alumnos en algunos de los inventos más relevantes de la historia y en la figura de sus inventores, comprendiendo cómo sus creaciones dieron respuesta a necesidades concretas de la sociedad. A continuación, los alumnos diseñarán su propio invento, inspirado en los avances estudiados, pensando en una necesidad actual o futura. Lo dibujarán a mano y, posteriormente, generarán una imagen similar utilizando inteligencia artificial a partir de una descripción detallada. Esta descripción podrá ser revisada y mejorada hasta que el resultado generado se aproxime a su idea original. Finalmente, participarán en una dinámica de adivinanza y exposición colaborativa para compartir y reflexionar sobre sus creaciones. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 5 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: (Presentación de inventos del pasado): Se proyecta una presentación Canva sobre la evolución de los inventos a lo largo de la historia y cómo han influido en la vida de las personas. Se comentan diferentes etapas históricas, inventos clave y las necesidades que resolvieron en su momento. Se plantea el reto: ¿qué invento necesitaríamos hoy o en el futuro que se inspire en alguno de los inventos del pasado? -FASE 2º (Diseño gráfico del retroinvento): Cada alumno diseña y pinta un invento útil e innovador inspirado en los inventos históricos explicados. El diseño debe reflejar una necesidad concreta y estar bien detallado visualmente. Esta parte se realiza en papel. -FASE 3º: (Introducción al prompt y generación por IA): Antes de crear su imagen digital, se les explica qué es un "prompt", para qué sirve y cómo se redacta correctamente para obtener buenos resultados con herramientas de inteligencia artificial. A continuación, los alumnos redactan una descripción precisa de su invento (forma, materiales, funciones, colores, tamaño, etc.) e introducen ese texto en "Bing Imágenes IA". Ajustan el "prompt" hasta que el resultado generado se parezca lo más posible a su diseño original. -FASE 4º: (Publicación y exposición): La imagen generada se sube a un "Padlet" común. Los dibujos en papel se colocan en una corchera del aula, creando un "Museo de inventos del futuro". - FASE 5º: (Juego de deducción por parejas): Por parejas, los alumnos comparan dibujos físicos e imágenes IA. Deben emparejar invento digital con su correspondiente dibujo, y explicar para qué serviría. 	

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de tareas multinivel. • Presentación de la información en múltiples formatos. • Flexibilidad temporal en la ejecución de tareas. • Activación de conocimientos previos y conexión con experiencias personales. • Fomento de la expresión libre y creativa.
PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO <ul style="list-style-type: none"> • Crea un dibujo de su invento usando materiales básicos y muestra su idea de forma clara y original. • Escribe un texto breve que describa su invento y que sirva para generar la imagen en la IA, utilizando frases claras y ordenadas.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN <p>Técnicas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Entrevista -Cuestionario -Técnicas de autoevaluación y coevaluación: Rúbricas compartidas, diarios de aprendizaje. <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbricas - Listas de cotejo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación para una presentación oral. - Escalas de valoración: Medir el grado de cumplimiento de un criterio. Escala del 1 al 5 para evaluar la creatividad en un proyecto. - Portafolio. Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo. - Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Dominio de contenidos • Aplicación de habilidades • Presentación y organización • Creatividad e innovación • Participación y actitud • Cumplimiento de instrucciones
	MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN <p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real.

Al finalizar la actividad:

- Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos.
- Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal.
- El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales.
- Se valora tanto el resultado como el proceso vivido.

Cambio de turno entre docentes del CRIE:

- Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar.
- Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado.

Al final de la semana:

- Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos.
- Los resultados se comparten con los centros participantes.
- Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.

AGENTES EVALUADORES

La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;

- Los **docentes del CRIE** lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica.
- Los **maestros acompañantes** aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas.
- Los **alumnos** participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:

- Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave?
- Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados?
- Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos?
- Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo?
- Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias?
- Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N° 3: QUIÉN ES QUIÉN

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** Esta situación de aprendizaje tiene una doble finalidad: por un lado, se pretende que todo el alumnado se conozca mejor, tanto a sus compañeros de clase como a los de otras clases y de otros centros. Y, por otro lado, introducirles a través del juego en una convivencia sana y enriquecedora. Esta dinámica lúdica permite desarrollar habilidades comunicativas, de escucha activa y pensamiento deductivo, al mismo tiempo que se refuerza el respeto por las diferencias individuales y se estimula la creatividad de cada alumno.
- **PRODUCTO FINAL:** La consecución por parte del alumnado, de los retos propuestos por los docentes del CRIE, mediante la construcción de relaciones en torno a este centro educativo y basándose en un trabajo grupal y cooperativo. La adquisición de unas buenas relaciones en un ambiente de seguridad y armonía que potencie las diferentes habilidades de cada alumno.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	OBJETIVOS DE ETAPA
	<ul style="list-style-type: none"> a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática. d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
	ÁREA/S
	Educación Física, Área de educación en valores cívicos y éticos.
	COMPETENCIAS CLAVE
	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística (CCL) • Conciencia y expresiones culturales (CCEC) • Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) • Competencia ciudadana (CC)
	DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>EDUCACIÓN FÍSICA: (CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3)</i> • <i>ÁREA DE EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS: (CCL5, CP3, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1)</i>
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:
	<p><i>EDUCACIÓN FÍSICA: 3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</i></p> <p><i>EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS: 2. Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, reconociendo su importancia para la vida individual y colectiva y aplicándolos de manera efectiva y argumentada en distintos contextos, para promover una convivencia democrática, justa, inclusiva, respetuosa y pacífica.</i></p>

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
	<p>EDUCACIÓN FÍSICA: 3.3 Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.</p> <p>EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS: 2.2 Interactuar con otros adoptando, de forma motivada y autónoma, conductas cívicas y éticas orientadas por valores comunes, a partir del conocimiento de los derechos humanos y los principios constitucionales fundamentales, en relación con contextos y problemas concretos, así como por una consideración crítica y dialogada acerca de cómo debemos relacionarnos con los demás.</p>	<p>EDUCACIÓN FÍSICA- C. Resolución de problemas en situaciones motrices. Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS- B. Sociedad, justicia y democracia. Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores. - Educación para la igualdad entre hombres y mujeres. - Educación emocional y social. - Educación para la ciudadanía y los derechos humanos.
METODOLOGÍA	<p>MÉTODOS</p> <p>Metodología: Basada en la participación activa y el aprender haciendo. Estilos de enseñanza: Dinamizador. Estrategias: Talleres, debates, experimentos. Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Role-playing. - Torneos de preguntas. - Experimentación científica sencilla. 		
	<p>ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo. 		
	<p>CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO</p> <p>Duración total: 1 hora. Secuenciación de la sesión:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. 2. Explicación de contenidos, procedimientos y recursos (10 minutos): Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.). 3. Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado (30 minutos): Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo. 4. Reflexión grupal (5 minutos): Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo. 5. Evaluación y cierre (5 minutos): Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación. 		

	ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO
	Lugar: Salón Rojo. Organización: Sentados en las sillas y organizados en las mesas por colores.
	MATERIALES Y RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas en blanco o fichas impresas. • Música ambiental. • Rotuladores/lápices. • Espacio amplio para moverse y sentarse.
PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS	
<p>DINÁMICA GRUPAL DE CONOCIMIENTO: Variante educativa del conocido juego <i>¿Quién es quién?</i> en el que los alumnos escriben tres datos curiosos sobre sí mismos en tarjetas anónimas. El docente lee las pistas y el grupo intenta adivinar de quién se trata (haciendo preguntas cerradas (sí/no) o proponiendo nombres) y cuando alguien cree saber quién es, lo dice en voz alta. Si acierta, esa persona se presenta brevemente fomentándose así la participación y el conocimiento mutuo. También puede hacerse en movimiento, con las tarjetas pegadas en la espalda. El juego promueve la interacción, la escucha activa y la cohesión del grupo. Es ideal para romper el hielo en grupos grandes donde no todos se conocen. Esta dinámica lúdica permite desarrollar habilidades comunicativas, de escucha activa y pensamiento deductivo, al mismo tiempo que se refuerza el respeto por las diferencias individuales y se estimula la creatividad de cada alumno.</p>	
<p>Fase 1: Preparación y recogida de pistas <i>Duración estimada:</i> 15-20 minutos <i>Modalidad:</i> Individual y anónima</p>	
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada alumno recibe una tarjeta en blanco. • En ella escribe tres datos curiosos o personales sobre sí mismo (por ejemplo: "Tengo un perro llamado Pancho", "Me encanta el Ping Pong"), sin incluir su nombre. • Las tarjetas se recogen y se mezclan para mantener el anonimato. • El docente del CRIE puede revisar brevemente las tarjetas para asegurarse de que las pistas sean claras y adecuadas. 	
<p>Fase 2: Juego de deducción y presentación <i>Duración estimada:</i> 30-40 minutos <i>Modalidad:</i> Grupal, en círculo o en movimiento</p>	
<p>Opción A – Sentados en círculo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente lee en voz alta las tres pistas de una tarjeta. • El grupo puede hacer preguntas cerradas (sí/no) para deducir de quién se trata. • Cuando alguien cree saberlo, lo dice en voz alta. • Si acierta, el alumno se presenta brevemente (nombre, aficiones, algo que quiera compartir). • Si no acierta, se continúa con las preguntas hasta descubrirlo. 	

Opción B – En movimiento:

- Las tarjetas se pegan en la espalda de cada alumno (sin que vean la suya).
- Los alumnos caminan por el aula y leen las pistas de los demás.
- Pueden hacer preguntas cerradas para intentar descubrir quién es quién.
- Al acertar, se realiza la presentación breve.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

- Diseño de tareas multinivel.
- Presentación de la información en múltiples formatos.
- Agrupamientos flexibles y cooperativos.
- Adaptación de los espacios y materiales.
- Fomento de la expresión libre y creativa.
- Creación de un clima emocional seguro y motivacional.
- Planificación de recorridos accesibles y seguros.

PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en juegos y actividades motrices cotidianas, demostrando actitudes de inclusión, cooperación y ayuda entre compañeros, y resolviendo conflictos personales mediante el diálogo respetuoso y justo, rechazando conductas que afecten negativamente la convivencia. - Interactúa con autonomía y motivación en situaciones sociales concretas, aplicando conductas éticas basadas en los derechos humanos y principios constitucionales, y reflexionando críticamente sobre las formas adecuadas de relacionarse con los demás en contextos diversos.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>Técnicas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación. - Entrevista. - Cuestionario. - Técnicas de autoevaluación y coevaluación: Rúbricas compartidas, diarios de aprendizaje. <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbricas - Listas de cotejo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación para una presentación oral - Escalas de valoración: Medir el grado de cumplimiento de un criterio. Escala del 1 al 5 para evaluar la creatividad en un proyecto. - Portafolio Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo. - Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de contenidos. • Aplicación de habilidades.

	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y organización. • Creatividad e innovación. • Participación y actitud. • Cumplimiento de instrucciones.
	MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN
	<p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real. <p>Al finalizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos. • Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal. • El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales. • Se valora tanto el resultado como el proceso vivido. <p>Cambio de turno entre docentes del CRIE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar. • Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado. <p>Al final de la semana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos. • Los resultados se comparten con los centros participantes. • Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.
	AGENTES EVALUADORES
	<p>La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los docentes del CRIE lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica. • Los maestros acompañantes aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas. • Los alumnos participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.
	VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
	<p>Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave? 2. Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados? 3. Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos? 4. Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo? 5. Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias? 6. Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 4: FUTURE RADIO

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** Con esta situación de aprendizaje se pretende promover en los alumnos el desarrollo de competencias comunicativas, tecnológicas y artísticas mediante la creación de un programa de radio escolar en formato podcast. A través de la investigación sobre la historia de la música y sus géneros, la elaboración de un guion colaborativo y el uso de herramientas digitales e inteligencia artificial para la producción sonora, se busca potenciar la creatividad, el trabajo en equipo y la valoración del patrimonio musical, compartiendo el producto final con la comunidad educativa para enriquecer la cultura común.
- **PRODUCTO FINAL:** La creación y presentación de un **podcast escolar titulado “Un viaje por la historia de la música”**, en el que los alumnos, organizados en equipos, desarrollarán un programa de radio con secciones dedicadas a distintos géneros musicales (clásica, jazz, rock, pop y música urbana). El podcast incluirá narraciones basadas en la investigación realizada, datos históricos, curiosidades, entrevistas simuladas o dramatizadas, además de efectos de sonido y música de fondo generados o editados con herramientas digitales e inteligencia artificial. El programa será editado de manera colaborativa, publicado en la plataforma de la institución y difundido en la comunidad educativa como un recurso cultural y didáctico.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	OBJETIVOS DE ETAPA
	b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
	ÁREA/S
	Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura, Música.
	COMPETENCIAS CLAVE
	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital (CD) • Aprender a aprender (AA) • Competencia en comunicación lingüística (CCL) • Conciencia y expresiones culturales (CCEC)
	DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>CIENCIAS SOCIALES:</i> (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2) • <i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:</i> (CCL1, CCL5, STEM1, CD3, CPSAA3, CC1, CC2) • <i>MUSICA Y DANZA:</i> (CCL1, CP3, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC1, CCEC3)
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	
<p><i>CIENCIAS SOCIALES-</i> Conocer y analizar la evolución histórica y cultural de la sociedad a través de la música.</p> <p><i>LENGUA CASTELLAN Y LITERATURA-</i> Expresarse de forma oral y escrita con claridad, coherencia y adecuación a distintos contextos.</p> <p><i>MÚSICA Y DANZA-</i> Utilizar la música como medio de expresión artística y comunicación.</p>	

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
	<p><i>MUSICA Y DANZA</i>-1.1 Distinguir propuestas musicales, de lenguaje corporal, escénico y/o performativo de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la búsqueda, la recepción activa en diferentes contextos y/o la interpretación, mostrando curiosidad, placer y apertura por el descubrimiento de lo nuevo y respeto por las mismas.</p> <p><i>CIENCIAS SOCIALES</i>- 1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios.</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i>- 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.</p>	<p><i>MUSICA Y DANZA</i>- A. Recepción, análisis y reflexión. - Aproximación a las épocas de la Historia de la Música. Principales compositores de las diferentes épocas.</p> <p><i>CIENCIAS SOCIALES</i>- B. Tecnología y digitalización. 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i>- 3. Procesos. - 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores: - Educación para la igualdad entre hombres y mujeres: - Educación emocional y social: - Educación para la ciudadanía y los derechos humanos. - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC):
METODOLOGÍA	MÉTODOS		
	<p>Metodologías Activas (general)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Basada en la participación activa y el aprender haciendo. • Estilos de enseñanza: Dinamizador. • Estrategias: Talleres, debates, experimentos. • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> Role-playing. Torneos de preguntas. Experimentación científica sencilla. 		
	ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Medio grupo por equipos 		
CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO			
<p>Duración total: 1 hora.</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. 2. Explicación de contenidos, procedimientos y recursos (10 minutos): Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.). 3. Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado (30 minutos): Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo. 			

4. Reflexión grupal (5 minutos):

Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo.

5. Evaluación y cierre (5 minutos):

Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación.

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Lugar: Estudio de audio y video.

Organización: Por grupos de color.

MATERIALES Y RECURSOS

- Ordenadores, portátiles o tabletas (uno por grupo).
- Micrófonos (pueden ser externos o los integrados en los dispositivos).
- Auriculares para la revisión del audio.
- Altavoces o pizarra digital para las puestas en común.
- Fichas impresas o digitales:
- Esquema de guion radiofónico.
- Línea temporal con géneros musicales y principales hitos.
- Plantilla de autoevaluación y coevaluación.

- Software de edición de audio:
- Gratuitos como AUDACITY, OCENAUDIO.
- O integrados en tabletas (GARAGEBAND, SOUNDTRAP).
- Bancos de música y sonidos libres de derechos:
- Herramientas de inteligencia artificial:
- Generadores de efectos de sonido (ej. IA de sonidos ambientales).
- Correctores ortográficos y de estilo para mejorar el guion.
- Plataformas educativas:
- Google Classroom / Moodle (para compartir materiales y entregas).
- Padlet / Jamboard (para lluvia de ideas colaborativa).

- Textos y materiales de consulta:
- Breves documentos sobre la historia de la música y sus géneros.
- Infografías o líneas del tiempo musicales.
- Ejemplos de podcasts escolares o culturales para motivar y dar referentes.
- Guía de roles dentro del grupo:
- Guionista, locutor, técnico de sonido, coordinador.

PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y explica de manera oral y/o escrita las características principales de diferentes géneros musicales (clásica, jazz, rock, pop y urbana), reconociendo sus elementos distintivos y valorando con respeto y curiosidad las manifestaciones culturales a las que pertenecen.” • Coopera en el uso de recursos digitales para investigar sobre la historia de la música y sus géneros, compartiendo información de manera responsable y respetuosa, y mostrando actitudes de colaboración y civismo en el trabajo en equipo. • Participa de forma activa y respetuosa en las interacciones orales durante la elaboración y grabación del programa de radio, aplicando estrategias de escucha activa, turnos de palabra, cortesía lingüística y cooperación conversacional, mostrando empatía y contribuyendo a un clima colaborativo.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>Técnicas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación -Cuestionario <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de contenidos • Aplicación de habilidades • Presentación y organización • Creatividad e innovación • Participación y actitud • Cumplimiento de instrucciones
MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN	
<p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real. <p>Al finalizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos. • Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal. • El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales. • Se valora tanto el resultado como el proceso vivido. <p>Cambio de turno entre docentes del CRIE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar. • Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado. 	

Al final de la semana:

- Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos.
- Los resultados se comparten con los centros participantes.
- Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.

AGENTES EVALUADORES

La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;

- Los **docentes del CRIE** lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica.
- Los **maestros acompañantes** aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas.
- Los **alumnos** participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:

1. **Adecuación a los objetivos educativos** ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave?
2. **Participación del alumnado** ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados?
3. **Inclusión y atención a la diversidad** ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos?
4. **Desarrollo de habilidades** ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo?
5. **Impacto en el aprendizaje** ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias?
6. **Reflexión y mejora continua** ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5: ATLETAS DEL PASADO

CONTEXTUALIZACIÓN

- OBJETIVO/FINALIDAD:** A lo largo de la Historia, el juego y la actividad física han sido elementos esenciales en la vida de las personas, no solo como forma de entretenimiento, sino también como medio de socialización, expresión cultural y desarrollo físico. Desde los juegos simbólicos de la Prehistoria, pasando por las competiciones atléticas de la Grecia Antigua, los torneos medievales, los juegos populares de la Edad Moderna, hasta los deportes reglados de la Edad Contemporánea, cada etapa histórica ha dejado su huella en la forma de jugar y moverse. Esta actividad propone un recorrido vivencial por las distintas épocas, en el que el alumnado experimentará juegos y dinámicas físico-deportivas representativas de cada periodo, comprendiendo su contexto, sus valores y su evolución.
 La actividad se enmarca en un proyecto interdisciplinar que combina Educación Física, Ciencias Sociales, Educación Artística y Competencia Digital, ofreciendo múltiples formas de participación y expresión.
 Además, a través del juego, se favorece:
 - El aprendizaje significativo de contenidos históricos.
 - El desarrollo de habilidades motrices y sociales.
 - La valoración de la diversidad cultural y temporal.
 - La reflexión crítica sobre el papel del deporte y el juego en la sociedad.
- PRODUCTO FINAL:** Como culminación de esta situación de aprendizaje el alumnado creará un documental audiovisual en formato corto, a partir de la app (iMovies) donde se narran y representan los juegos históricos practicados durante la actividad. Cada grupo graba varias escenas, que explican diferentes juegos, su contexto y lo que han aprendido. Para integrar la competencia digital, la expresión oral y artística y dejar un testimonio visual del aprendizaje, este proceso final, incluirá elaborar y desarrollar, diferentes aspectos:
 - Guión elaborado por los alumnos.
 - Grabaciones de las actividades físicas.
 - Reflexiones finales sobre el papel del juego en la sociedad.
 - Edición básica con herramientas digitales accesibles.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	OBJETIVOS DE ETAPA
	h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
	ÁREA/S
	Educación Física.
	COMPETENCIAS CLAVE
	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). • Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC).
DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA	
<ul style="list-style-type: none"> • EDUCACIÓN FÍSICA: (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4). • EDUCACIÓN FÍSICA: (STEM1, CPSAA4, CE1). 	

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:		
	<p><i>EDUCACIÓN FÍSICA-</i></p> <p>1. <i>Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.</i></p> <p>3. <i>Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</i></p>		
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
<p><i>EDUCACIÓN FÍSICA-</i></p> <p>2.2 <i>Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</i></p> <p>4.1. <i>Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.</i></p>	<p><i>EDUCACIÓN FÍSICA-</i></p> <p>C. <i>Resolución de problemas en situaciones motrices: Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición): De oposición: Actividades de adversario (judo, esgrima, etc.), actividades de cancha dividida (tenis, bádminton, raquetas, indiana, tenis de mesa, etc.), actividades de muro o pared (frontón, pelota a mano, etc.). De cooperación y cooperación/oposición: Actividades de cooperación (acrosport, juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos, cuentos motores cooperativos, etc.). Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión)</i></p> <p>E. <i>Manifestaciones de la cultura motriz. Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores. - Educación para la salud. 	
METODOLOGÍA	MÉTODOS		
	<p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Colaborativa, basada en la interacción social para lograr metas comunes. • Estilos de enseñanza: Moderador y organizador de grupos. • Estrategias: Roles asignados (coordinador, portavoz, secretario, responsable de materiales). • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lluvia de ideas inicial sobre el reto. ○ Presentación final en formato exposición, vídeo o maqueta. 		
	ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo por equipos. • Medio grupo por equipos. 		

CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO
<p>Duración total: 1 hora y 30 minutos</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. • Explicación de contenidos, procedimientos y recursos (15 minutos): Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.). • Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado (45 minutos): Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo. • Reflexión grupal (10 minutos): Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo. • Evaluación y cierre (10 minutos): Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO
<p>Lugar: Salón Verde, patio y gimnasio (en caso de adversidades meteorológicas).</p> <p>Organización: Explicación inicial de los juegos y actividades en el Salón Verde y puesta en práctica en el exterior (o en el gimnasio).</p>
MATERIALES Y RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> • Panel digital para mostrar la introducción a la actividad al iniciar la sesión. • Material de apoyo para facilitar la comprensión de los juegos y actividades, y, por tanto, el desarrollo de la situación de aprendizaje. • Material propio de EF (balones, picas, conos...).
PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS
<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Se presenta la actividad al alumnado, explicando que van a realizar un viaje a través del tiempo mediante el juego y el movimiento. Divididos en grupos, los niños participarán en una experiencia práctica en la que pondrá en marcha diferentes juegos y actividades físico-deportivas representativas de distintas etapas históricas. Previamente, se realizará una visualización guiada en el panel interactivo, donde se explicarán las características, el contexto y las reglas básicas de cada uno de esas prácticas deportivas. Tras esta introducción, se establecerá un sistema de rotación entre los grupos, permitiendo que todos los alumnos puedan experimentar la mayoría de las actividades propuestas. Esta dinámica busca fomentar el aprendizaje vivencial, la cooperación, el respeto por la diversidad cultural y el desarrollo de habilidades motrices. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1ª: Se forman los grupos, y se repasan las normas básicas de respeto, seguridad y cooperación. - FASE 2ª: Se organizan estaciones o zonas temáticas en el patio o gimnasio, cada una dedicada a una actividad de una determinada etapa histórica. Los grupos rotan por las estaciones siguiendo un orden establecido, practicando cada juego durante un tiempo determinado. Y, en cada estación, los docentes repasan, brevemente, las normas y reglas de cada actividad y supervisan su desarrollo.

- FASE 3ª: Al finalizar las rotaciones, se realiza una puesta en común en el aula o en un espacio compartido, donde cada grupo expone brevemente qué juego les ha resultado más interesante, qué valores han identificado y qué diferencias han observado entre épocas. Además, se puede realizar una dinámica de coevaluación o autoevaluación, valorando aspectos como el trabajo en equipo, el respeto, la implicación y el aprendizaje. Por último, se genera y, si hay tiempo suficiente, se presenta el producto final (un documento audiovisual), que recogerá las experiencias vividas y los aprendizajes adquiridos por el alumnado, a lo largo de la sesión.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

- Agrupamientos flexibles y cooperativos.
- Adaptación de los espacios y materiales.
- Creación de un clima emocional seguro y motivador:

INDICADORES DE LOGRO

- El alumno/a selecciona y aplica, de forma autónoma y ajustada, estrategias motrices básicas en juegos y actividades deportivas, adaptándose a las características de cada situación (cooperativa, de oposición o mixta), y reflexiona sobre la eficacia de sus decisiones al finalizar la acción.
- El alumno/a participa con interés y respeto en juegos motores y expresiones culturales tradicionales de Castilla y León y de otras culturas, identificando su valor como parte del patrimonio cultural y como medio para fomentar la convivencia y el entendimiento entre personas de diferentes orígenes.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas de evaluación:

- Observación
- Entrevista o cuestionario
- Técnicas de autoevaluación y coevaluación: Rúbricas compartidas, diarios de aprendizaje.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbricas
- Listas de cotejo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación para una presentación oral.
- Escalas de valoración: Medir el grado de cumplimiento de un criterio. Escala del 1 al 5 para evaluar la creatividad en un proyecto.
- Portafolio Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo.
- Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.

CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN

- Dominio de contenidos
- Aplicación de habilidades
- Presentación y organización
- Creatividad e innovación
- Participación y actitud
- Cumplimiento de instrucciones

PROCESO DE EVALUACIÓN

	MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN
	<p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real. <p>Al finalizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos. • Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal. • El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales. • Se valora tanto el resultado como el proceso vivido. <p>Cambio de turno entre docentes del CRIE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar. • Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado. <p>Al final de la semana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos. • Los resultados se comparten con los centros participantes. • Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.
	AGENTES EVALUADORES
	<p>La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los docentes del CRIE lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica. • Los maestros acompañantes aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas. • Los alumnos participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.
	VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
	<p>Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave? • Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados? • Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos? • Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo? • Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias? • Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 6: DESAFÍO DEL TIEMPO

CONTEXTUALIZACIÓN

- OBJETIVO/FINALIDAD:** Con esta situación de aprendizaje referida a actividad de gamificación Break Out, se pretende fomentar el aprendizaje interactivo y colaborativo sobre la evolución histórica de la humanidad, mediante la resolución de retos que requieren la utilización de herramientas digitales, pensamiento crítico, trabajo en equipo y aplicación de conocimientos históricos.

Las distintas finalidades de esta situación de aprendizaje serán:

 - Comprender los cambios sociales, políticos, económicos y culturales a lo largo de las distintas épocas (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna, Edad Contemporánea).
 - Desarrollar habilidades de resolución de problemas mediante pistas y acertijos relacionados con eventos históricos, personajes clave y descubrimientos.
 - Promover el trabajo colaborativo entre los participantes para superar desafíos y desbloquear "salidas" o recompensas.
 - Estimular la curiosidad y la motivación por la historia a través de una experiencia inmersiva y lúdica.
- PRODUCTO FINAL:** Entre todos los equipos crearán una línea del tiempo visual con las etapas de la historia, incluyendo:
 - Fechas clave
 - Eventos importantes
 - Personajes destacados
 - Un dibujo o símbolo representativo por etapa.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	OBJETIVOS DE ETAPA
	h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
	ÁREA/S
	Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura.
	COMPETENCIAS CLAVE
<ul style="list-style-type: none"> Competencia digital (CD) Personal, social y aprender a aprender (PSAA) Competencia en comunicación lingüística (CCL) Conciencia y expresiones culturales (CCEC) 	
DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA	
<ul style="list-style-type: none"> <i>CIENCIAS SOCIALES:</i> STEM1, STEM4, CC1, CCEC1 <i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:</i> CCL2, CCL5, STEM4, CD3, CPSAA3 	

METODOLOGÍA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:		
	<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</i></p> <p><i>5. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos y asumir un compromiso responsable frente a retos futuros.</i></p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- 4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</i></p>		
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
	<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios.</i></p> <p><i>5.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, explorando diferentes fuentes y recursos.</i></p> <p><i>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 los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.</i></p>	<p><i>CIENCIAS SOCIALES</i></p> <p><i>2. Sociedades en el tiempo</i></p> <p><i>– Temas de relevancia en la historia (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Medieval, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. Características sociales, políticas, económicas y culturales en la Prehistoria, Edad Antigua, Edad Medieval Edad Moderna y Edad Contemporánea.</i></p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i></p> <p><i>B. Comunicación.</i></p> <p><i>- Modelos contextuales y géneros discursivos básicos en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios: características y reconocimiento del contexto, organización y estructuración según la estructura interna.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores. - Educación para la igualdad entre hombres y mujeres. - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC):
MÉTODOS			
<p>Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Centrada en la resolución de un problema complejo. • Estilos de enseñanza: Facilitador y orientador. • Estrategias: Método de investigación guiada. • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Planteamiento del problema inicial (en formato carta, vídeo o noticia). ○ Mapa mental de hipótesis. ○ Debate y puesta en común de soluciones. 			
ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo por equipos. 			
CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO			
<p>Duración total: 1 hora y 30 minutos</p>			

Secuenciación de la sesión:

- **Presentación de la situación de aprendizaje** (5 minutos):
Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación.
- **Explicación de procedimientos y recursos** (15 minutos):
Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.).
- **Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado** (50 minutos):
Los estudiantes, por equipos, aplicarán sus conocimientos y competencias para la realización de la actividad. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo.
- **Reflexión grupal** (10 minutos):
Espacio para la presentación del producto final por parte de cada equipo, donde se comparten aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo.
- **Evaluación y cierre** (10 minutos):
Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Lugar: Salón Rojo como centro base y estancias y pasillos del CRIE para la búsqueda de la información.

Organización: Sentados en las sillas con los ordenadores y caminando hacia los diferentes lugares que se requiera los del grupo juntos con el IPAD.

MATERIALES Y RECURSOS

- Dispositivos electrónicos (ordenadores, tabletas o portátiles) con acceso a internet y genially elaborados por cada equipo de color.
- Plantilla de investigación física para anotar las respuestas de genially.
- Proyector con ordenador para la presentación y explicación inicial.
- Paneles interactivos y ordenadores de las distintas aulas del CRIE para la búsqueda de la información.
- Materiales como libros y carteles para la investigación.
- Material para generar las líneas del tiempo de las diferentes etapas de la historia.
- Material para superar las distintas etapas de la historia.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Los alumnos distribuidos en 8 grupos de trabajo deberán descifrar 8 códigos para poder conseguir el reto final (que lo irán realizando todos juntos a medida que vayan avanzando en la actividad) y así superar el desafío. Cada equipo tendrá que buscar una determinada información y encontrar la respuesta correcta para superar pantallas del desafío del tiempo relacionadas con las etapas de la historia. A medida que avancen en esas pantallas podrán acceder al reto para encontrar el código que los lleve a las siguientes pantallas del desafío del tiempo. Si descifran los 8 códigos habrán conseguido el reto final que es completar una línea del tiempo entre todos los equipos y así no olvidar lo que la humanidad ha vivido a lo largo de su existencia.

- **DESARROLLO:** La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas:
 - FASE 1º: Visionado del video y la presentación introductoria a la dinámica del juego; objetivo del juego, instrucciones, normas del juego, etc.
 - FASE 2º: Realización de la actividad por parte de los equipos de color buscando las respuestas de la aplicación de genially para ir pasando las pantallas que les den paso al reto de descifrar los códigos y poder avanzar en el desafío del tiempo para completarlo y hacer entre todos los equipos la línea del tiempo.
 - FASE 3º: Presentación y reflexión grupal de la línea del tiempo y sobre las diversas pruebas y sus temáticas, analizando lo que han aprendido y los conocimientos previos que ya tenían.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de tareas multinivel. • Presentación de la información en múltiples formatos. • Agrupamientos flexibles y cooperativos. • Flexibilidad temporal en la ejecución de tareas. • Activación de conocimientos previos y conexión con experiencias personales. • Fomento de la expresión libre y creativa. • Creación de un clima emocional seguro y motivador.
PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	<ul style="list-style-type: none"> • Coopera y colabora activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, indagando para conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la actualidad, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, explorando diferentes fuentes y recursos. • Comprende el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos para la búsqueda de información relacionada con las etapas de la historia.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>Técnicas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Entrevista o cuestionario - Técnicas de autoevaluación y coevaluación: diarios de aprendizaje (línea del tiempo grupal). <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Listas de cotejo por equipo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación. - Portafolio Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo.
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de contenidos • Aplicación de habilidades • Presentación y organización • Participación y actitud • Cumplimiento de instrucciones
	MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN
	<p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real.

Al finalizar la actividad:

- Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos.
- Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal.
- El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales.
- Se valora tanto el resultado como el proceso vivido.

Cambio de turno entre docentes del CRIE:

- Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar.
- Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado.

Al final de la semana:

- Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos.
- Los resultados se comparten con los centros participantes.
- Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.

AGENTES EVALUADORES

La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;

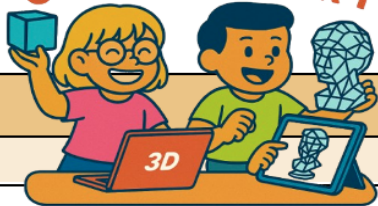
- Los **docentes del CRIE** lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica.
- Los **maestros acompañantes** aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas.
- Los **alumnos** participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:

- Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave?
- Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados?
- Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos?
- Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo?
- Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias?
- Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?

GALERÍA DE AR-T



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N° 7: GALERÍA DE AR-T

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** Desarrollar en el alumnado la capacidad de investigar y comprender las principales corrientes artísticas de la historia, fomentando el pensamiento crítico y la apreciación del arte. A través de la creación de una obra artística en 3D con la app Assemblr Studio, se busca potenciar la creatividad, el uso responsable de herramientas digitales y la expresión personal. Finalmente, mediante la visualización en realidad aumentada y el debate en grupo, se pretende reflexionar sobre el arte digital como una nueva forma de comunicación y expresión artística en el mundo actual.
- **PRODUCTO FINAL:** Realizarán unas obras 3D de forma individual o por parejas con la app Assemblr Studio para poder visionarlas con los IPads.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

ÁREA/S

Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura, Educación Plástica y Visual.

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia digital (CD)
- Personal, social y aprender a aprender (PSAA)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Conciencia y expresiones culturales (CCEC)

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA

- *CIENCIAS SOCIALES:* STEM1, STEM4, CC1, CCEC1
- *LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:* CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3
- *EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:* STEM4, CD2, CD3, CE1, CCEC2, CCEC4

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CIENCIAS SOCIALES- 1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. 3. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.

	<p>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- 4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos</p> <p>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL- 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen y los medios digitales y multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.</p>		
	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>CONTENIDOS</p>	<p>CONTENIDOS TRANSVERSALES</p>
	<p>CIENCIAS SOCIALES- 1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios. 5.1 Analizar con actitud crítica relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural desde la Prehistoria hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos. 5.4 Diseñar y elaborar producciones artísticas de forma creativa y colaborativa, relacionadas con Las etapas de la historia usando técnicas plásticas, sonoras, visuales y audiovisuales.</p> <p>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 los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.</p> <p>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL- 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.</p>	<p>CIENCIAS SOCIALES 2. Sociedades en el tiempo – Temas de relevancia en la historia (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Medieval, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. Características sociales, políticas, económicas y culturales en la Prehistoria, Edad Antigua, Edad Medieval Edad Moderna y Edad Contemporánea.</p> <p>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA B. Comunicación. - Modelos contextuales y géneros discursivos básicos en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, literarios y no literarios: características y reconocimiento del contexto, organización y estructuración según la estructura interna.</p> <p>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL B. Experimentación, creación y comunicación. – Producciones multimodales: realización con diversas herramientas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores. - Educación para la igualdad entre hombres y mujeres. - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC):
METODOLOGÍA	<p>MÉTODOS</p>		
	<p>1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Aprendizaje por descubrimiento y construcción de conocimiento a partir de un proyecto. • Estilos de enseñanza: Guía o facilitador. • Estrategias: Trabajo por fases (investigación → planificación → desarrollo → presentación). • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lluvia de ideas inicial sobre el reto. ○ Diario de aprendizaje del proyecto. ○ Presentación final en formato exposición, vídeo o maqueta. 		
	<p>ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gran grupo por equipos • Parejas e individual. 		

CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

Duración total: 1 hora y 30 minutos

Secuenciación de la sesión:

- **Presentación de la situación de aprendizaje** (5 minutos):
Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación.
- **Explicación de procedimientos y recursos** (5+ 5 minutos):
Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.).
- **Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado** (15 + 25 minutos):
Los estudiantes, por equipos, aplicarán sus conocimientos y competencias para la realización de la actividad. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo.
- **Reflexión grupal** (5+5 minutos):
Espacio para la presentación del producto final por parte de cada equipo, donde se comparten aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo.
- **Evaluación y cierre** (10 minutos):
Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Lugar: Salón Rojo y sala de ordenadores.

Organización: Sentados en las sillas del salón rojo y de pie, y sentados individual o por parejas con un ordenador.

MATERIALES Y RECURSOS

- Dispositivos electrónicos (ordenadores, tabletas o portátiles) con acceso a internet y genially explicativo de la actividad.
- Proyector con ordenador para la presentación y explicación inicial.
- Panel interactivo y ordenador de la sala de ordenadores.
- Carteles sobre las diversas corrientes artísticas de la historia para la investigación.
- App Assemblr Studio para la producción artística del alumnado.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Los alumnos distribuidos en 8 grupos de trabajo deberán investigar sobre las diferentes corrientes artísticas de la historia y así hacer una puesta en común como repaso de lo investigado. Tras esa primera parte, tendrán que realizar una producción artística en 3D inspirada en una de las corrientes utilizando la app Assemblr Studio. Una vez que vayan terminando, visualizarán en realidad aumentada las producciones del resto.

- **DESARROLLO:** La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas:
 - FASE 1º: Investigación sobre las diferentes corrientes artísticas de la historia por equipos de color y puesta en común para realizar un aprendizaje más profundo.
 - FASE 2º: Diseño y creación de una obra de arte en 3D con la app Assemblr Studio individual o por parejas y visionado en realidad aumentada de las creaciones del resto.
 - FASE 3º: Reflexión grupal analizando lo que han aprendido y los conocimientos previos que ya tenían.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de tareas multinivel. • Presentación de la información en múltiples formatos. • Agrupamientos flexibles y cooperativos. • Flexibilidad temporal en la ejecución de tareas. • Activación de conocimientos previos y conexión con experiencias personales. • Fomento de la expresión libre y creativa. • Creación de un clima emocional seguro y motivador.
PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	<ul style="list-style-type: none"> • Coopera y colabora activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, indagando para conocer las corrientes artísticas desde la Prehistoria hasta la actualidad, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos técnicos en distintas épocas de la historia, explorando diferentes fuentes y recursos. • Comprende el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos para la búsqueda de información relacionada con las corrientes artísticas de la historia. • Diseña y elabora producciones artísticas de forma creativa y colaborativa, relacionadas con las corrientes artísticas de la historia, usando la app Assemblr Studio, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>Técnicas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Entrevista o cuestionario -Técnicas de autoevaluación y coevaluación: diarios de aprendizaje (producciones propias en 3D para visionar en AR). <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Listas de cotejo por equipo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación. - Portafolio Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo (Producciones propias en 3D).
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de contenidos • Aplicación de habilidades • Presentación y organización • Participación y actitud • Cumplimiento de instrucciones
MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN	
<p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real. 	

Al finalizar la actividad:

- Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos.
- Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal.
- El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales.
- Se valora tanto el resultado como el proceso vivido.

Cambio de turno entre docentes del CRIE:

- Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar.
- Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado.

Al final de la semana:

- Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos.
- Los resultados se comparten con los centros participantes.
- Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.

AGENTES EVALUADORES

La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;

- Los **docentes del CRIE** lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica.
- Los **maestros acompañantes** aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas.
- Los **alumnos** participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:

- Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave?
- Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados?
- Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos?
- Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo?
- Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias?
- Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N° 8: LA CÁPSULA DEL TIEMPO

CONTEXTUALIZACIÓN

- OBJETIVO/FINALIDAD:** Desde tiempos remotos, el ser humano ha necesitado orientarse para sobrevivir, explorar y expandirse por diferentes territorios. Ya en la Prehistoria, nuestros antepasados se guiaban por elementos naturales como el sol, las estrellas o el curso de los ríos. Las grandes civilizaciones de la Edad Antigua, como los egipcios o los fenicios, perfeccionaron la navegación observando los astros y desarrollando mapas rudimentarios. En la Edad Media, los viajeros y comerciantes usaban brújulas y cartas náuticas para cruzar continentes. Con el avance de la ciencia en la Edad Moderna, la orientación se volvió más precisa gracias a instrumentos como el sextante. Finalmente, en la Edad Contemporánea, la tecnología ha revolucionado la forma en que nos orientamos, con sistemas GPS y aplicaciones móviles, como es la que se va a utilizar en esta actividad (iOrienteering). Esta evolución muestra cómo la necesidad de ubicarse en el espacio ha sido constante a lo largo de la Historia, adaptándose a los conocimientos y herramientas de cada época. Y con esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado conozca esos medios antiguos con los que el ser humano se ha ubicado en diferentes circunstancias y contextos, y que conozca cómo puede hacerlo también a día de hoy.
- PRODUCTO FINAL:** Como culminación de la situación de aprendizaje, el alumnado tendrá la oportunidad de acceder a un producto final simbólico y motivador: una cápsula del tiempo que contiene mensajes, recuerdos y reflexiones sobre el pasado, el presente y el futuro. Esta cápsula del tiempo no se entregará automáticamente, sino que estará condicionada a la superación de un reto colectivo: todos los grupos participantes deberán alcanzar, entre todos, una puntuación mínima determinada durante el recorrido con la app iOrienteering. Esta puntuación se obtendrá en función de las balizas localizadas, los retos superados y la implicación demostrada en la actividad.
 La cápsula del tiempo incluirá:
 - Mensajes escritos por el alumnado sobre lo que han aprendido de cada etapa histórica.
 - Compromisos personales y grupales para cuidar el entorno y fomentar la sostenibilidad a lo largo de los años.
 - Fotografías o dibujos representativos de la experiencia vivida.
 - Preguntas que se lanzan al "futuro" sobre cómo será la sociedad en los próximos años.
 - Este producto final será presentado al final de la semana, como parte de una ceremonia simbólica en la que se reconocerá el esfuerzo colectivo y se celebrará el aprendizaje compartido.
 - Además, se podrá enviar una versión digital de la cápsula a los centros participantes, como recuerdo de la experiencia y como recurso para continuar trabajando en el aula.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

ÁREA/S

Educación Física.

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia digital (CD).
- Competencia ciudadana (CC).

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA

- EDUCACIÓN FÍSICA: (STEM5, GPSAA2, CC4, CE1).
- EDUCACIÓN FÍSICA: (STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4).

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:		
	<p><i>EDUCACIÓN FÍSICA-</i></p> <p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p> <p>6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.</p>		
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
<p><i>EDUCACIÓN FÍSICA-</i></p> <p>5.1 Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una perspectiva ecosostenible del entorno y comunitaria.</p> <p>6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible, eficiente y saludable.</p>	<p><i>EDUCACIÓN FÍSICA-</i></p> <p>F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno: Juegos y actividades deportivas en el medio natural y urbano: Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p> <p>G. Información, digitalización y comunicación. Instrumentos y dispositivos digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación vial: - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC): 	
METODOLOGÍA	MÉTODOS		
	<p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Aprendizaje por descubrimiento y construcción de conocimiento a partir de un proyecto. • Estilos de enseñanza: Guía o facilitador. • Estrategias: Trabajo por fases (investigación → planificación → desarrollo → presentación). • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lluvia de ideas inicial sobre el reto. ○ Diario de aprendizaje del proyecto. ○ Presentación final en formato exposición, vídeo o maqueta. 		
	ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Medio grupo por equipos. • Medio grupo por parejas/tríos 		
	CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO		
<p>Duración total: 1 hora y 30 minutos</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. 			

- **Explicación de contenidos, procedimientos y recursos** (15 minutos):
Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.).
- **Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado** (45 minutos):
Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo.
- **Reflexión grupal** (10 minutos):
Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo.
- **Evaluación y cierre** (10 minutos):
Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Lugar: Salón Verde, patio y alrededores del CRIE.

Organización: Sentados alrededor del panel interactivo, en el Salón Verde y en grupos en el exterior.

MATERIALES Y RECURSOS

- Dispositivos electrónicos móviles, con acceso a Internet y a la app iOrienteeing.
- Panel digital para mostrar la introducción a la actividad al iniciar la sesión.
- Material de apoyo (mapas impresos) para facilitar el desarrollo de la actividad.
- Petos fluorescentes para seguridad del alumnado, como peatones.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

- **PLANTEAMIENTO DE LA TAREA:** Se presenta la actividad al alumnado, explicando el funcionamiento de la app iOrienteeing y el objetivo común: superar el reto histórico y desbloquear la cápsula del tiempo. Se proyectará una breve introducción a la situación de aprendizaje a todo el grupo, en la que se repasan brevemente las etapas históricas y las diferentes maneras que ha utilizado el ser humano para ubicarse y orientarse en diferentes situaciones, a lo largo de dichas etapas. Además, se procederá a explicar unas nociones fundamentales de seguridad vial, que los alumnos habrán de tener en cuenta, en este caso, como peatones, para el seguro devenir de la actividad.
- **DESARROLLO:** La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas:
 - FASE 1ª: a cada equipo se le asignará una Tablet y un mapa con el que realizar la actividad de búsqueda de las balizas que han de encontrar. Cada alumno llevará un peto fluorescente, con el que podrá ser visto más fácilmente. Se saldrá a la calle, para guiar al alumnado con unas nociones de seguridad vial y se controlarán los desplazamientos del alumnado, ya en las afueras del CRIE, especialmente en los primeros momentos de la actividad.
 - FASE 2ª: Los grupos inician el recorrido por las zonas establecidas para desarrollar la actividad, escaneando las balizas con la app y sumando puntos, que finalmente serán añadidos al marcador colectivo.
 Los docentes observan y registran el desarrollo de la actividad, prestando especial atención a la participación, la cooperación y la adaptación del alumnado a las características del entorno. Los maestros de apoyo intervienen para garantizar la inclusión y la accesibilidad de todos los alumnos.

- FASE 3ª: Al finalizar el recorrido, se suman los puntos obtenidos por todos los grupos. Si se alcanza la puntuación mínima colectiva, se desbloquea la cápsula del tiempo, de la cual, el alumnado podrá participar en su creación, incluyendo mensajes sobre lo aprendido en cada etapa histórica, dibujos, fotos o símbolos representativos de la experiencia, compromisos personales o grupales para el futuro, preguntas dirigidas a los alumnos que abrirán la cápsula en el futuro...
Se realiza una ceremonia simbólica de cierre, donde se presenta la cápsula generada la semana anterior y se reflexiona sobre el contenido de sus mensajes, sobre el trabajo en equipo, el uso de la tecnología y el valor del aprendizaje compartido.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

- Agrupamientos flexibles y cooperativos.
- Adaptación de los espacios y materiales.
- Planificación de recorridos accesibles y seguros.

INDICADORES DE LOGRO

- Participa en actividades físicas en el entorno natural o urbano adaptando sus movimientos a las características del terreno, respetando las normas de seguridad y mostrando autonomía.
- Demuestra hábitos saludables en el uso de la tecnología durante las actividades físicas, como limitar el tiempo de exposición, compartir el dispositivo con el grupo y evitar distracciones innecesarias.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas de evaluación:

- Observación
- Entrevista o cuestionario
- Técnicas de autoevaluación y coevaluación: Rúbricas compartidas, diarios de aprendizaje.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbricas
- Listas de cotejo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación para una presentación oral.
- Escalas de valoración: Medir el grado de cumplimiento de un criterio. Escala del 1 al 5 para evaluar la creatividad en un proyecto.
- Portafolio Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo.
- Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.

CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN

- Dominio de contenidos
- Aplicación de habilidades
- Presentación y organización
- Creatividad e innovación
- Participación y actitud
- Cumplimiento de instrucciones

	MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN
	<p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real. <p>Al finalizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos. • Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal. • El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales. • Se valora tanto el resultado como el proceso vivido. <p>Cambio de turno entre docentes del CRIE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar. • Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado. <p>Al final de la semana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos. • Los resultados se comparten con los centros participantes. • Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.
	AGENTES EVALUADORES
	<p>La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los docentes del CRIE lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica. • Los maestros acompañantes aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas. • Los alumnos participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.
VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
<p>Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave? • Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados? • Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos? • Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo? • Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias? • Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades? 	



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9: SALIDA DIDÁCTICA SEGOVIA

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** Que el alumnado, a través de una visita didáctica a espacios emblemáticos de Segovia (Museo Esteban Vicente, Alcázar y Real Casa de la Moneda), conozca y valore la evolución histórica y cultural de la ciudad, desarrollando la capacidad de interpretar el patrimonio desde distintas perspectivas (artística, histórica y económica). Con ello se pretende fomentar la competencia en conciencia y expresión culturales, la competencia social y cívica y la competencia de aprender a aprender, a la vez que se integran aprendizajes propios de las áreas de Ciencias Sociales, Educación Artística y Educación en Valores.
- **PRODUCTO FINAL:** Cada grupo de alumnos elaborará un **audio-vídeo** (puede ser grabado con tableta o móvil) en el que refleje lo vivido y aprendido durante la visita a Segovia. El objetivo es que se convierta en una narración coral que muestre la experiencia desde distintas miradas.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	OBJETIVOS DE ETAPA
	a) Conocer y valorar los aspectos básicos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. b) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza, contribuyendo a su conservación y mejora, y apreciando su valor y diversidad c) Reconocer el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León descubriendo los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación de su sociedad, de manera que fomente la indagación, curiosidad, cuidado y respeto por el entorno
	ÁREA/S
	Ciencias Sociales, Educación Plástica y Visual.
	COMPETENCIAS CLAVE
	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital (CD) • Aprender a aprender (AA) • Competencia en comunicación lingüística (CCL) • Conciencia y expresiones culturales (CCEC) • Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
	DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA
<ul style="list-style-type: none"> • <i>CIENCIAS SOCIALES:</i> (CCL1, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CPSAA4, CC3, CC4, CE1, CCEC1). • <i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:</i> (CCL1, CP3, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC1, CCEC3). 	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	
<p><i>CIENCIAS SOCIALES-</i> Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.</p> <p><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL-</i> Descubrir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la recepción activa y el análisis de las mismas, para desarrollar la curiosidad, el placer y la apertura hacia el descubrimiento de lo nuevo y el respeto por la diversidad</p>	

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
	<p><i>CIENCIAS SOCIALES-</i> 3.1 Identificar y analizar críticamente 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 y compartiendo e intercambiando la información obtenida.</p> <p><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL</i> 1.1 Distinguir propuestas plásticas, visuales 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.</p>	<p><i>CIENCIAS SOCIALES-</i> 2. Sociedades en el tiempo.</p> <p>– Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales).</p> <p>– Temas de relevancia en la historia (Edad Medieval) el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. Características sociales, políticas, económicas y culturales en la Edad Medieval</p> <p><i>EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL-</i> A. Recepción, análisis y reflexión. – Propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, de diferentes géneros, estilos, corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales. Propuestas artísticas específicas de Castilla y León</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores: - Educación para la igualdad entre hombres y mujeres: - Educación ambiental. - Educación emocional y social: - Educación para la ciudadanía y los derechos humanos. - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC):
METODOLOGÍA	MÉTODOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías Activas • Metodología: Basada en la participación activa y el aprender haciendo. • Estilos de enseñanza: Dinamizador. • Estrategias: Talleres, debates, experimentos. • Técnicas: • Aprendizaje experiencial: • Se aprovecha la visita a los espacios históricos y museos para aprender mediante la experiencia directa, fomentando la observación, la reflexión y el análisis. • Trabajo cooperativo: • Los alumnos trabajan en pequeños grupos para analizar, discutir y representar los elementos históricos y artísticos que descubren. • Educación artística integrada: Talleres prácticos en el Museo Esteban Vicente para relacionar arte contemporáneo con conceptos históricos. Creación de producciones plásticas que reflejen diferentes etapas históricas de Segovia. 		
	ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Medio grupo • Medio grupo por equipos 		
	CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO		
<p>Duración total: De las 10:00h a las 17:30</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <p>Los alumnos realizarán una visita didáctica a Segovia para conocer su evolución histórica a través de espacios emblemáticos. Comenzarán en el Museo Esteban Vicente, donde participarán en un taller artístico vinculado al arte contemporáneo. Luego explorarán el Alcázar de Segovia, símbolo de la Edad Media y la monarquía castellana. La siguiente parada será la Real Casa de la Moneda, para comprender la historia económica y tecnológica de la ciudad. La jornada permitirá integrar arte, historia y juego en un recorrido vivencial por las etapas históricas de Segovia.</p>			
ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO			
Lugar: Segovia capital			

MATERIALES Y RECURSOS

- Dispositivos electrónicos (ordenadores, tabletas o portátiles) con acceso a internet y cuenta gratuita en Cava para cada grupo.
- Diferentes materiales plásticos para el taller en el Museo Esteban Vicente.
- Sistema de audioguía para la visita en el Alcázar de Segovia.
- Dispositivos digitales.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Los alumnos serán investigadores y artistas que descubrirán la historia de Segovia a través de tres espacios clave: el Museo Esteban Vicente, el Alcázar de Segovia y la Real Casa de la Moneda.

DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas:

-FASE 1º: Proceso Antes de la visita

- Breve introducción a los lugares que se visitarán.

- FASE 2º: Desarrollo de la actividad en diferentes lugares históricos de la ciudad

- Museo Esteban Vicente: participación en un taller artístico; realización de un pequeño boceto inspirado en una obra de arte contemporáneo.
- Alcázar de Segovia: observación de la arquitectura y los símbolos medievales.
- Real Casa de la Moneda: observación del proceso histórico de acuñación de monedas.

- FASE 3º: Puesta en común de lo observado, realización audio-vídeo (puede ser grabado con tablet o móvil) en el que refleje lo vivido y aprendido durante la visita a Segovia.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

- **Diseño de tareas multinivel:**
Las actividades deben ofrecer distintos grados de dificultad o formas de resolución, permitiendo que cada alumno participe según sus capacidades, intereses y ritmo de aprendizaje.
- **Presentación de la información en múltiples formatos:**
Incluir explicaciones en formato visual (imágenes, esquemas), auditivo (audios, instrucciones habladas) y textual, para facilitar la comprensión a alumnos con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades específicas.
- **Agrupamientos flexibles y cooperativos:**
Formar equipos heterogéneos donde cada alumno pueda asumir un rol acorde a sus fortalezas (por ejemplo, lector, explorador, resolutor, comunicador), favoreciendo el aprendizaje entre iguales.
- **Adaptación de los espacios y materiales:**
Asegurar que el entorno físico sea accesible para todos (por ejemplo, recorridos sin barreras, materiales manipulables, dispositivos adaptados) y que los recursos estén disponibles en formatos alternativos.

- **Flexibilidad temporal en la ejecución de tareas:**
Permitir que algunos alumnos dispongan de más tiempo para completar las actividades, sin penalización, respetando sus ritmos de trabajo y concentración.
- **Incorporación de apoyos personalizados durante la actividad:**
Prever la presencia de docentes de apoyo, PT o AL, que puedan intervenir puntualmente para facilitar la participación activa de alumnos con necesidades específicas.
- **Activación de conocimientos previos y conexión con experiencias personales:**
Iniciar la actividad con dinámicas que permitan a los alumnos relacionar lo que van a aprender con vivencias propias, favoreciendo la motivación y el sentido del aprendizaje.
- **Fomento de la expresión libre y creativa:**
Ofrecer distintas formas de expresión para que cada alumno pueda comunicar lo aprendido: oralmente, por escrito, mediante dibujos, grabaciones o representaciones.
- **Creación de un clima emocional seguro y motivador:**
Diseñar la actividad en un entorno que promueva la confianza, la participación sin miedo al error, el reconocimiento de logros individuales y colectivos, y el respeto por las diferencias.
- **Planificación de recorridos accesibles y seguros:**
Antes de realizar la actividad, se debe revisar el entorno para asegurar que los recorridos sean accesibles para todo el alumnado, incluyendo aquellos con movilidad reducida, dificultades sensoriales o necesidades específicas. Se pueden establecer rutas alternativas, puntos de descanso y señalización clara para facilitar la participación de todos.
- **Preparación de apoyos móviles y acompañamientos personalizados:**
Durante el desplazamiento, se pueden organizar grupos con acompañamiento docente o de apoyo (PT, AL, voluntariado) para garantizar que ningún alumno quede excluido. También se pueden usar dispositivos móviles con funciones de accesibilidad activadas, mapas simplificados o instrucciones en audio para facilitar la orientación y comprensión de la actividad.

PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno reconoce y describe las características principales de los espacios visitados en Segovia (Museo Esteban Vicente, Alcázar y Real Casa de la Moneda) y comparte sus conclusiones con sus compañeros de manera clara y organizada. • El alumno identifica y compara propuestas artísticas de distintas épocas y estilos (arte contemporáneo en el Museo Esteban Vicente, arquitectura medieval en el Alcázar y elementos visuales de la Casa de la Moneda), mostrando interés, respeto y apertura hacia la diversidad cultural y artística, y expresando sus observaciones con un lenguaje adecuado e inclusivo.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>Técnicas de evaluación - Observación</p> <p>Instrumentos de evaluación - Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.</p>
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN
	<p>Observación directa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registro del grado de participación, interés y respeto durante la visita.

MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN**Durante la actividad:**

- Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación.
- Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones.
- Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real.

Al finalizar la actividad:

- Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos.
- Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal.
- El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales.
- Se valora tanto el resultado como el proceso vivido.

Cambio de turno entre docentes del CRIE:

- Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar.
- Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado.

Al final de la semana:

- Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos.
- Los resultados se comparten con los centros participantes.
- Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.

AGENTES EVALUADORES

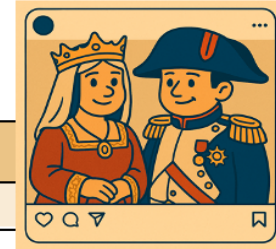
La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;

- Los **docentes del CRIE** lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica.
- Los **maestros acompañantes** aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas.
- Los **alumnos** participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:

1. **Adecuación a los objetivos educativos** ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave?
2. **Participación del alumnado** ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados?
3. **Inclusión y atención a la diversidad** ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos?
4. **Desarrollo de habilidades** ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo?
5. **Impacto en el aprendizaje** ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias?
6. **Reflexión y mejora continua** ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10: INFLUENCERS DEL PASADO

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** Esta situación de aprendizaje tiene como finalidad sensibilizar al alumnado sobre la relevancia histórica de determinados personajes que, a través de sus vidas, acciones y compromisos, lograron superar importantes desafíos y protagonizar hitos significativos. Su legado ha tenido un impacto profundo y duradero a nivel mundial, convirtiéndose en referentes de superación, valentía y transformación social. A través del análisis de sus trayectorias, se pretende fomentar en el alumnado una actitud crítica, reflexiva y comprometida con los valores de justicia, igualdad y perseverancia. También tiene como objetivo fomentar el desarrollo de competencias clave como la búsqueda de información, el pensamiento crítico, y la expresión oral y escrita.
- **PRODUCTO FINAL:** La creación de un book trailer (una presentación breve y visual en forma de video que resume una biografía de forma atractiva) sobre los "influencers" del pasado (personajes históricos de gran relevancia en el mundo). Para ello realizarán una investigación guiada que les proporcionará el contenido del video para posteriormente diseñar y elaborar el propio video utilizando una herramienta digital.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	OBJETIVOS DE ETAPA
	h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
	ÁREA/S
	Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura.
	COMPETENCIAS CLAVE
	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital (CD) • Personal, social y aprender a aprender (PSAA) • Competencia en comunicación lingüística (CCL) • Conciencia y expresiones culturales (CCEC)
	DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>CIENCIAS SOCIALES:</i> (CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1) • <i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:</i>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	
<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 5. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos y asumir un compromiso responsable frente a retos futuros.</i></p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- 6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</i></p>	

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
	<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 5.2</i> Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, explorando diferentes fuentes y recursos.</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA- 6.2</i> Compartir y valorar los resultados y conclusiones de un proceso de investigación, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, utilizando diferentes medios y soportes.</p>	<p><i>CIENCIAS SOCIALES</i> 2. Sociedades en el tiempo – Iniciación a la investigación y a los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Moderna y Edad Contemporánea).</p> <p><i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i> B. Comunicación. 2. Géneros discursivos – 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores. - Educación para la igualdad entre hombres y mujeres. - Educación emocional y social: - Educación para la ciudadanía y los derechos humanos - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC):
METODOLOGÍA	MÉTODOS		
	<p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Aprendizaje por descubrimiento y construcción de conocimiento a partir de un proyecto. • Estilos de enseñanza: Guía o facilitador. • Estrategias: Trabajo por fases (investigación → planificación → desarrollo → presentación). • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lluvia de ideas inicial sobre el reto. ○ Diario de aprendizaje del proyecto. ○ Presentación final en formato exposición, vídeo o maqueta. 		
	ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Medio grupo por equipos 		
CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO			
<p>Duración total: 1 hora y 30 minutos</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. 			

- **Explicación de contenidos, procedimientos y recursos** (15 minutos):
Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.).
- **Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado** (45 minutos):
Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo.
- **Reflexión grupal** (10 minutos):
Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo.
- **Evaluación y cierre** (10 minutos):
Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Lugar: Aula TIC

Organización: Sentados en las sillas con los ordenadores.

MATERIALES Y RECURSOS

- Dispositivos electrónicos (ordenadores, tabletas o portátiles) con acceso a internet y cuenta gratuita en Canva para cada grupo.
- Plantilla guía de investigación con preguntas clave sobre el personaje histórico.
- Proyector o pantalla para mostrar los book trailers al final de la sesión.
- Material de apoyo (libros, enlaces web, fichas impresas) para facilitar la investigación.

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

- **PLANTEAMIENTO DE LA TAREA:** A cada equipo se le asignará un "influencer del pasado" sobre el que tendrán que realizar una investigación guiada para obtener información de los aspectos más relevantes e importantes de la vida de estos personajes históricos. Posteriormente diseñarán, elaborarán y editarán una presentación audiovisual en forma de video (*booktrailer*) utilizando una plataforma en línea de diseño gráfico que permite a usuarios de todos los niveles —desde principiantes hasta profesionales— crear fácilmente una amplia variedad de contenidos visuales.
- **DESARROLLO:** La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas:
 - FASE 1º: Selección del personaje histórico: a cada equipo de trabajo se le asigna una figura relevante cuya biografía será la base del proyecto, para posteriormente realizar una investigación documental guiada, orientada a recopilar y analizar los aspectos más significativos de la vida, obra y legado de dicho personaje.
 - FASE 2º: Proceso de creación del book trailer: Elaboración del guion (redacción de un texto breve y atractivo que resuma los aspectos más impactantes de la vida del personaje), planificación visual (selección de imágenes, ilustraciones, vídeos o animaciones que representen momentos clave de la biografía y diseño de la estructura visual del tráiler: inicio, desarrollo y cierre), producción audiovisual (grabación de voz en off, edición del vídeo con la herramienta digital *Canva* e integración de música, efectos sonoros y transiciones)
 - FASE 3º: Presentación y reflexión: exposición del book trailer ante el grupo, evaluación del proceso creativo y del contenido histórico y reflexión sobre el impacto del personaje en la historia y en la actualidad.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de tareas multinivel. • Presentación de la información en múltiples formatos. • Agrupamientos flexibles y cooperativos. • Flexibilidad temporal en la ejecución de tareas. • Activación de conocimientos previos y conexión con experiencias personales. • Fomento de la expresión libre y creativa. • Creación de un clima emocional seguro y motivador.
PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga y selecciona información relevante sobre la vida y el contexto histórico de un personaje asignado, demostrando capacidad para analizar fuentes diversas y aplicar criterios de veracidad, pertinencia y perspectiva de género. • Diseña y produce una presentación audiovisual utilizando herramientas digitales de diseño gráfico, integrando elementos visuales, narrativos y técnicos de forma creativa y coherente con el contenido histórico trabajado.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>Técnicas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Entrevista o cuestionario - Técnicas de autoevaluación y coevaluación: Rúbricas compartidas, diarios de aprendizaje. <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbricas - Listas de cotejo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación para una presentación oral. - Escalas de valoración: Medir el grado de cumplimiento de un criterio. Escala del 1 al 5 para evaluar la creatividad en un proyecto. - Portafolio Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo. - Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de contenidos • Aplicación de habilidades • Presentación y organización • Creatividad e innovación • Participación y actitud • Cumplimiento de instrucciones

MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN**Durante la actividad:**

- Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación.
- Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones.
- Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real.

Al finalizar la actividad:

- Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos.
- Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal.
- El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales.
- Se valora tanto el resultado como el proceso vivido.

Cambio de turno entre docentes del CRIE:

- Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar.
- Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado.

Al final de la semana:

- Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos.
- Los resultados se comparten con los centros participantes.
- Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.

AGENTES EVALUADORES

La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;

- Los **docentes del CRIE** lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica.
- Los **maestros acompañantes** aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas.
- Los **alumnos** participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:

- Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave?
- Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados?
- Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos?
- Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo?
- Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias?
- Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 11: LA RUTA DE LAS CIVILIZACIONES

CONTEXTUALIZACIÓN

- **OBJETIVO/FINALIDAD:** El objetivo de esta actividad es que los alumnos revivan y comprendan las principales civilizaciones antiguas (Egipto, Roma, Grecia, Imperio chino, etc.) de una manera dinámica y participativa. A través de una experiencia gamificada con la aplicación *Goosechase*, investigarán, resolverán enigmas y crearán contenidos que les permitan explorar los logros, costumbres y aportaciones culturales de cada civilización. Esta propuesta fomenta su curiosidad histórica, pensamiento crítico y creatividad, al tiempo que potencia la competencia digital mediante la realización de misiones interactivas. Asimismo, desarrollarán habilidades de trabajo en equipo, comunicación y respeto por las ideas de los demás, entendiendo la historia como una experiencia viva y significativa.
- **PRODUCTO FINAL:** Creación y exposición de un dossier digital colaborativo donde cada grupo presentará los productos más destacados generados durante las misiones: vídeos, fotografías, dibujos, escenas representadas y respuestas creativas. Este dossier será compartido y celebrado en una sesión final, donde se reflexionará sobre lo aprendido y se pondrán en común las vivencias de cada civilización.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	OBJETIVOS DE ETAPA		
	h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.		
	b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.		
	ÁREA/S		
	Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura.		
	COMPETENCIAS CLAVE		
	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital (CD) • Personal, social y aprender a aprender (PSAA) • Conciencia y expresiones culturales (CEC) • Competencia emprendedora (CE) 		
	DESCRIPTORES OPERATIVOS DE PERFIL DE SALIDA		
	<ul style="list-style-type: none"> • CIENCIAS SOCIALES:(CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2), (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2) 		
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:		
<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 1. Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</i></p> <p><i>5. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos y asumir un compromiso responsable frente a retos futuros.</i></p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES	
<p><i>CIENCIAS SOCIALES- 1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa, cívica y ética, indagando sobre las sociedades y los territorios.</i></p>	<p><i>CIENCIAS SOCIALES</i></p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores: - Educación para la ciudadanía y los derechos humanos: - Uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC): 	

	<p>5.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, explorando diferentes fuentes y recursos.</p>	<p>2. Sociedades en el tiempo Iniciación a la investigación y a los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente.</p>	
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>MÉTODOS</p>		
	<p>Metodologías Activas (general)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología: Basada en la participación activa y el aprender haciendo. • Estilos de enseñanza: Dinamizador. • Estrategias: Talleres, debates, experimentos. • Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Role-playing. ○ Torneos de preguntas. ○ Experimentación científica sencilla. 		
	<p>ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Medio grupo por equipos 		
	<p>CRONOGRAMA Y ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO</p>		
	<p>Duración total: 1 hora y 30 minutos</p> <p>Secuenciación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la situación de aprendizaje (10 minutos): Introducción al contexto y objetivos de la actividad, destacando su relevancia y conexión con los contenidos curriculares. Se explicará el propósito pedagógico y los criterios de evaluación. • Explicación de contenidos, procedimientos y recursos (15 minutos): Desarrollo teórico y práctico de los contenidos implicados. Se detallarán los procedimientos que el alumnado deberá seguir, así como los recursos didácticos disponibles (materiales, herramientas digitales, etc.). • Tiempo de trabajo autónomo y colaborativo del alumnado (45 minutos): Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante actividades individuales y/o grupales. Se fomentará la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo. • Reflexión grupal (10 minutos): Espacio para compartir aprendizajes, dificultades y estrategias utilizadas. Se promoverá el diálogo y la metacognición como parte del proceso formativo. • Evaluación y cierre (10 minutos): Valoración del desarrollo de la actividad mediante instrumentos de evaluación formativa. Se recogerán evidencias del aprendizaje y se ofrecerá retroalimentación 		
	<p>ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO</p>		
<p>Lugar: Salón rojo. Una sala por grupo especializada en la civilización asignada.</p>			
<p>Organización: Cada grupo asigna distintos roles a sus miembros (fotógrafo, grabador de vídeo, coordinador, editor). Se rotan.</p>			
<p>MATERIALES Y RECURSOS</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • iPads con conexión a internet 			

- App "Goosechase" instalada
- Espacios del aula y centro educativo para realizar las misiones
- Material de apoyo creativo: papel, disfraces, utensilios, objetos decorativos
- Proyector para visualizar las producciones

PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES Y TAREAS

- **PLANTEAMIENTO DE LA TAREA:** Los alumnos se convertirán en exploradores del tiempo. Divididos en cuatro equipos, recibirán una serie de misiones a través de la App "Goosechase", cada una relacionada con una civilización relevante de la historia (Egipto, Grecia, Roma, Mesopotamia). Cada reto superado les hará ganar puntos, pero, sobre todo, aprendizaje.
- **DESARROLLO:** La realización de esta tarea consta de 4 fases bien diferenciadas:
 - FASE 1º: **Formación de equipos y asignación de civilizaciones.** Se forman 4 equipos. A cada uno se le asigna una civilización que deberán investigar y representar.
 - FASE 2º **Lanzamiento de misiones en "Goosechase"**
Cada grupo inicia el juego en su iPad. Las misiones aparecerán una a una. Cuando completen exitosamente la primera, pasarán a la siguiente y así sucesivamente. Tienen un tiempo límite para completarlas todas (por ejemplo, 45-60 minutos). Cada misión correctamente realizada suma **400 puntos**.
 - FASE 3º: Realización de misiones creativas.
Las misiones incluyen retos como:
 - Foto Cuadro Viviente: **recread una escena famosa de vuestra civilización en una fotografía.**
 - Mini Teatralización: **grabad un breve vídeo representando cómo vivía una familia de esa civilización.**
 - Pregunta Misteriosa: **resolved una pregunta histórica oculta tras una pista de realidad aumentada.**
 - Entrevista al pasado: **cread una entrevista inventada a un personaje célebre de la época.**
 - Canción del Tiempo: **inventad y cantad una pequeña canción con datos importantes de vuestra civilización.**
 - Desfile Épico: **grabad un desfile representando la vestimenta típica de la época.**
 - Arte y Símbolos: **dibujad y explicad un símbolo representativo de vuestra civilización.**
 - Comparación rápida: **redactad tres diferencias entre vuestra civilización y la actualidad.**
 - FASE 4º: **Puesta en común.** Cada grupo presenta los productos a sus compañeros. Se fomenta la reflexión compartida de lo aprendido, el trabajo en equipo y las curiosidades descubiertas.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

- Diseño de tareas multinivel.
- Presentación de la información en múltiples formatos.
Agrupamientos flexibles y cooperativos.
- Flexibilidad temporal en la ejecución de tareas.
- Fomento de la expresión libre y creativa.
- Creación de un clima emocional seguro y motivador.

PROCESO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza herramientas digitales de forma responsable para investigar y compartir información sobre civilizaciones históricas. • Identifica y describe aspectos clave de distintas civilizaciones históricas usando fuentes variadas y respetando la diversidad.
	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>Técnicas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Entrevista -Cuestionario -Técnicas de autoevaluación y coevaluación: Rúbricas compartidas, diarios de aprendizaje. <p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbricas - Listas de cotejo. Verificar si se cumplen ciertos aspectos o pasos a través de una lista de verificación para una presentación oral. - Escalas de valoración: Medir el grado de cumplimiento de un criterio. Escala del 1 al 5 para evaluar la creatividad en un proyecto. - Portafolio Recopilar evidencias del aprendizaje a lo largo del tiempo. - Diario de clase o de aprendizaje: Registrar experiencias, emociones y aprendizajes.
	CRITERIOS Y HERRAMIENTAS PARA LA CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de contenidos • Aplicación de habilidades • Presentación y organización • Creatividad e innovación • Participación y actitud • Cumplimiento de instrucciones
MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN	
<p>Durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestros del centro: Observan la implicación del alumnado, su interacción y adaptación. • Maestros de apoyo: Evalúan la participación de alumnos con necesidades específicas y la eficacia de las adaptaciones. • Alumnos: Realizan autoevaluaciones informales, reconociendo logros y dificultades en tiempo real. <p>Al finalizar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una reflexión conjunta entre docentes y alumnos. • Se recogen evidencias del aprendizaje individual y grupal. • El alumnado participa mediante coevaluación, autoevaluación o productos finales. • Se valora tanto el resultado como el proceso vivido. 	

	<p>Cambio de turno entre docentes del CRIE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comparte información relevante: progresos, incidencias, estrategias efectivas y aspectos a mejorar. • Este intercambio asegura la coherencia pedagógica y la continuidad en la atención al alumnado. <p>Al final de la semana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se aplica un cuestionario digital (Forms) al alumnado para valorar la asimilación de contenidos. • Los resultados se comparten con los centros participantes. • Los docentes acompañantes completan otro cuestionario para valorar las situaciones de aprendizaje observadas.
	<p>AGENTES EVALUADORES</p>
	<p>La evaluación educativa es un proceso compartido y colaborativo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los docentes del CRIE lideran el diseño de las actividades y realizan observación directa, análisis del progreso y valoración del impacto, utilizando instrumentos como rúbricas, registros y autoevaluaciones para ajustar su práctica pedagógica. • Los maestros acompañantes aportan una visión centrada en la atención a la diversidad, ayudando a detectar barreras, proponer adaptaciones y evaluar la inclusión de alumnos con necesidades específicas. • Los alumnos participan activamente mediante autoevaluación y coevaluación, desarrollando habilidades de reflexión, autonomía y responsabilidad.
<p>VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</p>	
<p>Se valorará periódicamente atendiendo a los siguientes indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecuación a los objetivos educativos ¿Está alineada con el currículo y las competencias clave? • Participación del alumnado ¿Los alumnos están activos, motivados e implicados? • Inclusión y atención a la diversidad ¿Se adapta a las necesidades de todos los alumnos? • Desarrollo de habilidades ¿Fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo? • Impacto en el aprendizaje ¿Se observan avances reales en conocimientos y competencias? • Reflexión y mejora continua ¿Permite recoger evidencias para ajustar futuras actividades? 	

Actividades de dinamización socioeducativa

Como complemento a lo trabajado, a lo largo del día y en diferentes momentos (veladas nocturnas, tiempos libres, etc..) se llevan a cabo una serie de actividades que pretenden promover la convivencia entre los alumnos, descubrir formas distintas de ocio y adquirir unos valores de respeto, igualdad y cooperación en un ambiente distendido.

Las actividades de dinamización socioeducativa se desarrollarán en diferentes momentos a lo largo de la semana:

-ACTIVIDADES DE PRESENTACIÓN, CONFIANZA Y COOPERATIVAS: en la jornada del lunes se dedicará un amplio periodo de tiempo a desarrollar este tipo de actividades que fomenten el conocimiento y la confianza entre el alumnado procedente de distintos centros educativos. Actividades de Presentación: *CADENA DE NOMBRES, PASARSE A PELOTA, TELARAÑA DE LANA*; Actividades de Confianza: *EL JARDINERO, TRENES COCHES O EL LAVADERO* y Actividades Cooperativas: *PUZLES EN EQUIPO, PARACAÍDAS, EL LAGO ENCANTADO O BOTE, BOTE*.

-ACTIVIDADES DE ORGANIZACIÓN DE LOS GRUPOS: Antes de comenzar la semana, es necesario sentar las bases del funcionamiento grupal con el que se va a trabajar. De esta manera, conseguiremos muchos beneficios organizativos y de eficiencia en las actividades, así como beneficios sociales y de relaciones interpersonales dentro de cada grupo de color. En definitiva, podríamos decir que es una actividad de formación de grupos en trabajo cooperativo. Se trata de que entre todos los miembros del grupo se repartan una serie de funciones que deberán realizar durante toda la semana:

-Jefe de recursos materiales y controlador: su función será la de proporcionar el material necesario al grupo en cada una de las actividades, custodiándolo y cuidándolo para que no se deteriore ni se extravíe. Además, tendrá que supervisar el nivel de ruido, vigilar que todo quede limpio y recogido y que las sillas se coloquen debajo de la mesa sin arrastrarlas, controlar el tiempo de que se dispone, recordando lo que queda, controlar la puntuación obtenida por el grupo y la que puede conseguir en cada actividad, y controlar la supresión de algún beneficio debido a malos comportamientos grupales.

-Secretario y portavoz: cuyas funciones serán las de anotar el trabajo realizado por el grupo y la de recordar los compromisos grupales e individuales, así como las tareas pendientes que tiene anotadas en su diario. Además, será el que presenta al resto de grupos las tareas realizadas, responde a las preguntas del profesor y pregunta las dudas al profesor, haciendo de intermediario e interlocutor con el profesor y con el resto de grupos.

-Coordinador y mediador: conoce con claridad la tarea que se debe realizar, indica las tareas que cada uno debe realizar en cada momento, comprueba que todos cumplen su tarea, dirige la evaluación grupal, es decir, si lo están haciendo bien o hay algo que mejorar y anima al equipo a seguir avanzando. También asumirá la función de observar el funcionamiento del grupo y si hay desacuerdos y conflictos, tendrá que intervenir apoyándose en las "normas del trabajo en equipo", para que la resolución de ese problema sea de la mejor manera posible.

-ACTIVIDADES DE DINAMIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE: en los periodos de tiempo libre que hay a lo largo del día se ofertará a los alumnos la participación en juegos cooperativos como *ESPÍAS EN EL CRIE*, *BOMBA DE TIEMPO* O *CAMOUFLAGE*.

-VELADAS NOCTURNAS: Actividades que se realizan después de la cena: *LA BANDA DEL TIEMPO* (lunes), *EL GRAN QUIZ SHOW DEL CRIE* (martes), *CINE* (miércoles) y *CRIEFIESTA* (jueves).

LA BANDA DEL TIEMPO

Los alumnos se convertirán en exploradores musicales y realizarán un juego interactivo de búsqueda para descubrir la historia, el origen y las curiosidades de distintos instrumentos musicales a lo largo de la humanidad. La actividad se llevará a cabo en diferentes espacios del aula y del centro educativo, usando tecnología y recursos creativos.

Cada equipo recibirá una tarjeta-misión con pistas sobre un instrumento musical de una época o cultura determinada. Deberán completar una serie de pruebas y búsquedas en diferentes estaciones ubicadas por el aula y el centro: usar iPads con conexión a internet para buscar información en apps y páginas seleccionadas (por ejemplo, Google Arts & Culture, Wikipedia Kids o apps de música educativa), consultar libros y tarjetas informativas disponibles en una estación de lectura, visitar espacios del centro donde encontrarán códigos QR o pistas ocultas relacionadas con instrumentos y en una zona especial con realidad aumentada, podrán visualizar instrumentos en 3D y ver cómo se tocan o cómo suenan.

A medida que completen las misiones, ganarán piezas de un mapa musical del mundo, que deberán montar al final.

EL GRAN QUIZ SHOW DEL CRIE

Este juego educativo tiene como objetivo responder correctamente al mayor número de preguntas posibles, trabajando en equipo y aprovechando los talentos de cada rol.

Cada equipo asigna los siguientes roles, que pueden rotarse en cada ronda:

- El Cazapreguntas: responsable de elegir la pregunta que el equipo va a responder.
- El Cerebrín: es quien da la respuesta final en nombre del equipo.
- El Chispazo: ayuda al Cerebrín con ideas, pistas o recordatorios.
- El Rastreador: investiga en materiales permitidos (libros, apuntes, recursos digitales) para encontrar información útil.
- El Cronoguardián: controla el tiempo de respuesta y mantiene el ritmo del equipo.

La dinámica del juego consiste en que se presentan varias categorías de preguntas (ciencia, historia, arte, cultura, etc.) y:

1º El Cazapreguntas elige una pregunta de la categoría.

2º El equipo tiene un tiempo limitado (por ejemplo, 2 minutos) para discutir.

3º El Rastreador puede consultar fuentes permitidas.

4º El Chispazo aporta ideas o pistas.

5º El Cerebrín da la respuesta final.

6º El Cronoguardián avisa cuando el tiempo está por terminar.

Se pueden otorgar puntos adicionales por: trabajo en equipo, justificación de la respuesta o uso correcto de fuentes.

-MÉTODO RULER (MEDIDOR DE EMOCIONES): Las siglas RULER corresponden en inglés a reconocer, entender, etiquetar, expresar y regular (recognizing, understanding, labeling, expressing y regulating): reconocer las emociones propias y las de los demás, comprender las causas y consecuencias de las emociones, etiquetar las emociones, expresar adecuadamente las emociones y regular las emociones efectivamente. **Esta actividad se realizará antes de ir a dormir utilizando el Medidor Emocional**, un cuadro a través del cual se miden las emociones en función de dos variables: la energía y la sensación y que sirve para aprender a reconocer las características de sus emociones y a clasificarlas como agradables o desagradables.

-LA SEMANA EN IMÁGENES: El viernes se proyectará un montaje audiovisual que contendrá las fotografías y videos más interesantes de toda la semana.

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA CRIETIC

1. JUSTIFICACIÓN

El Proyecto **CRIETIC** se desarrolla como el segundo de los Proyectos de Innovación que el CRIE de Fuentepelayo llevará a cabo en el presente curso escolar, como una herramienta encaminada a contribuir al desarrollo de la **Competencia Digital-CD** en alumnos de 2º ciclo de Educación Primaria.

Sobre la competencia digital el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria nos dice lo siguiente *“En las últimas décadas, las tecnologías de la información y la comunicación se han ido adentrando e integrando en nuestras vidas y se han expandido a todos los ámbitos de nuestra sociedad, proporcionando conocimientos y numerosas herramientas que ayudan en multitud de tareas de la vida cotidiana. La variedad de dispositivos y aplicaciones que existen en la actualidad hace necesario introducir el concepto de digitalización del entorno personal de aprendizaje, entendido como el conjunto de dispositivos y recursos digitales que cada alumno o alumna utiliza de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje y que le permiten realizar las tareas de forma eficiente, segura y sostenible, llevando a cabo un uso responsable de los recursos digitales. Por lo tanto, esta competencia aspira a preparar al alumnado para desenvolverse en un ambiente digital que va más allá del mero manejo de dispositivos y la búsqueda de información en la red. El desarrollo de la competencia digital permitirá comprender y valorar el uso que se da a la tecnología; aumentar la productividad y la eficiencia en el propio trabajo; desarrollar estrategias de interpretación, organización y análisis de la información; reelaborar y crear contenido; comunicarse a través de medios informáticos, y trabajar en equipo. Asimismo, esta competencia implica conocer estrategias para hacer un uso crítico y seguro del entorno digital, tomando conciencia de los riesgos, aprendiendo cómo evitarlos o minimizarlos, pidiendo ayuda cuando sea preciso y resolviendo los posibles problemas tecnológicos de la forma más autónoma posible.”*

Por ello desde el CRIE de Fuentepelayo se considera fundamental incluir un Proyecto de Innovación con el que contribuir con los centros educativos en el trabajo para la adquisición de dicha Competencia **digital –CD** en el que los alumnos podrán participar de diferentes

experiencias didácticas de carácter innovador y eminentemente práctico, relacionadas con el uso de las TIC.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con este proyecto sobre la **Competencia digital –CD** están relacionados con los siguientes descriptores operativos de la misma:

- CD2.Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza
- CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
- CD5 Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

3. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La jornada se desarrollará desde las 9 h hasta las 15 h. Los alumnos se dividirán en grupos que irán rotando por las diferentes actividades que este curso estarán relacionadas con las siguientes competencias:

1. Introducción al pensamiento y lenguaje computacional.
2. Introducción a la robótica y la IA.
3. Realización de actividades de realidad aumentada.
4. Uso y manejo de microscopios digitales.

Se iniciará la jornada realizando las agrupaciones a través de juegos y dinámicas para la formación de grupos y posteriormente se continuará con las propias actividades que tendrán una duración aproximada de una hora y media.

A media mañana habrá un recreo y almuerzo y a las 14 h se realizará la comida. Para finalizar se visionarán las fotos y vídeos que se han realizado durante todas las actividades y se hace un recorrido por el CRIE para que los alumnos lo conozcan.

The background features a collage of images. At the top, several hands are shown holding and examining documents. Below this, the text 'Seguimiento, coordinación y evaluación' is centered in a large, white, sans-serif font. At the bottom of the image, a row of ten hands is shown, each giving a thumbs-up gesture, symbolizing approval or success.

Seguimiento, coordinación y evaluación

La evaluación durante todo el desarrollo del proyecto va a ser **CONTINUA Y SISTEMÁTICA**, tanto del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, como del propio proyecto y de la labor de los docentes del CRIE.

Por otra parte, será **FORMATIVA**, al poder utilizarla como estrategia de mejora y para ajustar los procesos educativos, de cara a conseguir las metas u objetivos previstos. Permitirá conocer, por tanto:

- Qué aspectos necesitan mejorarse, adaptarse o cambiarse sobre la marcha, o para futuras ocasiones.

- El grado de consecución de los objetivos previstos, así como la adecuación de las actividades programadas a tales fines.

- Los factores que hayan determinado, tanto en sentido positivo como negativo, los logros alcanzados.

Y, por último, la evaluación será **PARTICIPATIVA**, al implicar en ella a toda la comunidad educativa.

En la tabla que se muestra a continuación, se recogen de forma resumida las

	Estrategias de Evaluación	Instrumentos de Evaluación
Evaluación alumnos	Observación	Registro anecdótico
	Conocimiento del saber y opiniones	Exposiciones, tareas competenciales
	Análisis de documentos (docentes del CRIE y maestros-tutores)	Evaluación Forms (sobre los conocimientos adquiridos en las actividades). Listados y documentación aportados por los tutores (con la documentación pasada a las familias).
Evaluación proyecto y los docentes del CRIE	Observación sistemática	Diario de los docentes (cuaderno de bitácora) Actas de reuniones Memoria
	Intercambios orales con los alumnos	Diálogo acerca de las actividades, materiales, recursos, distribución de tiempos y espacios, y otros aspectos de funcionamiento general del CRIE.
	Recogida opiniones del alumnado	Cuestionario Forms sobre actividades, materiales, recursos, distribución de tiempos y espacios, y otros aspectos de funcionamiento general del CRIE.
	Intercambios orales con los docentes participantes	Diálogo acerca de actividades, materiales, recursos, distribución de tiempos y espacios, y otros aspectos de funcionamiento general del CRIE.
	Recogida opiniones del profesorado	Cuestionario Forms sobre actividades, materiales, recursos, distribución de tiempos y espacios, y otros aspectos de funcionamiento general del CRIE.
	Opiniones de las familias	Cuestionario Forms acerca de aspectos generales del proyecto y del CRIE.
	Administración Educativa	Memoria

ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN que se utilizarán. Serán, tanto procedimientos de observación (basados en la conducta a evaluar), como de experimentación (que buscan mayor objetividad, cuantificando los elementos que interesan ser evaluados). A continuación, se explican los procesos para evaluar el aprendizaje de los alumnos, el desarrollo del proyecto, las actividades planificadas y la labor del equipo docente del CRIE, detallando los momentos, las estrategias e instrumentos que se emplearán.

a) PROCESO DE EVALUACIÓN:

Antes de la llegada de los alumnos al CRIE, el docente-tutor proporcionará los datos necesarios para conocer la situación de partida de los alumnos, incidiendo especialmente en aquellos que presenten dificultades (rellenarán el listado de alumnos asistentes valiéndose de la documentación que tendrán que cumplimentar las familias, anotando no sólo dificultades de aprendizaje y necesidades educativas especiales, sino también problemas de autonomía, problemas emocionales, de control de esfínteres, enfermedades, alergias...).

Durante la estancia, el propio modelo didáctico permitirá detectar a través de la observación si se van adquiriendo los objetivos y adaptar las tareas en consecuencia, teniendo en cuenta cómo se van desarrollando los alumnos en las diferentes actividades, sus comentarios, opiniones...

Por otro lado, las actividades en general tendrán retroalimentación en el acto, pudiendo comprobar los propios alumnos, en el mismo momento, si la tarea realizada se está o ha sido realizada correctamente. Otras actividades serán corregidas en gran grupo al finalizarlas.

Eso sí, se quiere hacer hincapié, no sólo en el resultado, sino el proceso, ya que se pretende dar cabida a todas las capacidades de los alumnos; son más importante los procedimientos y estrategias que se utilizan, que el producto final. Para ello, se ha confeccionado un cuestionario online con la aplicación Forms (en él se relacionan los contenidos, las competencias específicas, los criterios de evaluación y los descriptores de perfil de salida correspondientes a las diferentes situaciones de aprendizaje). Posteriormente se creará un boletín por cada alumno en el que aparecerá el nivel competencial de cada uno de ellos. Este documento lo cumplimentarán los alumnos los viernes al finalizar su paso por el proyecto del CRIE y se compartirán los resultados con sus maestros tutores. En este sentido, los docentes-tutores dispondrían de una herramienta de la que podrían valerse para la evaluación del paso de sus alumnos por el CRIE y que, a su vez, podrían hacer llegar a las familias, si lo consideran oportuno, del modo que prefieran (vía e-mail, impreso...).

Los agentes que intervendrán en la evaluación del proyecto van a ser varios, implicando a toda la Comunidad Educativa como ya se ha comentado.

Por un lado, se llevará a cabo un registro de observaciones específicas en un diario (cuaderno de bitácora) de cara a una mejora del proyecto y su adaptación al alumnado. Día tras día, el equipo docente del CRIE revisará cada problema o aspecto a mejorar, analizándolo y estudiando las posibles soluciones para hacer los cambios pertinentes. También se harán constar en las actas de reuniones esporádicas que realizaremos en las semanas que no asistan alumnos al CRIE. La primera semana posterior al inicio del desarrollo del proyecto con los alumnos, habrá una sesión de evaluación para poner en común los aspectos observados y anotados por todos en dicho diario y en las actas, y los cambios realizados, con el fin de poder

elaborar una Memoria en la que se valorarán aspectos relativos a la organización, coordinación, funcionamiento y desarrollo del proyecto, en base a unos criterios redactados en el apartado posterior.

Y, por otro lado, hay que recalcar que el proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN** será valorado, también, por la *Administración Educativa* correspondiente. Lo harán a partir de la **Memoria** que se elaborará al finalizar el proyecto.

Es conveniente señalar también, que es necesario reflejar los **criterios para valorar la eficacia de las medidas que se vayan tomando según las necesidades detectadas**, con el fin de que el claustro docente del CRIE trate de ir perfeccionando el proceso de enseñanza y aprendizaje ligado al proyecto **CRONONAUTAS EN ACCIÓN**. Dichos criterios serán los siguientes:

- Constatar el grado de adecuación de los objetivos.
- Valorar si la distribución y organización de los contenidos es equilibrada y apropiada.
- Valorar la idoneidad de la metodología de trabajo, los materiales curriculares y didácticos utilizados.
- Lograr una generalización y transferencia de los aprendizajes.
- Valorar las demandas atendidas, las coordinaciones internas y externas realizadas.
- Valorar la implicación de todos los participantes.
- Estimar el grado de satisfacción de los alumnos.
- Constatar la mejora las habilidades sociales y personales generales del alumnado.
- Comprobar el clima de convivencia en el Centro.

b) ENCUESTAS DE VALORACIÓN:

Con el fin de recoger opiniones, de manera formal, de los diferentes sectores de la comunidad educativa (alumnos, docentes acompañantes y familias) que participan en el proyecto, se ponen a disposición de los mismos, diferentes encuestas de valoración, que servirán al equipo docente del CRIE para, una vez sean analizadas, tratar de encontrar los puntos fuertes y las debilidades del proyecto y del funcionamiento del centro, en general, de cara a mejorar en vistas a este y futuros cursos académicos.

- **Encuesta a alumnos:** el último día de participación de los alumnos en el proyecto (los viernes), se les pedirá que cumplimenten un formulario *FORMS* de Office 365 con calificación numérica de las actividades del proyecto, los materiales y recursos, tiempos y espacios, otros aspectos de funcionamiento del CRIE (comedor, duchas, habitaciones...). También se tendrán en cuenta las **opiniones** que vayan dando a lo largo de su estancia, acerca de todos estos aspectos.

<https://forms.office.com/e/1dyckcivCB?origin=lprLink>



- **Encuesta a docentes** acompañantes y coordinadores: los maestros acompañantes y coordinadores de la actividad CRIE de los centros educativos participantes, el último día de participación de los alumnos en el proyecto o después de su asistencia, deberán cumplimentar igualmente un formulario *FORMS* de Office 365, con calificación numérica sobre la adecuación de las actividades, materiales, recursos, distribución de tiempos y espacios, métodos pedagógicos y didácticos, otros aspectos de



funcionamiento general del CRIE; y con calificación general del proyecto. También se incorporará on-line un apartado tipo **memoria** donde podrán reflejar sus opiniones de forma redactada. La misma importancia para valorar el proyecto y la labor de los docentes del CRIE, tendrán los **diálogos** mantenidos con ellos referentes a estos u otros aspectos.

<https://forms.office.com/e/j7JxPU5qbB?origin=lprLink>

- **Encuesta a las familias** de los alumnos participantes en el proyecto: una vez estos hayan finalizado su estancia en el CRIE podrán cumplimentar un formulario *FORMS* de Office 365 sobre aspectos generales del CRIE y del proyecto al que podrán acceder telemáticamente (estará alojado en la página web del CRIE).



<https://forms.office.com/e/cqSwX311nX?origin=lprLink>

Estadística general CRIE curso 2025-2026



DATOS	CONCEPTO	CRIE DE FUENTEPELAYO
DATOS DEL CENTRO	CREACIÓN	1996
	WEB	http://criefuentepelayo.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi
	TELEFONO	921574183
	EMAIL	40700110@educa.jcyl.es
	TITULARIDAD EDIFICIO	Junta de Castilla y León
	CONECTIVIDAD	Escuelas conectadas NO Conectividad robusta red SI Conectividad robusta wifi NO
PRESUPUESTO AÑO NATURAL	PRESUPUESTO 2025 FUNCIONAMIENTO	MÓDULOS
		Transporte (CRIE-CENTROS) 22.140 €
		Comedor 19.552,73 €
		Mantenimiento 6.457,21 €
		Plan Anual 12.235,52 €
	Incremento 2025	
TOTAL	TOTAL 60.385,46 €	
ORGANIZACIÓN Y CONVOCATORIA	DIRECTOR/A	Nombre, apellidos, año de presentación de la comisión Raquel Verdejo Álvarez : Lengua Extranjera. (C.Servicios). 2005
	DOCENTES	Nombres, perfiles, adscripción (comisión de servicios y antigüedad, concursillo, vacante...) Mario Morencia Colilla: Educación Física. (C.Servicios). 2018 Pedro Fernández Tomé: Educación Física. (C.Servicios).2006 Guillermo Fuente Alonso: Música. (C.Servicios).2010 Alejandro Martín Toledo: Educación Física. (C.Servicios).2018 Rosa M ^ª Gil Perfecto: Educación Primaria. (C.Servicios). 2023
	DÍA ENTRADA	Lunes a las 14.00 horas
	CAPACIDAD	50 alumnos por semana. (50x24=1200 alumnos anuales).
	CURSOS OFERTADOS	5º, 6º de primaria y 1º y 2º de ESO.
PLAN ANUAL DE ACTUACIÓN	TITULO/S PLAN 25-26	PROYECTO DEL PLAN ANUAL DE ACTUACIÓN: El eje vertebrador o centro de interés del proyecto de innovación educativa " Crononautas en Acción" es explorar la historia como una aventura temporal para comprender la evolución de la humanidad, estableciendo conexiones significativas entre el pasado, el presente y el futuro. ¿Qué implica esto? Viaje en el tiempo como recurso didáctico: Los alumnos se convierten en crononautas, viajeros del tiempo que investigan distintas épocas históricas. Comparación crítica y creativa: Se analizan elementos del pasado (costumbres, inventos, valores, formas de vida) y se comparan con el presente y con proyecciones del futuro. Aprendizaje interdisciplinar: Se integran áreas como historia, arte, ciencia, tecnología...

	<p>Desarrollo de pensamiento histórico y futurista: Se fomenta la reflexión sobre cómo los cambios sociales, culturales y tecnológicos afectan a la humanidad.</p> <p>PROYECTO CRIETIC: Desde el CRIE de Fuentepelayo se quiere contribuir con los centros educativos en el trabajo para la adquisición de dicha Competencia digital –CD y por ello durante este curso 2025/26 se continuará desarrollando el Proyecto de Innovación Educativa <i>CRIETIC</i>, en el que los alumnos podrán participar de diferentes experiencias didácticas de carácter innovador y eminentemente práctico, relacionadas con el uso de las TIC.</p> <p>Se realizarán diferentes actividades relacionadas con los siguientes contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción al pensamiento y lenguaje computacional. 2. Introducción a la robótica y la IA. 3. Realización de actividades de realidad aumentada. 4. Uso y manejo de microscopios digitales.
Nº SEMANAS ALUMNADO	<p>-PROYECTO CRONONAUTAS EN ACCIÓN: 24 semanas (del 06 de octubre de 2025 al 12 de junio de 2025).</p> <p>-PROYECTO CRIETIC: Días 27,28,29 y 30 de octubre de 2025; 18,19 y 20 de febrero y 27,28,29 y 30 de abril de 2026.</p>
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) • Competencia digital • Competencia personal, social y de aprender a aprender
Formación destacada	<p>-PIE Observa-Acción (Innova-Acción).</p> <p>-La inteligencia artificial aplicada al aula del CRIE de Fuentepelayo. (Seminario).</p> <p>-Creación de recursos materiales y didácticos para el CRIE de Fuentepelayo. (Grupo de trabajo).</p>
Asesor CFIE	Esther Guijo Muñoz
Localidades de las salidas con alumnado	<p>Los alumnos realizarán una visita didáctica a Segovia para conocer su evolución histórica a través de espacios emblemáticos. Comenzarán en el Museo Esteban Vicente, donde participarán en un taller artístico vinculado al arte contemporáneo. Luego explorarán el Alcázar de Segovia, símbolo de la Edad Media y la monarquía castellana. La siguiente parada será la Real Casa de la Moneda, para comprender la historia económica y tecnológica de la ciudad.</p>
Nº PROFESORES ACOMPAÑANTES	En estos momentos no disponemos de los datos de los maestros acompañantes que acudirán al CRIE; se facilitarán cuando finalice el curso, en la memoria.
Nº CENTROS ASISTENTES TOTAL	<p>-CRONONAUTAS EN ACCIÓN: 1 CEE, 2 CEOs, 14 CRAs, 14 CEIPs 1 Instituto Español TOTAL :32</p> <p>-CRIETIC: 8 CRAs, 6 CEIPs TOTAL :14</p>
Centros EP	30(CRONONAUTAS EN ACCIÓN) 14 (CRIETIC)
Centros ESO	2 (CRONONAUTAS EN ACCIÓN)
Nº ALUMNADO TOTAL	<p>-PROYECTO CRONONAUTAS EN ACCIÓN: 1136 (5º, 6º, 1º Y 2º ESO)</p> <p>-PROYECTO CRIETIC: 603 (3º y 4º EP)</p>

		-ALUMNADO TOTAL: 1739
	alumnado EP	1697
	alumnado ESO	42
	INDICADORES DE CALIDAD	Se facilitarán cuando finalice el curso escolar, en la memoria.
	TÍTULO PROPUESTAS	<ul style="list-style-type: none"> • ASIGNACIÓN ECONÓMICA ajustada a las necesidades del Plan Anual de Actuación y no a la inversa. • INVERSIÓN EN MATERIALES DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS INNOVADORES • CREACIÓN DE UN BANCO DE RECURSOS tanto tecnológicos como pedagógicos compartido entre todos los CRIEs. • RENOVACIÓN MOBILIARIO DORMITORIOS. • PLAN DE FORMACIÓN Y CANAL DE COMUNICACIÓN ESPECÍFICO PARA CRIEs



CRIE de Fuentepelayo

**Paseo de los Álamos 30, 40260
Fuentepelayo, Segovia**

921 574 183

40700110@educa.jcyl.es