



Junta de
Castilla y León

Consejería de Educación

PLAN ANUAL ACTUACIÓN

CRIE DE FUENTEPELAYO

CURSO 2024-2025



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**



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 14 de octubre de 2024 y hasta la semana del 13 de junio de 2025, se llevarán a cabo dos proyectos de innovación educativa: el proyecto **Del CRIE al Mundo** 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 **Del CRIE al Mundo** tendrá como centro de interés y eje vertebrador el turismo, entendido como un fenómeno social y cultural que también puede ser una poderosa herramienta educativa y de desarrollo personal. 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.

2. RECURSOS

El CRIE emplea una amplia y diversa gama de recursos 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.
- Estudios de grabación de audio y vídeo.
- Sala de informática, biblioteca y ludoteca.
- Diferentes aulas para el desarrollo de las actividades didácticas.
- 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, micro:bits, altavoces, microscopios digitales, drones Tello Edu, gafas de RV, etc.

Calendario de funcionamiento



CALENDARIO PROYECTO DEL CRIE AL MUNDO



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	

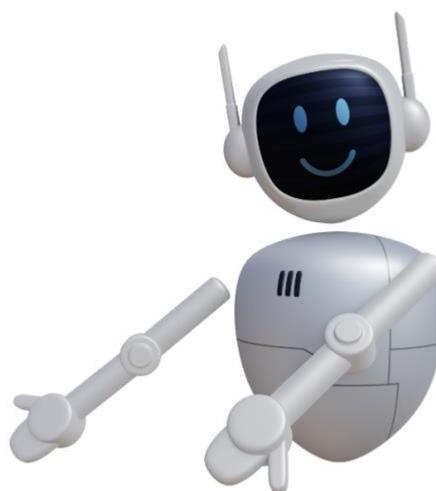


Junio						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

CALENDARIO PROYECTO CRIETIC

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					



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				

Organización



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

EQUIPO DOCENTE DEL CRIE

El Equipo Docente del CRIE está formado por seis maestros de diferentes especialidades educativas, uno de las cuales ejerce la función de director. Este Equipo Docente es equiparable al Claustro de Profesores en un centro ordinario, por lo que asumirá 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 de las salidas didácticas (presupuestos de autobús, horarios, relación y coordinación con entidades colaboradoras, 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
- Control de equipos informáticos (inventario y reposición del material informático)
- Actualización de la página web del centro y organización grupos Office 365.
- Responsable proyecto Código Tic.

Maestro 4:

- Coordinador de centros: comunicación con los centros (petición y gestión de listados y autorizaciones, respuesta a consultas...) del proyecto **Del CRIE al Mundo**.
- Realización del listado de alumnos y distribución de grupos.

- Control y gestión de los horarios de las rutas de autobús para las salidas didácticas.
- Responsable proyecto Erasmus.

Maestro 5:

- Coordinador de centros: comunicación con los centros (petición y gestión de listados y autorizaciones, respuesta a consultas...) del proyecto **Del CRIE al Mundo**.
- Preparación de Cuaderno de Bitácora.
- Coordinador de comedor: control y comunicación de dietas especiales y/o alergias y compra de alimentos especiales (sin gluten, sin lactosa, etc.)
- 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.
- Coordinación y comunicación con los centros del proyecto **CRIETIC**

La planificación y organización del proyecto **Del CRIE al Mundo**, se desarrolla en diferentes fases:

- 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 llevar a cabo las actividades del proyecto.
- 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 2025 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 **Del CRIE al Mundo** se desarrollará con los alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria, a lo largo de 24 semanas lectivas completas (siempre de lunes a viernes), a partir del mes de octubre de 2024, y hasta el mes de junio de 2025. Y el proyecto **CRITIC** se desarrollará en semanas incompletas, a lo largo de nueve jornadas lectivas en total, con alumnos de 3º y 4º de Educación Primaria.

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 2024
Concreción de actividades, elaboración de recursos y materiales, y formación personal.	junio - septiembre de 2024
Aplicación del proyecto Del CRIE al Mundo	24 semanas (octubre 2024 - junio de 2025)
Aplicación del proyecto CRITIC	3,4 Y 5 de diciembre; 5,6 y 7 de marzo y 28, 29 y 30 de abril
Coordinación del profesorado, seguimiento y evaluación continua del proyecto	Semanas sin alumnado durante el proyecto (octubre 2024 - junio 2025)
Evaluación final de los proyectos	Junio 2025

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 **Del CRIE al Mundo** 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 CRIE AL MUNDO

	HORARIO	
TURNO 1	13:30 h (lunes) – 9:00 (martes)	13:45 (miércoles) - 9:00 (jueves)
TURNO 2	8:30 -18:30 (martes)	8:30 - 18:30 (jueves)
TURNO 3	18:00 (martes) - 14:00 (miércoles)	18:00 (jueves) – 13:30 (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 30 minutos, donde se realizarán tareas de coordinación y evaluación.

No obstante, este horario es provisional y quedará pendiente de posibles revisiones y/o modificaciones que se consideren pertinentes, por diversas causas (sanitarias, de seguridad, pedagógicas...).

PROYECTO CRIETIC

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.

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.

2. DISTRIBUCIÓN DEL ALUMNADO 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 (**Del CRIE al Mundo** y **CRIETIC**), acorde a los criterios que aparecen reflejados en las convocatorias enviadas a los centros el 10 de septiembre de 2024.

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 **Del CRIE al Mundo** 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 2023- 2024.

Horario de actividades (Proyecto de Innovación Educativa Del CRIE al Mundo)



HORARIO SEMANAL

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
09:30 h		LA MÁQUINA DEL TURISMO CRIEN LO SABE	PONTE LAS GAFAS DRONÓTICA: EXPLORANDO EL MUNDO	SALIDA DIDÁCTICA A MADRID: AEROPUERTO ADOLFO SUÁREZ MADRID-BARAJAS: -VISITA -TALLER	PREPARACIÓN SALIDA VISIONADO FOTOS DE LA SEMANA POST-IT EVALUACIONES ALMUERZO
14:00 h	COMIDA RECEPCIÓN, DISTRIBUCIÓN DE GRUPOS, NORMAS.	COMIDA VIAJEROS DE ALTURA	COMIDA CRIE MAPS	VISITA PARQUE EUROPA	¡DESPEDIDA!
17 h	MERIENDA TURISTEA NOS CONOCEMOS	MERIENDA CRIE CHEF	MERIENDA MICRO: BITS TRANSPORTS		
20:30 h	CENA VIAJE POR EL MUNDO	CENA SAFARI DE BANDERAS	CENA CINE	CENA FIESTA	



Horario de actividades (Proyecto de Innovación Educativa CRIETIC)

HORARIOS



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



3. 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:

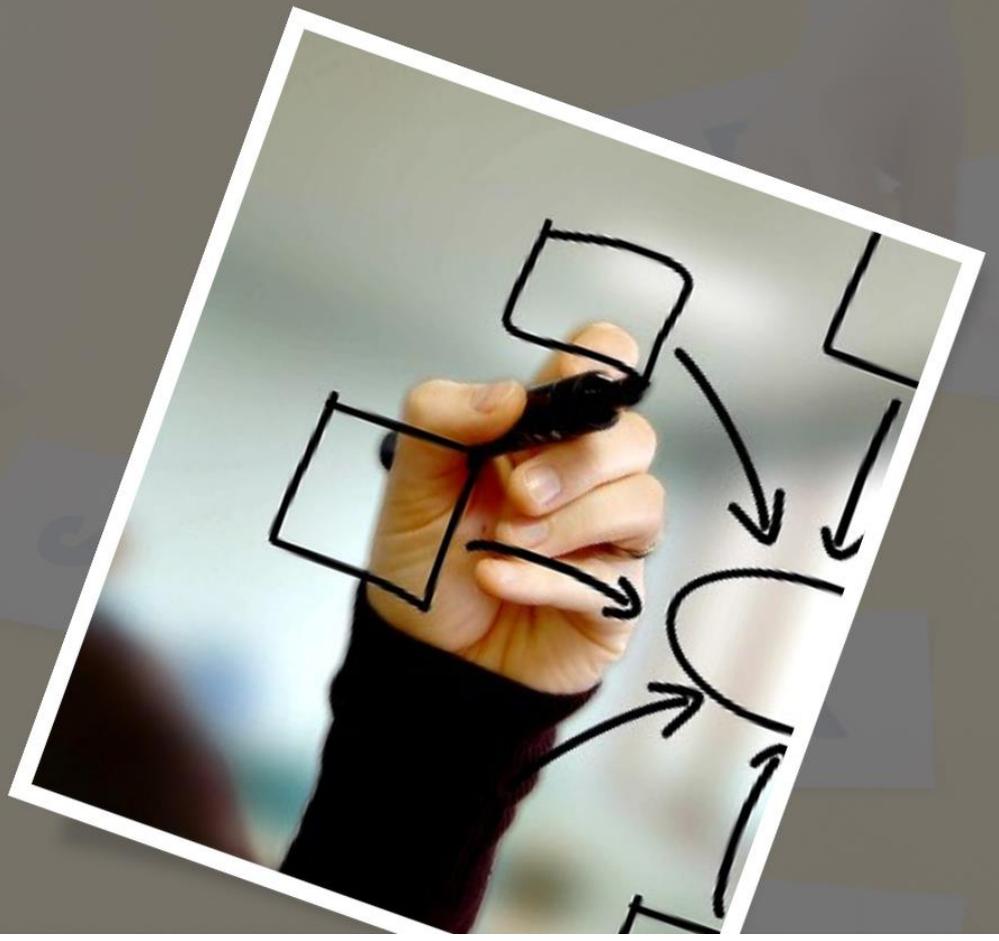
- Accesibilidad: El DUA asegura que todos, incluyendo aquellos con discapacidades, tengan acceso a los mismos recursos educativos.
- Reducción de Barreras: Al eliminar o reducir las barreras para el aprendizaje, el DUA facilita un entorno inclusivo donde todos pueden prosperar.
- Equidad: Proporciona 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 *Del CRIE al Mundo*

1. JUSTIFICACIÓN

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.

El turismo, entendido como la actividad de viajar y permanecer en lugares fuera del entorno habitual, será el eje vertebrador del proyecto ***Del CRIE al Mundo*** ya que puede ser un valioso centro de interés educativo. Se le considera como uno de los fenómenos socio-culturales que más se ha extendido y que mayor importancia ha alcanzado a lo largo del presente siglo; sus parámetros económicos, su importancia en el desarrollo de los pueblos, en el cambio de la sociedad, así como la complejidad de sus aportes humanos y sociales, ha hecho que múltiples disciplinas como geografía, economía, organización y márketing, antropología o las diversas tecnologías, hayan fijado su atención en él, bien para estudiar su fenomenología o bien para dar respuesta y soluciones a múltiples situaciones que el desarrollo del mismo ha traído consigo. En tal contexto, una hipotética aportación desde el ámbito de la educación se incardinaría en esta tradición de estudiar el hecho turístico desde desarrollos disciplinares diferentes y externos al mismo ya que no se debe olvidar que la educación debe estar interesada por la sociedad en que se desarrolla.

Además, este centro de interés puede contribuir a la identificación y establecimiento de vínculos compartidos por parte del alumnado con la historia y tradiciones propias, reconociendo y valorando el patrimonio artístico, cultural y natural, y mostrando una actitud de interés, respeto y compromiso que contribuya a su conservación y mejora, siendo este objetivo una de las finalidades de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León establecida en el artículo 4 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo.

El proyecto **Del CRIE al Mundo** es un proyecto educativo que puede ofrecer múltiples beneficios para la educación de los alumnos:

- **Conocimiento cultural:** Permite a los alumnos conocer y experimentar diferentes culturas, tradiciones y estilos de vida, fomentando la tolerancia y el entendimiento intercultural.
- **Conocimiento histórico:** Visitar sitios históricos ayuda al alumnado a comprender mejor la historia y el patrimonio de una región, haciendo que el aprendizaje sea más tangible y memorable.
- **Conocimiento lingüístico:** Ofrece la oportunidad de practicar y mejorar habilidades en otros idiomas, lo cual es esencial en un mundo globalizado.
- **Conocimiento geográfico:** Explorar diferentes tipos de paisajes y ecosistemas ayuda a los alumnos a comprender mejor la geografía y la biodiversidad del planeta.
- **Habilidades sociales:** El turismo fomenta habilidades como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo, ya que a menudo implica interactuar con personas de diferentes orígenes.
- **Sostenibilidad y Educación Ambiental:** El turismo sostenible puede educar sobre la importancia de la conservación y el impacto ambiental, promoviendo prácticas responsables.

Los contenidos pues que se tratarán están relacionados fundamentalmente con el área de Ciencias Sociales (contenidos del Bloque A. Cultura científica, Bloque B. Tecnología y digitalización y Bloque C. Sociedades y territorios) aunque desde una perspectiva de interdisciplinariedad ya que el aprendizaje interdisciplinar permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando la habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de un área a otra.

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 **Del CRIE al Mundo**. 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 **Del CRIE al Mundo**, 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 2024- 2025.

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 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 ***Del CRIE AL Mundo*** 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, yespíritu 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 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.

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 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 (@CRIEDESEGOVIA) 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 **Del CRIE al Mundo** 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 o 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 **Del CRIE al Mundo** 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 **Del CRIE al Mundo**:

-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 ***Del CRIE al Mundo*** tanto las situaciones de aprendizaje diseñadas como las actividades de dinamización socioeducativa.

Situación de aprendizaje 1

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TURISTEA: VIAJE POR LOS RINCONES DE MI LOCALIDAD
ÁREA	Ciencias Sociales y Lengua Castellana y Literatura
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC), Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Digital (CD), Competencia aprender a aprender (CAA) y Competencia Emprendedora (CE).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<p>OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta actividad se pretende que el alumnado desarrolle un conocimiento profundo y significativo sobre los lugares más turísticos de su propia localidad, fomentando valorando el entorno cercano y el patrimonio cultural local. A través de la investigación y exploración, se pretende que los estudiantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fomenten la conciencia y el respeto por su patrimonio local: Comprendiendo la importancia histórica, cultural y natural de los lugares turísticos de su entorno. Desarrollen habilidades de investigación: Utilizando distintas fuentes de información (libros, internet, entrevistas a familiares o expertos locales) para recolectar y analizar datos sobre los principales sitios turísticos de su localidad. Mejoren la competencia lingüística: A través de la recopilación de información y su posterior presentación, tanto oral como escrita, fortaleciendo sus capacidades de expresión, argumentación y narración. Potencien la competencia digital: Empleando herramientas tecnológicas para buscar información, documentar el proceso de investigación y crear presentaciones o exposiciones que compartan con el resto de la clase. Desarrollen un sentido de pertenencia y orgullo: Conociendo y valorando las características únicas de su entorno, lo que favorecerá actitudes de conservación y cuidado del patrimonio. Trabajen en equipo y fomenten la competencia social y cívica: Colaborando con sus compañeros en la investigación y planificación de rutas o guías turísticas locales, respetando opiniones y aprendiendo a distribuir tareas de forma equitativa. <p>PRODUCTO FINAL: El producto final de esta actividad será la creación de un video turístico en el que el alumnado presentará de manera creativa y visual los resultados de su investigación sobre los lugares más turísticos de su localidad. El video tendrá como objetivo dar a conocer y promover el patrimonio local, destacando los aspectos más importantes de cada sitio investigado.</p>
RECURSOS	<p>A elegir por los docentes de los diferentes centros educativos participantes encargados de realizar esta tarea:</p> <ol style="list-style-type: none"> Recursos Tecnológicos <ul style="list-style-type: none"> Dispositivos electrónicos: <ul style="list-style-type: none"> Cámaras digitales o teléfonos móviles con buena resolución para grabar videos y tomar fotos de los lugares turísticos. Micrófonos (si es posible) para mejorar la calidad del audio en las narraciones. Ordenadores o tabletas para: <ul style="list-style-type: none"> Investigar en línea sobre los lugares turísticos y editar el video. Software de edición de video: <ul style="list-style-type: none"> Programas sencillos como iMovie, Windows Movie Maker, Shotcut, o aplicaciones móviles como InShot o KineMaster. Aplicaciones para añadir efectos de sonido y música libre de derechos, como Audacity. Internet: <ul style="list-style-type: none"> Para investigar sobre la historia, características y curiosidades de los lugares turísticos. Para buscar imágenes o mapas digitales si es necesario. Recursos Informativos <ul style="list-style-type: none"> Libros y guías locales: <ul style="list-style-type: none"> Textos de historia local, guías turísticas, y folletos sobre los sitios más emblemáticos de la localidad. Entrevistas: <ul style="list-style-type: none"> Posibilidad de contactar con expertos locales, guías turísticas, familiares o miembros de la comunidad para obtener información adicional o anécdotas sobre los lugares. Visitas de campo: <ul style="list-style-type: none"> Organizar salidas o excursiones a los sitios turísticos investigados, permitiendo a los estudiantes observar, tomar fotos o videos directamente en el lugar.



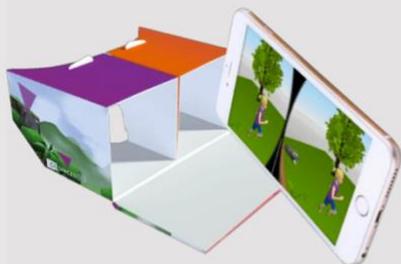
<p>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: A cada centro educativo participante antes de acudir al CRIE se les facilitará un dossier donde estará explicado todo el proceso de la actividad y los recursos con los que puede contar para la realización de la misma. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de varias fases bien diferenciadas: <p>1. Introducción a la Actividad</p> <p>Objetivo: Los estudiantes investigarán y presentarán los lugares turísticos más emblemáticos de su localidad mediante la creación de un video informativo y atractivo.</p> <p>Duración: 2-3 sesiones, dependiendo del tiempo disponible y la profundidad de la investigación.</p> <p>2. Preparación</p> <p>a. Presentación de la Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación del propósito: El profesor introduce el objetivo de la actividad y explica la importancia de conocer y valorar el patrimonio local. • Visualización de ejemplos: Mostrar ejemplos de videos turísticos o guías locales para inspirar a los estudiantes, (entre ellos el realizado por el equipo didáctico del CRIE de Fuentepelayo). <p>b. Formación de Grupos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: Dividir la clase en pequeños grupos de 4-5 alumnos <p>3. Investigación</p> <p>a. Asignación de Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección de lugares: Cada grupo elige (o se le asigna) uno o varios lugares turísticos de la localidad para investigar. • Guía de investigación: Proporcionar una ficha con preguntas clave sobre historia, características, curiosidades y relevancia del lugar. <p>b. Recolección de Información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fuentes: Investigar utilizando libros, guías locales, internet, y entrevistas a expertos o residentes. • Visitas de campo: Organizar salidas a los lugares seleccionados para tomar fotografías, grabar videos y obtener información de primera mano. <p>4. Planificación del Video</p> <p>a. Guion del Video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura: Cada grupo debe redactar un guion que incluya una introducción, descripción de los lugares, curiosidades y conclusión. • Asignación de roles: Determinar quién será el presentador, quién se encargará de la grabación, y quién realizará la edición. <p>b. Storyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño del storyboard: Crear un esquema visual de cómo se estructurará el video, incluyendo las tomas, la secuencia de información y los efectos visuales deseados. <p>5. Creación del Video</p> <p>a. Grabación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filmación: Utilizar cámaras o teléfonos móviles para grabar la narración, entrevistas, y tomas de los lugares turísticos. • Fotografía: Tomar imágenes adicionales que complementen la narración del video. <p>b. Edición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software de edición: Usar programas como iMovie, Windows Movie Maker o herramientas similares para editar el video. • Incorporación de elementos: Añadir música de fondo, efectos visuales, transiciones y texto explicativo. Incluir mapas, gráficos y subtítulos si es necesario.
---	---

Situación de aprendizaje 2

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	VIAJE POR EL MUNDO EN LA MÁQUINA DEL TURISMO
ÁREA	Ciencias sociales y ciencias de la naturaleza
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Ciudadana (CC), Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), Competencia Digital (CD), Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) y Competencia Emprendedora (CE)
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias de la Naturaleza, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Ciencias Sociales
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Esta situación de aprendizaje tiene una doble finalidad: por un lado, realizar una evaluación inicial sobre los conocimientos previos del alumnado respecto al centro de interés del proyecto (todo lo relacionado con el turismo y los viajes por el mundo) y por otro lado introducirles a través del juego en los diferentes y nuevos saberes que se van a trabajar a lo largo de dicho proyecto. • PRODUCTO FINAL: Se realizará una actividad de gamificación Break Out Edu en la que a través de la superación de diferentes pruebas tengan acceso a un reto final para superar de forma conjunta la misión que se les ha encomendado. <p>En cada prueba se tratarán contenidos diferentes: geografía (ciudades del mundo, ríos, espacios naturales...), monedas de los diferentes países, idiomas, gastronomía, folclore, flora y fauna, etc., y deberán utilizar diferentes fuentes y estrategias de búsqueda de información para poder superarlas (libros, vídeos, audios, aplicaciones digitales, realidad aumentada, etc.).</p>
RECURSOS	Presentación multimedia, vídeos y audios, dispositivos digitales, paneles interactivos, láminas de instrucciones, paneles informativos, lupas, linternas de luz ultravioleta, etc.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	 <ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Los alumnos distribuidos en 8 grupos de trabajo deberán realizar 8 pruebas para poder llegar al reto final (que lo realizarán todos juntos) y así superar la misión. En cada prueba tendrán que buscar una determinada información y encontrar la respuesta correcta para encontrar el código que les habilitará para continuar con la siguiente prueba. Si completan las 8 pruebas, obtendrán un código numérico para abrir el candado de su caja y obtener una de las 9 piezas de la "MÁQUINA DEL TURISMO" que son necesarias para repararla y así salvar el turismo. Los 8 equipos de color cuando obtengan las 8 piezas conseguirán el código secreto para acceder a la prueba final que, si superan, obtendrán el código numérico para abrir el candado de la novena caja que les dará acceso a la última de las piezas. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -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 las 8 pruebas y del reto final. - FASE 3º: Reflexión grupal sobre las diversas pruebas y sus temáticas, analizando lo que han aprendido y los conocimientos previos que ya tenían.

Situación de aprendizaje 3

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	¡PONTE LAS GAFAS!
ÁREA	Ciencias Sociales
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), Competencia digital (CD) y Aprender a aprender (AA)
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Educación Plástica y Visual
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: El objetivo fundamental de la actividad es capacitar a los alumnos a diseñar y programar entornos virtuales interactivos utilizando la plataforma CoSpaces, desarrollando competencias digitales, creativas y de resolución de problemas, mientras se promueve la colaboración y el pensamiento crítico en el contexto de una educación adaptada a las tecnologías emergentes. • PRODUCTO FINAL: Creación de un mundo virtual relacionado con alguna ciudad del mundo.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador, proyector y pantalla • Ordenadores de mesa o tabletas • Plataforma CoSpaces (versión educativa) • Teléfonos móviles con aplicaciones de VR • Gafas de realidad virtual
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: La actividad comenzará con la enseñanza de nociones básicas de CoSpaces para que los alumnos puedan crear una ciudad a través de un entorno virtual (se les enseñará a agregar, mover y proporcionar diferentes propiedades a objetos dentro de la interfaz). Posteriormente, se explicará la programación, a través de CoBlocks, para dar vida al entorno virtual. <p>Para finalizar, los alumnos, gracias a las gafas de VR podrán visionar en una experiencia 360º su creación y la de sus compañeros, con el objetivo de localizar un elemento singular de cada una de las ciudades diseñadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Se explicará qué es la realidad virtual, se mostrarán ejemplos de su uso en distintos contextos y se discutirá cómo puede mejorar el aprendizaje al proporcionar experiencias inmersivas. Se hará una demostración en vivo de la interfaz de CoSpaces, cómo agregar objetos, modificar sus propiedades y organizar el espacio virtual. También se mostrará cómo navegar por el entorno en 3D. - FASE 2º: Los estudiantes aprenderán a utilizar CoBlocks (programación) para añadir movimientos y eventos a los objetos en su entorno. Esto incluye tareas como hacer que un personaje se mueva, que un objeto cambie de color o que se active una acción al hacer clic en un elemento. - FASE 3º: Cada alumno presentará a un compañero su entorno virtual utilizando gafas de realidad virtual para que pueda explorar el entorno en 360º. La presentación incluirá una breve explicación del proceso de diseño y las funcionalidades del entorno.



Situación de aprendizaje 4

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CRIE CHEF
ÁREA	Ciencias de la Naturaleza
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Ciudadana (CC), Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) y Competencia Emprendedora (CE)
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias de la Naturaleza, Matemáticas
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Esta situación de aprendizaje tiene los siguientes objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer diferentes platos típicos de algunos países. - Aprender a cocinar promoviendo así la autonomía y el cuidado personal. - Conocer los grupos de nutrientes con sus funciones y propiedades, así como las frecuencias de consumo recomendadas. - Aprender normas higiénicas respecto a la manipulación, cocinado de alimentos y conservación. - Aprender a prestar atención a los detalles, a nombrar correctamente los alimentos que ya conocían y a descubrir otros completamente nuevos. - Aplicar las unidades de medida (gramo, miligramo y kilogramo) y unidades de capacidad (litro, centilitro y mililitro). - Cocinar pensando en lo que va a pasar después de que terminemos de alimentarnos. Por eso es importante preparar las cantidades justas para evitar desperdicios de comidas. • PRODUCTO FINAL: Se realizará una actividad en la que se elaborarán tres recetas de cocina cuyo producto final será la obtención de la cena para esa noche. Se trabajarán contenidos al inicio de la actividad como: los grupos de nutrientes con sus funciones, propiedades y la frecuencia de consumo, la conciencia de evitar generar desperdicios de comida, las normas de uso y manejo de los utensilios de cocina, etc. Hay otros contenidos que se trabajarán mientras se realizan las actividades como: las unidades de medida y de capacidad, etc.
RECURSOS	Presentación, manual con las recetas de cocina, carteles, utensilios de cocina, ingredientes, etc.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: La actividad se realizará en el comedor del CRIE. Los docentes dividirán a los alumnos en 2 grandes grupos de trabajo, que a su vez se distribuirán en 4 pequeños grupos cada uno de los 2. Cada pequeño grupo realiza 3 recetas cuyo producto final, será la cena de ese día. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> - FASE 1º: Presentación introductoria a la dinámica de la actividad; objetivos de la actividad, instrucciones, normas del uso y manejo de los utensilios del comedor, reflexión sobre su experiencia con la cocina, etc. - FASE 2º: Realización de 3 recetas de cocina y del reto final; obtener la cena de ese día. Se realizarán 3 recetas: dos de ellas serán el plato principal; quesadillas de atún mejicanas y rollitos de salchichas americanas y otra como postre; Baklavas turcas. - FASE 3º: Reflexión grupal sobre las recetas, analizando lo que han aprendido y los conocimientos previos que ya tenían.



Situación de aprendizaje 5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	NOS CONOCEMOS
ÁREA	Educación Física
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Ciudadana (CC) y Competencia Emprendedora (CE).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Lengua Castellana y Literatura.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: con esta situación de aprendizaje se pretende que los alumnos conozcan mejor a los compañeros que van a tener durante la semana (especialmente a los que no son de su propio centro) y puedan ir todos integrándose en su equipo de color y en el gran grupo que conforma el total del alumnado. De igual forma se pretende introducirles a través del juego en una convivencia sana y enriquecedora. • PRODUCTO FINAL: la realización de diferentes juegos de conocimiento y la consecución de retos por parte del alumnado, basándose en un trabajo grupal y cooperativo.
RECURSOS	Tubos, pelotas, cartulinas, sábanas, aros, aros, picas...
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: se presentará a los alumnos una serie de juegos que sirvan para darse a conocer y conocer a los compañeros para posteriormente realizar una serie de retos cooperativos. Los juegos se desarrollarán en pequeño y gran grupo y los retos en los grupos de colores. Al final entre todos los grupos se realizará un reto final. <p>DESARROLLO: la realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - FASE 1º: La presentación introductoria a la dinámica de los juegos de conocimiento y de los distintos retos cooperativos, incidiendo en las normas e instrucciones de los mismos. - FASE 2º: Realización de todas las pruebas y del reto final. - FASE 3º: Reflexión grupal sobre las diversas pruebas. <p>JUEGOS DE CONOCIMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - JUEGO DE LAS TARJETAS: Cada alumno tendrá que escribir su nombre en una tarjeta, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se les indica que busquen para 3 letras de su nombre, 3 adjetivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida. Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en su ropa. Se forman parejas de forma que queden todos frente a frente con un compañero, así, podrán leer los nombres y cualidades de los compañeros. El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo. - JUEGO PERSONA A PERSONA: Se forman dos círculos con el mismo número de personas ya que vamos a formar parejas. En caso de que los participantes sean impares, el propio profesor se incorporará como un participante más. El círculo interior mira hacia fuera y el exterior hacia adentro. Las personas que estén cara a cara se deberán presentar, diciendo su nombre, las cualidades positivas que tiene (trabajadas en la actividad anterior) y una afición favorita. Se trata de que todos sepan alguna afición de sus compañeros. - JUEGO ROMPEHIELOS: Se colocan en dos filas y se dividen en parejas. Una pareja se adelanta y la otra se atrasa, de forma que queda una fila en zigzag. Se les deja cinco o diez minutos para hablar entre ellos y conocerse, indicándoles que cada uno de los dos debe conversar durante la misma cantidad de tiempo. Les avisa el docente del CRIE cuando haya pasado la mitad del tiempo para que cambien. Después, formarán un círculo para verse todos y el profesor pide a cada pareja que comparta con el grupo una característica interesante o llamativa sobre su compañero/a y añadirá las cualidades positivas que aparecen en su tarjeta y la afición que tiene. De esta forma todos conocerán las características de todos.



	<p>RETOS</p> <ul style="list-style-type: none">- PONER UN HUEVO: la totalidad de los alumnos de cada equipo han de entrelazarse por los brazos, dándose la espalda. Se les colocará un balón en medio, que deberán depositar, sin tocarlo con las manos, en una cesta o cubo.- PELOTUBO: cada grupo contará con unos 6 tubos cortados transversalmente y en trozos de unos 30-40 cm. De este modo, cada alumno tendrá uno de esos trozos y entre todos harán rodar una pelota por el mismo, a la vez que se desplazan desde el punto de partida, al punto de llegada.- “LLEVAR LA CONTRARIA”: formando un círculo (que podrá estar compuesto por más o menos niños), se dará una orden a los alumnos y habrán de realizar lo contrario (si se dice “derecha”, habrán de desplazarse a la izquierda; si se dice “arriba”, se habrán de agachar...).- “MURO MÓVIL”: basado en el clásico “Pilla-Pilla”, donde un niño ha de atrapar a otro compañero, pero en este caso el resto de alumnado, dado de la mano, podrá formar “muros” en sentido horizontal y vertical (podrán irlo modificando cuando consideren), que los dos alumnos que están corriendo no podrán atravesar.- “CAMPO DE MINAS”: se disponen aros por el suelo, a modo de cuadrícula y se preparan plantillas que simularán un campo de minas (que sólo podrá ver el profesor, u otra persona que pueda realizar esa labor), donde habrá dibujados aros “minados” y otros que no lo estén. Si el alumno salta a un aro que tuviera una mina, se le ordenará parar y otro alumno tratará de avanzar, desde el principio. Pero si salta a un aro libre, podrá continuar.
--	---

Situación de aprendizaje 6

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CRIE MAPS
ÁREA	Ciencias Sociales y Ciencias de la Naturaleza.
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Educación Física, Matemáticas.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Esta situación de aprendizaje tiene una doble finalidad: por un lado, descubrir y conocer diferentes elementos y lugares del patrimonio cultural del entorno del CRIE (Fuentepelayo) y por otro lado introducirles en el mundo de la orientación a través de diferentes herramientas tecnológicas. • PRODUCTO FINAL: actividad de orientación y búsqueda ayudándose de herramientas de navegación y orientación disponibles en dispositivos móviles.
RECURSOS	iPads, app <i>Google Maps</i> y tarjetas plastificadas.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: A través de una presentación multimedia se explicarán los diferentes medios y herramientas que ha utilizado el ser humano a lo largo de la historia para orientarse. Luego deberán realizar un rally fotográfico en el que a través de una carrera de orientación con la app <i>Google Maps</i> logren encontrar diferentes elementos del patrimonio cultural identificándolos y capturándolos con una fotografía. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Visionado de la presentación multimedia introductoria a la temática de la orientación - FASE 2º: Presentación para que los alumnos conozcan la app que tendrán que utilizar para buscar los lugares indicados para cada equipo, en el entorno cercano al CRIE. - FASE 3º: Rally fotográfico donde los alumnos, divididos en grupos, habrán de trabajar en equipo, para tratar de buscar unos lugares determinados de Fuentepelayo, a partir de las indicaciones que encuentren en la aplicación de Google Maps. Una vez consigan encontrar dichos emplazamientos, donde tendrán que encontrar un elemento determinado contestarán a unas preguntas relacionadas con ese elemento, con el fin de certificar que realmente han llegado y localizado esos puntos señalados en la aplicación mencionada anteriormente. Luego se pondrán en común los hallazgos de cada grupo y se reflexionará sobre el importante patrimonio que hay en nuestro entorno.



Situación de aprendizaje 7

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	DRONÓTICA: EXPLORANDO EL MUNDO
ÁREA	Matemáticas
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD), Competencia Ciudadana (CC) y Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias sociales
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende dar a conocer los drones y su tecnología ya que es una de las áreas más relevantes y en rápido crecimiento en la actualidad siendo usados en muchos ámbitos, entre ellos en el sector del turismo para múltiples tareas como obtener imágenes y videos desde ángulos y alturas que antes eran inaccesibles en diferentes paisajes, acceder a lugares remotos permitiendo la creación de recorridos virtuales o la promoción de destinos turísticos. Se trata de un tipo de actividad que permite un enfoque interdisciplinar, involucrando conceptos de matemáticas, diseño, tecnología y programación. • PRODUCTO FINAL: Construcción de un dron y programación y simulación de vuelo.
RECURSOS	Presentación multimedia, paneles informativos, drones (<i>Dron TELLO EDU</i>), desafíos, tarjetas con roles de los alumnos.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: A través de una presentación multimedia se explicarán los diferentes ámbitos en los que son usados en la actualidad los drones, haciendo hincapié en sus usos en el sector turístico. También se les iniciará en el conocimiento de los drones como herramientas que gracias a la tecnología 5G pueden constituir una forma eficaz de realizar ciertas tareas, incidiendo en cómo son los drones, sus características, las partes y elementos que lo componen, cómo funcionan...etc. Por equipos deberán montar cada uno su propio dron para luego proceder a hacer simulaciones de vuelo en las que deberán realizar diferentes retos. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> FASE 1º: La actividad dará comienzo con la explicación a los alumnos de qué son los drones, la aplicación que tienen en la vida real, y se hará hincapié en cómo la tecnología está transformando diferentes sectores de la sociedad (entre ellos el turismo). - FASE 2º: Posteriormente, se mostrarán los componentes clave de un dron como los motores, las hélices, baterías y controladores de vuelo. Se les introduce, además, en los conceptos básicos de programación de drones y cómo configurar los parámetros de vuelo. - FASE 3º: Una vez que ya han adquirido las enseñanzas esenciales para manejar un dron, por grupos a través de diversos retos, deberán resolver diferentes situaciones relacionadas con el eje vertebrador del plan anual de actuación tales como: realizar una fotografía de algún monumento emblemático de un país concreto, superar un obstáculo, medir mediante aproximación la distancia de vuelo...).



Situación de aprendizaje 8

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO: "¿CRIÉN LO SABE?"
ÁREA	Ciencias Sociales.
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia en comunicación lingüística (CCL).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Lengua Castellana, Matemáticas.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: con esta situación de aprendizaje se pretende que los alumnos simulen la preparación de un viaje, organizando meticulosamente todos los aspectos relacionados con dicha travesía. Esto incluye, pero no se limita a, la planificación del itinerario, la gestión de los recursos financieros, la coordinación de los medios de transporte, la reserva de alojamientos, y la elaboración de un plan de actividades. A través de esta simulación, se busca desarrollar habilidades de organización, planificación y gestión, fomentando al mismo tiempo el trabajo en equipo y la toma de decisiones informadas. • PRODUCTO FINAL: la simulación de preparación de un viaje a un lugar determinado ayudándose de herramientas y app disponibles en dispositivos móviles.
RECURSOS	iPads y paneles interactivos.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: se realizará una breve presentación, a modo de introducción de la actividad, para que los alumnos se familiaricen con diferentes tareas que se puede realizar a la hora de organizar un viaje y vayan conociendo el funcionamiento de diferentes aplicaciones y herramientas que tendrán que utilizar para buscar las respuestas a las preguntas y problemas, aplicados a situaciones reales, que se les irán presentando durante la actividad, para posteriormente organizar cada grupo su propio viaje. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Explicación de las herramientas digitales que se pueden utilizar para poder organizar los diferentes aspectos del viaje como el transporte, el alojamiento, las visitas culturales, etc. - FASE 2º: los alumnos, divididos en grupos trabajarán en equipo, para tratar de buscar respuestas en los dispositivos móviles dispuestos para esta actividad, a partir de las diferentes plataformas y aplicaciones que se les facilita para esta tarea. - FASE 3º: Cada grupo presentará al resto de compañeros el resultado de su investigación que incluirá una breve explicación del proceso de organización y búsqueda de información e incidiendo en los problemas encontrados y las soluciones encontradas y propuestas para ellos.



Situación de aprendizaje 9

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	VIAJEROS DE ALTURA
ÁREA	Ciencias Sociales
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC), Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Digital (CD), Competencia aprender a aprender (CAA) y Competencia Emprendedora (CE). Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende promover el aprendizaje significativo sobre la fauna que habita en las cordilleras montañosas más altas del mundo (Himalaya, Los Andes, las Montañas Rocosas, etc.). A través de una metodología activa y creativa, los estudiantes viajarán e investigarán sobre los ecosistemas de altura y aplicarán competencias tecnológicas y artísticas para crear ellos mismos un producto audiovisual. • PRODUCTO FINAL: Creación de un vídeo con efecto croma y su posterior edición.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla verde (croma): Para realizar la grabación con efecto croma y simular los entornos de las cordilleras montañosas. • Cámaras o dispositivos móviles: Para grabar a los alumnos mientras presentan sus investigaciones. • Ordenadores o tabletas: Para investigar la fauna, realizar la edición de vídeo y acceder a programas de edición. • Software de edición de vídeo: Programas como iMovie, Shotcut, Filmora o similares, para añadir los fondos y editar los vídeos. • Acceso a internet: Para la investigación de las cordilleras, la fauna y la descarga de recursos visuales o vídeos para los fondos. • Imágenes y vídeos de paisajes montañosos: Fondos visuales para utilizar en la edición y crear el efecto de estar en las cordilleras. • Guiones impresos o digitales: Donde los alumnos preparen sus textos y presentaciones. • Proyector o pantalla: Para la visualización final de los vídeos creados por los alumnos.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: A través de una presentación multimedia se explicará uno de los tipos de turismo que más en boga están en la actualidad: el turismo de montaña, así como los destinos predilectos de aquellos viajeros que lo practican, incidiendo en los ecosistemas que se encuentran en ellos. También se les iniciará en el conocimiento de las diferentes herramientas que existen para realizar vídeos creativos y el proceso que se ha de seguir para su consecución. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> - FASE 1º: <p>Conocimiento del entorno natural: Los alumnos investigarán las características geográficas y climáticas de las principales cordilleras del mundo (Himalaya, Andes, Montañas Rocosas, etc.) y explorarán cómo estas influyen en la fauna que habita en estos ecosistemas extremos. Este estudio fomentará la comprensión de la biodiversidad y los procesos de adaptación animal.</p> <p>Trabajo colaborativo y creativo: A lo largo del proceso, los alumnos trabajarán en grupos, fomentando la cooperación, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Cada grupo se encargará de investigar una cordillera, redactar guiones, planificar la grabación y realizar la edición del vídeo. Esto permitirá también el desarrollo de la expresión oral y la creatividad</p>



	<p>- FASE 2º:</p> <p>Competencia digital y audiovisual: Utilizando la técnica de croma (pantalla verde), los alumnos crearán un vídeo en el que se imaginarán como exploradores que viajan a las cordilleras. Mediante la edición digital, insertarán imágenes o vídeos de los paisajes montañosos y la fauna que han investigado, desarrollando habilidades en el manejo de herramientas de edición de vídeo y programas de edición gráfica.</p> <p>- FASE 3º:</p> <p>Conciencia ambiental y sensibilización: Reflexionarán sobre la importancia de la conservación de estos ecosistemas y el impacto del cambio climático en la fauna de montaña. Esta sensibilización será integrada en el contenido del vídeo, promoviendo una actitud crítica y responsable hacia el medio ambiente.</p>
--	---

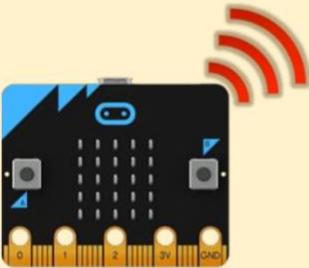
Situación de aprendizaje 10

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	SALIDA DIDÁCTICA "AEROPUERTO ADOLFO SUAREZ, PARQUE EUROPA"-MADRID
ÁREA	Ciencias Sociales
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD), Competencia Ciudadana (CC), Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Emprendedora (CE y Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Educación Artística.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende que los alumnos conozcan el funcionamiento del mayor aeropuerto de nuestro país (gestión de tiempos de vuelo, organización espacial, sistemas de seguridad, medidas de protección del medio ambiente, etc.) ya que los aeropuertos son una pieza fundamental en el sector turístico a nivel mundial y además son un entorno en el que los estudiantes podrán observar y reflexionar sobre la aplicación de la ciencia, la tecnología y las matemáticas en la vida cotidiana. También se visitará el Parque Europa lo que les permitirá conocer los monumentos más emblemáticos de Europa, favoreciendo la apreciación del patrimonio cultural y artístico, así como la diversidad que caracteriza a los países de la Unión Europea. • PRODUCTO FINAL: Elaboración de un reportaje fotográfico en formato vídeo en el que se plasmen los aspectos más significativos de la salida didáctica.
RECURSOS	Ipads, app Imovie, guías y mapas del Parque Europa, láminas de preguntas y respuestas, lápices borrables, piezas de puzle.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/ PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Se realizará una visita a las instalaciones del Aeropuerto Adolfo Suárez Madrid-Barajas, posteriormente se visitará el Parque Europa donde se realizará una visita guiada interactiva y ya de regreso en el CRIE los alumnos editarán su propio reportaje fotográfico. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Se iniciará esta actividad con una visita guiada al Aeropuerto Adolfo Suárez Madrid-Barajas, donde conoceremos las instalaciones y el funcionamiento del aeropuerto. Durante la visita, haremos un recorrido por Expoambiente, una exposición que incluye un camino interactivo con paneles interpretativos sobre la historia de la aviación. A través de estos paneles, aprenderemos sobre la evolución de los aviones y el impacto de la aviación en el medio ambiente. - FASE 2º: Se continuará con la visita guiada interactiva al Parque Europa de Torrejón de Ardoz, un parque que alberga réplicas de los monumentos más emblemáticos de Europa, donde después de las explicaciones que se den en cada uno de los monumentos, los alumnos por grupos deberán contestar por grupos a diferentes preguntas y si todas las respuestas son correctas obtendrán una pieza de puzle. Al final del recorrido y si consiguen todas las piezas podrán hacer el puzle que es mapa de Europa con todos los monumentos en sus respectivos países. A medida que se va haciendo el recorrido por el parque cada grupo se hará una "fotografía de familia" en cada uno de los monumentos. - FASE 3º: De regreso en el CRIE cada grupo realizará su propio montaje fotográfico con las fotos realizadas y luego lo visualizarán, exponiendo cada grupo lo que les haya resultado más interesante de la salida didáctica.



Situación de aprendizaje 11

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	MICRO:BIT TRANSPORTS
ÁREA	Matemáticas.
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD), Competencia Ciudadana (CC) y Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias Sociales.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende introducir a los alumnos en el ámbito de la programación por bloques y el pensamiento y lenguaje computacional, utilizando diferentes medios de transporte contruidos con materiales de reciclaje a los que se añade una pequeña tarjeta programable (Micro: bit) convirtiéndoles en medios de transporte robotizados. Además, se analizará cómo la robótica ha avanzado significativamente en los últimos años siendo su aplicación en el transporte una de las áreas más destacadas: desde los primeros sistemas automatizados utilizados en fábricas y almacenes hasta los vehículos autónomos en las carreteras, la tecnología robótica ha revolucionado la forma en que nos movemos. • PRODUCTO FINAL: Realización de diferentes programaciones robóticas que permitan a los medios de transporte robotizados ejecutar funciones como control de tiempo, alarma de inclinación, luz nocturna, panel informativo, etc.
RECURSOS	Presentación multimedia, tarjetas programables (Micro: bit Go V2) ordenadores, programa <i>Microsoft MakeCode.</i> , medios de transporte de materiales reciclados.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	
	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: A través de una presentación multimedia se explicará la importancia de la robótica en la actualidad dentro del mundo de los medios de transporte y el impacto positivo que ha tenido la tecnología en la evolución de los mismos. También se les iniciará en el conocimiento del pensamiento computacional y su lenguaje con el objetivo de que puedan realizar pequeños y fáciles retos robóticos para que sus medios de transporte robotizados ejecuten determinadas funciones. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Proceso de explicación de la robótica y la tecnología en el ámbito de los medios de transporte y del lenguaje computacional del programa <i>Microsoft MakeCode</i> que aplica un lenguaje de programación visual con un sistema gráfico bastante sencillo que consiste en acomodar bloques de código. Este permite el uso de conceptos como condicionales, sentencias, eventos y otras herramientas con las que se pueden desarrollar aplicaciones interactivas dentro de un juego o programa. - FASE 2º: Los alumnos (por grupos) deben superar diferentes retos que se les proponga para que sus robots sean capaces de ejecutar ciertas funciones como control de tiempo, alarma de inclinación, luz nocturna, panel informativo, sensor de luz, contador o medidor de sonido. - FASE 3º: Cada grupo programará sus propios retos y probará las programaciones de otros grupos para finalizar con una reflexión grupal sobre cómo la robótica está transformando significativamente los medios de transporte, aportando múltiples beneficios en seguridad, eficiencia y optimización.

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: *VIAJE POR EL MUNDO* (lunes), *SAFARI DE BANDERAS* (martes), *CINE* (miércoles) y *CRIEFIESTA* (jueves).

VIAJE POR EL MUNDO

Por grupos de color, recibirán una serie de pistas para encontrar una Maravilla del Mundo, una Maravilla Natural, una obra de arte o un monumento.

Para averiguar de qué se trata, tendrán que dirigirse a diferentes salas donde se ubicarán unos paneles con diferentes categorías. En función de la/s pistas/s que tengan, deberán descartar las que no son y acotar lo suficiente para averiguar cuál es la suya.

Cuando todos hayan terminado se pasará a la siguiente fase del juego, tendrán que superar una prueba que les toque sacando una bola con un número del 1 al 16 de una bolsa. Si superan la prueba, obtendrán un sello en su pasaporte.

Una vez que hayan realizado la prueba los grupos que superaron la primera búsqueda de la primera categoría, se pasará a la búsqueda de la segunda categoría con la pista que les haya tocado. Y repetirán todos los pasos anteriores.

Si consiguen las 4 pruebas relativas a las 4 categorías obtendrán 4 sellos en su pasaporte y habrán superado con éxito el reto de viajar por el mundo.

SAFARI DE BANDERAS

En este juego se trabajará la realidad aumentada a través de la aplicación “*Halo AR*”, con el objetivo de integrar nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje. Esta herramienta permitirá a los alumnos interactuar de manera dinámica con contenidos relacionados con las capitales del mundo y sus respectivas banderas.

Los alumnos visitarán diferentes espacios del centro para escanear imágenes de banderas, lo que les proporcionará información sobre los países, sus capitales y datos adicionales mediante la realidad aumentada.

Posteriormente, se llevará a cabo un trabajo de investigación y estudio sobre las banderas y capitales, con actividades, como juegos de preguntas para afianzar los conocimientos adquiridos.

Finalmente, se realizará una actividad grupal para identificar y localizar los países en un mapamundi, promoviendo no solo el aprendizaje geográfico, sino también el uso de la tecnología para explorar el mundo de manera innovadora y educativa.

-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.

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 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.

	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

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 **Del CRIE al Mundo** 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 **Del CRIE al Mundo**. 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>



En el desarrollo normativo del currículo LOMLOE se habla de los distintos elementos que lo conforman: las competencias clave, las competencias específicas, los criterios de evaluación, etc. Por ello, para facilitar el proceso de evaluación del proyecto **Del CRIE al Mundo** se han elaborado unas tablas es complejo de las relaciones que mantienen entre sí estos elementos: curriculares para cada una de las situaciones de aprendizaje que se van a llevar a cabo a lo largo de dicho proyecto:

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº1 TURISTEA



ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2. Sociedades en el tiempo.</p> <p>– Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales).</p> <p>– El patrimonio natural y cultural como bien y recurso, cuidado y conservación. Conocimiento, uso y disfrute del patrimonio natural y cultural de Castilla y León. Costumbres y tradiciones. El camino de Santiago.</p>	<p>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 el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p> <p>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>	<p>1.1 Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4).</p> <p>1.2 Reelaborar, crear y difundir contenidos digitales sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4).</p> <p>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. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2).</p> <p>3.3 Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural, apropiándose del mismo y a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad. (CCL4, STEM5, CC3, CC4, CE1, CCEC1).</p>

ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>3. Procesos.</p> <p>– Producción oral: elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Construcción, comunicación y valoración de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales con progresiva autonomía.</p> <p>– Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. Interpretación reflexiva de la información obtenida. La propiedad intelectual, la privacidad y la responsabilidad en la transmisión de bulos.</p>	<p>3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.</p> <p>6. Buscar, seleccionar y contrastar información de dos o más fuentes, planificada y con acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y comunicarla creativamente, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>3.1 Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación y fluidez en contextos formales sencillos, ajustando el discurso a la situación comunicativa y utilizando recursos verbales y no verbales básicos. (CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CE1, CCEC3)</p> <p>3.3 Utilizar diferentes géneros discursivos, adaptando el lenguaje a la práctica discursiva y favoreciendo una comunicación eficaz y ética. (CCL1, CCL3, CCL5, CPSAA3, CE1)</p> <p>6.1 Localizar información sencilla de distintas fuentes explorándolas y valorando la fiabilidad de las mismas. (CCL1, CCL2, CCL3, CPSAA5)</p> <p>6.2 Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre temas de interés personal, realizado con soportes básicos y sencillos guiados. (CCL1, CPSAA4, CC2, CE3, CCEC4).</p>



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2

VIAJE POR EL MUNDO EN LA MÁQUINA DEL TURISMO

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptorios perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. 	<p>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.</p> <p>3. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades, 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>1.1 Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)</p> <p>1.2 Reelaborar, crear y difundir contenidos digitales sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4)</p> <p>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. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)</p> <p>3.1 Identificar y analizar críticamente y reflexionar sobre las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CCL1, CCL4 STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1)</p> <p>3.2 Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural mostrando respeto y comprensión razonada de las relaciones que se establecen y justificando las mismas. (STEM2, STEM5, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1)</p> <p>3.3 Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural, apropiándose del mismo y a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad. (CCL4, STEM5, CC3, CC4, CE1, CCEC1)</p>
<p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2. Sociedades en el tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> El patrimonio natural y cultural como bien y recurso, cuidado y conservación. Conocimiento, uso y disfrute del patrimonio natural y cultural de Castilla y León. Costumbres y tradiciones. El camino de Santiago. Las expresiones artísticas y culturales modernas y contemporáneas y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo moderno y contemporáneo. 	<p>4. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural y tecnológico, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p> <p>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.</p>	<p>4.1 Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta y el uso sostenible de los recursos naturales, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno desde los puntos de vista social, económico, cultural y tecnológico, y contribuyendo a una conciencia individual o colectiva. (CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC4)</p> <p>5.3 Comprender y valorar con actitud crítica los elementos culturales de la Edad Moderna y la Edad Contemporánea a partir del acercamiento experiencial o virtual a museos, monumentos arquitectónicos y/o exposiciones y/u otros espacios. (CD3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)</p>

ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptorios perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. <p>A. Cultura científica.</p> <p>2. La vida en nuestro planeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> El patrimonio natural como bien y recurso, cuidado y conservación. Los espacios naturales protegidos. 	<p>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 el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p> <p>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.</p>	<p>1.1 Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre el medio natural utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)</p> <p>1.2 Reelaborar, crear y difundir contenidos digitales sencillos sobre el medio natural a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4)</p> <p>1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa, cívica y ética, indagando sobre el medio natural. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)</p> <p>5.1 Identificar y analizar críticamente y reflexionar sobre las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio natural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CCL1, CCL4 STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1)</p> <p>5.2 Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos o sistemas del medio natural mostrando respeto y comprensión razonada de las relaciones que se establecen y justificando las mismas. (STEM2, STEM5, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1)</p> <p>5.3 Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural, apropiándose del mismo y a través de propuestas y acciones en favor de la sostenibilidad. (CCL4, STEM5, CC3, CC4, CE1, CCEC1)</p>



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°3

PONTE LAS GAFAS

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <p>- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>-Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros.</p>	<p>1. <i>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>1.2 Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4)</p>

ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>B. Experimentación, creación y comunicación.</p> <p>informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas, visuales y audiovisuales.</p> <p>- Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.</p>	<p>3. <i>Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones a través de diferentes lenguajes, técnicas, instrumentos, medios y soportes, experimentando con las posibilidades multimodales, desarrollando la autoconfianza y una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas, para producir e interpretar obras propias y ajenas.</i></p> <p>4. <i>Participar activamente del diseño, la elaboración y la difusión de producciones plásticas, visuales y audiovisuales, individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso a desarrollar, asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, respetando su propia labor y la de sus compañeros, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría, el sentido de pertenencia, el compromiso en experiencias colaborativas y el espíritu emprendedor.</i></p>	<p>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 capacidades creativas propias y desarrollando una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas. (CCL5, CD2, CD4, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC4)</p> <p>4.3 Compartir los proyectos creativos plásticos, visuales y audiovisuales o experiencias creativas, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias y opiniones propias y de los demás. (CCL1, CCL5, CP3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº4

CRIE CHEF



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>A. Cultura científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...). - Pautas para una alimentación saludable y sostenible: menús saludables y equilibrados y de menor huella ambiental. La importancia de la cesta de la compra (calidad, origen, proximidad, producción y elaboración de los alimentos) y del etiquetado de los productos alimenticios para conocer sus nutrientes y su aporte energético. La nueva rueda de los alimentos. Clasificación NOVA: niveles de procesamiento. Economía circular de la alimentación. Productos y costumbres alimentarias de Castilla y León e importancia de su gastronomía. - Masa y volumen. Instrumentos para calcular la masa y la capacidad de un objeto. Concepto de densidad y su relación con la flotabilidad de un objeto en un líquido. Equilibrio térmico y cambios de estado en la materia. 	<p>2. <i>Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre el medio natural, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural.</i></p> <p>5. <i>Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.</i></p>	<p>2.3 Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones, comparaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (STEM 1, STEM 2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4)</p> <p>2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre el medio natural, a través del análisis crítico y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CPSAA5)</p> <p>5.1 Identificar y analizar críticamente y reflexionar sobre las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio natural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CCL1, CCL4 STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1)</p> <p>5.2 Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos o sistemas del medio natural mostrando respeto y comprensión razonada de las relaciones que se establecen y justificando las mismas. (STEM2, STEM5, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1)</p>

ÁREA DE MATEMÁTICAS

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>B. Sentido de la medida.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidades convencionales del Sistema Métrico Decimal (longitud, masa, capacidad, volumen y superficie), tiempo y grado (ángulos) en contextos de la vida cotidiana: selección y uso de las unidades adecuadas. - Instrumentos (analógicos o digitales) y unidades adecuadas para medir longitudes, objetos, ángulos y tiempos: selección y uso. - Equivalencias entre las medidas de capacidad y volumen. - Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas, razonando si son o no posibles. 	<p>1. <i>Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.</i></p> <p>2. <i>Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.</i></p> <p>3. <i>Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación, para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento</i></p>	<p>1.1 Comprender problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CE3)</p> <p>2.1 Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección y extrayendo conclusiones. (CCL2, STEM1, STEM2, CPSAA5)</p> <p>2.2 Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma. (STEM1, CPSAA4, CE1, CE3)</p> <p>2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre el medio natural, a través del análisis crítico y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CPSAA5)</p> <p>3.1 Formular y comprobar conjeturas matemáticas sencillas investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CD5, CPSAA5)</p> <p>3.2 Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente, de manera razonada y argumentada. (CCL1, STEM1, STEM2, CD5, CPSAA5, CE3)</p>



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5 NOS CONOCEMOS

ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (descriptores de salida)
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>-Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas.</p> <p>- Acciones motrices: de cooperación y oposición/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).</p> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>-Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión.</p> <p>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p>- Concepto de fairplay o "juego limpio".</p> <p>- Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices surgidas en clase y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios (por cuestiones de género, capacidad, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).</p> <p>- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</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.</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>3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3).</p> <p>3.3 Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fenómeno de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3).</p> <p>1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3)</p>

ÁREA DE EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (descriptores de salida)
<p>A. Autoconocimiento y autonomía moral.</p> <p>- Conciencia de las propias emociones y de las de los demás. Captación del clima emocional de un contexto.</p> <p>- La gestión de las emociones y los sentimientos.</p> <p>- Comunicación receptiva-expresiva y verbal-no verbal. Escucha activa.</p> <p>- Habilidades sociales.</p> <p>- Autoconocimiento y autoestima.</p> <p>- Automotivación: confianza, esfuerzo y constancia.</p> <p>- Solución de conflictos. Estrategias de autocontrol, control de la impulsividad, autogeneración de emociones positivas y estrategias de afrontamiento. Tolerancia a la frustración y regulación de la ira y prevención de la violencia. Negociación</p> <p>B. Sociedad, justicia y democracia.</p> <p>- Las virtudes del diálogo y las normas de la argumentación. La toma democrática de decisiones.</p> <p>- Fundamentos de la vida en sociedad. La empatía con lo demás. Los afectos. La familia. La amistad y el amor. - Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.</p> <p>- Los derechos humanos y de la infancia y su relevancia ética. La dignidad.</p> <p>- La igualdad y la corresponsabilidad entre mujeres y hombres. La prevención de los abusos y la violencia de género. La conducta no sexista.</p>	<p>4. <i>Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando, expresando y comunicando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza.</i></p> <p>2. <i>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>	<p>4.1 Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones a través de un proceso guiado de aprendizaje para la adecuada toma de conciencia, identificación, análisis, etiquetado y regulación emocional en diferentes situaciones o contextos. (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3)</p> <p>4.2 Expresar y comunicar pensamientos, sentimientos, emociones y afectos de manera asertiva en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas. (CCL1, CCL5, STEM5, CPSAA1, CC2, CC3, CE3, CCEC3)</p> <p>4.3 Desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, apoyándose en el autoconocimiento forjado sobre la base de sus propias experiencias y a través de la introspección que contribuya a su bienestar emocional. (CPSAA1, CPSAA2, CE2, CCEC3)</p> <p>4.4 Reconocer y valorar las emociones y afectos de otras personas desarrollando una actitud de estima y cuidado de los demás y del entorno mostrando respeto y empatía. (CCL5, STEM5, CPSAA2, CPSAA3, CC2, CC3, CC4)</p> <p>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 de 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. (CCL5, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3)</p> <p>2.6 Valorar y analizar, de forma crítica y dialogada, la manera en la que nos relacionamos con los demás promoviendo una convivencia pacífica y respeto por los demás. (CCL5, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CCEC1, CCEC3)</p>



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°6

CRIE MAPS

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). - Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. 	<p>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.</p>	<p>1.1. Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4).</p> <p>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. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2).</p>

ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>A. Cultura científica.</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación. <p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). - Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. 	<p>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 el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1. Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre el medio natural utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4).</p> <p>1.3. Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa, cívica y ética, indagando sobre el medio natural. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 7

DRONÓTICA: EXPLORANDO EL MUNDO



ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
B. Tecnología y digitalización. 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	<i>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>	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. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)

ÁREA DE MATEMÁTICAS

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
D. Sentido algebraico. 4. Pensamiento computacional. -Estrategias para la interpretación, formulación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).	<i>4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar diferentes situaciones de la vida cotidiana.</i>	4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación, la investigación y resolución de problemas, reflexionando sobre los principios básicos del pensamiento computacional. (STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CC2, CE3)
B. Sentido de la medida. 3. Estimación y relaciones. -Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud aplicando las equivalencias entre unidades (sistema métrico decimal) en problemas de la vida cotidiana.	<i>5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en diversas situaciones de la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.</i>	5.2. Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos. (STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA4, CC2, CC4, CCEC1)



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 8

¿CRIÉN LO SABE?

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
B. Tecnología y digitalización. 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). – Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. - Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.	<i>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>	1.1. Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4). 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. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2).

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9 VIAJEROS DE ALTURA



ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptorios perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2. Sociedades en el tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> El patrimonio natural y cultural como bien y recurso, cuidado y conservación. Conocimiento, uso y disfrute del patrimonio natural y cultural de Castilla y León. Costumbres y tradiciones. El camino de Santiago. Las expresiones artísticas y culturales modernas y contemporáneas y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo moderno y contemporáneo. 	<p>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.</p> <p>4. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural y tecnológico, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p>1.1 Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)</p> <p>1.2 Reelaborar, crear y difundir contenidos digitales sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4)</p> <p>4.1 Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta y el uso sostenible de los recursos naturales, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno desde los puntos de vista social, económico, cultural y tecnológico, y contribuyendo a una conciencia individual o colectiva. (CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC4)</p> <p>4.2 Participar con actitud emprendedora de forma individual y/o cooperativa en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno social, económico, cultural y tecnológico. (CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3)</p>

ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptorios perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. <p>A. Cultura científica.</p> <p>2. La vida en nuestro planeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> El patrimonio natural como bien y recurso, cuidado y conservación. Los espacios naturales protegidos. 	<p>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 el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p> <p>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.</p>	<p>1.1 Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre el medio natural utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)</p> <p>1.2 Reelaborar, crear y difundir contenidos digitales sencillos sobre el medio natural a través de aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4)</p> <p>1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa, cívica y ética, indagando sobre el medio natural. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)</p> <p>5.1 Identificar y analizar críticamente y reflexionar sobre las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio natural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CCL1, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1)</p> <p>5.2 Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos o sistemas del medio natural mostrando respeto y comprensión razonada de las relaciones que se establecen y justificando las mismas. (STEM2, STEM5, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1)</p> <p>5.3 Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural, apropiándose del mismo y a través de propuestas y acciones en favor de la sostenibilidad. (CCL4, STEM5, CC3, CC4, CE1, CCEC1)</p>



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

SALIDA DIDÁCTICA AL AEROPUERTO ADOLFO SUÁREZ-MADRID BARAJAS Y PARQUE EUROPA



ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). -Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2. Sociedades en el tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El patrimonio natural y cultural como bien y recurso, cuidado y conservación. Conocimiento, uso y disfrute del patrimonio natural y cultural de Castilla y León. Costumbres y tradiciones. El camino de Santiago. - Las expresiones artísticas y culturales modernas y contemporáneas y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo moderno y contemporáneo. 	<p>1. <i>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>3. <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</i></p>	<p>1.1 Buscar, analizar, organizar y comparar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)</p> <p>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. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)</p> <p>3.1 Identificar y analizar críticamente y reflexionar sobre las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CCL1, CCL4 STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1)</p> <p>3.3 Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural, apropiándose del mismo y a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad. (CCL4, STEM5, CC3, CC4, CE1, CCEC1)</p> <p>5.3 Comprender y valorar con actitud crítica los elementos culturales de la Edad Moderna y la Edad Contemporánea a partir del acercamiento experiencial o virtual a museos, monumentos arquitectónicos y/o exposiciones y/u otros espacios. (CD3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE nº 11

MICRO:BITS TRANSPORTS



ÁREA DE MATEMÁTICAS

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
D. Sentido algebraico. - Estrategias para la interpretación, formulación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).	4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar diferentes situaciones de la vida cotidiana.	4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación, la investigación y resolución de problemas, reflexionando sobre los principios básicos del pensamiento computacional. (STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CC2, CE3).

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
C. Conciencia ecosocial -Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión.	4. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural y tecnológico, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	4.1 Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta y el uso sostenible de los recursos naturales, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno desde los puntos de vista social, económico, cultural y tecnológico, y contribuyendo a una conciencia individual o colectiva. (CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC4).

CRIE DE FUENTEPELAYO

2024 - 2025

Paseo de los Álamos 30, 40260,
Fuentepelayo
Tlfno. 921 574 183
Correo electrónico: 40700110@educa.jcyl.es