



Junta de
Castilla y León

Consejería de Educación

PLAN ANUAL ACTUACIÓN

CRIE DE FUENTEPELAYO

CURSO 2023-2024



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, se propone un proyecto de innovación educativa centrado en la sostenibilidad y los ODS para alumnos de Educación Primaria y Secundaria.

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 nuestras actividades en años anteriores. Esta retroalimentación nos permite adaptar nuestras iniciativas 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 nuestras acciones estén en sintonía con las políticas educativas regionales y nacionales, 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 lo tanto, a partir de la semana del 16 de octubre de 2023 hasta la semana del 14 de junio de 2024, se llevará a cabo el proyecto **Cuatro Elementos** para los alumnos de 5º y 6º de Educación Primaria, así como para los estudiantes de 1º y 2º de Educación Secundaria Obligatoria de todos los centros admitidos. Este proyecto se llevará a cabo en convivencias de 5 días de duración, de lunes a viernes.

El compromiso del CRIE como centro es abordar las diversas actividades desde una perspectiva innovadora, global y fomentar la socialización entre todos los participantes. Además, se insta a los centros que se suman a este proyecto a integrarlo en sus Propuestas Educativas y Programaciones Generales, permitiendo así dar continuidad al trabajo realizado por los alumnos durante su estancia en el CRIE.

El proyecto, el segundo de nuestros Proyectos de Innovación para el actual curso escolar, se centra en el desarrollo de la Competencia Digital (CD) en los alumnos del 2º ciclo de Educación Primaria. Este proyecto se llevará a cabo a través de convivencias que tendrán lugar en una única jornada los días 18, 19, 20 y 21 de marzo, así como los días 29 y 30 de abril y 2 y 3 de mayo de 2024. Nuestra meta es utilizar esta iniciativa como una valiosa herramienta para promover y mejorar la Competencia Digital entre el alumnado participante.

Una parte muy importante dentro de los Proyectos que se vienen realizando en el CRIE son las salidas didácticas que se realizan, habitualmente, a diferentes lugares y ciudades en un entorno relativamente próximo a Fuentepelayo, como Madrid, Segovia o Valladolid, que nos permiten aprovechar los recursos artísticos, culturales y tecnológicos que esos lugares ofrecen y que no están al alcance de la mayoría del alumnado de los centros participantes.

Asimismo, el equipo pedagógico del CRIE está compuesto por seis maestros que se encargan de planificar y desarrollar todas aquellas actividades, tanto individuales como colectivas, de cada uno de los proyectos que se desarrollan cada curso académico aprovechando al máximo todos los recursos y posibilidades que ofrece el propio CRIE y su entorno.

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 los tenemos a nuestro alcance en las instalaciones del CRIE o en lugares cercanos a los cuales podemos acceder mediante transporte en autobús, especialmente durante las salidas didácticas. 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 es muy rica en cuanto a espacios naturales. A lo largo de su geografía se pueden encontrar múltiples rincones para respirar aire puro entre los que destaca el Parque Nacional de la Sierra de Guadarrama, así como una extensa red de espacios naturales de una gran importancia ecológica y medioambiental, como son los parques naturales de las Hoces del Río Riaza y del Río Duratón, o el tramo medio del Río Cega por la Senda de los Pescadores.

También se pueden realizar diversas actividades didácticas con la colaboración de diferentes instituciones u organizaciones como 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 o la Cueva de los Enebralejos, en Prádena.

En un mundo donde las amenazas del cambio climático acechan, no sólo nuestra calidad de vida, sino nuestra propia supervivencia como especie, Segovia y su provincia ha sabido mantener un equilibrio entre nuestras necesidades como sociedad y la naturaleza que nos rodea. De este modo, la Educación Medioambiental (dando cabida a contenidos relacionados con la sostenibilidad, la biodiversidad, el reciclaje, la permacultura...) pueden ser trabajadas de modo excepcional.

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 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 Ciudad de Segovia y sus monumentos (El Alcázar de Segovia, el Acueducto, la Calle Real, la Casa de los Picos, la Plaza de Juan Bravo, la Plaza Mayor y su Catedral, etc.), 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).

Al alumnado en general le resulta muy motivador el poder realizar salidas didácticas y considerando que lo cultural y artístico es esencialmente permeable, es más fácil comprenderlo al estar en contacto directo con ello en diferentes lugares ajenos al propio CRIE, promoviéndose así en los alumnos el interés y el gusto por adquirir conocimientos de este tipo.

C) RECURSOS DIDÁCTICOS:

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: aula de artística, etc.
- Salón Verde: para desarrollar diferentes actividades didácticas, la fiesta de despedida y los tiempos de ocio de los alumnos.
- Salón Rojo: espacio destinado al desarrollo de diferentes actividades de lectura, pedagógicas y de carácter lúdico.
- Pista de Educación Vial.
- Dos pistas polideportivas.
- Gimnasio.
- 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, altavoces, microscopios digitales, drones Tello Edu, etc.

Calendario de funcionamiento



CALENDARIO DEL CRIE DE FUENTEPELAYO. CURSO 2023 - 2024. PROYECTO "CUATRO ELEMENTOS"

SEPTIEMBRE

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	

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	29			

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

JULIO

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				

AGOSTO

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	

CALENDARIO DEL CRIE DE FUENTEPELAYO. CURSO 2023 - 2024. PROYECTO "CRIETIC"

SEPTIEMBRE

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	

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	29			

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

JULIO

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				

AGOSTO

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	

Organización: planificación y funcionamiento



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

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 asumiría parte de las competencias que marca el Artículo 24 del ROC:

- a) Formular propuestas dirigidas al equipo directivo para la elaboración del Plan Anual de Actuación.
- b) Promover iniciativas en el ámbito de la experimentación y de la investigación pedagógica.
- c) Coordinar las funciones referentes a la orientación, tutoría, evaluación y recuperación de los alumnos.
- d) Analizar y valorar los resultados de la evaluación que del centro realice la Administración educativa o cualquier información referente a la marcha del mismo.
- e) Analizar y evaluar los aspectos docentes del Plan Anual de Actuación.
- f) Participar en la planificación de la formación del profesorado del centro y elegir a sus representantes en el centro de profesores y recursos.
- g) Aprobar los criterios para la elaboración de los horarios de los/as profesores.
- h) Analizar y valorar trimestralmente la situación económica del centro.
- i) Analizar y valorar la evolución del rendimiento escolar general del centro a través de los resultados de las evaluaciones y cuantos otros medios se consideren adecuados.
- j) Conocer las relaciones del centro con las instituciones de su entorno.

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

Funciones de cada uno de los seis maestros:

Maestro 1, directora:

- Representación del centro ante la Administración Educativa, instituciones y otros organismos, que faciliten la relación del centro con el entorno.
- Dirección y coordinación de todas las actividades del centro, así como la organización interna del mismo.
- Relación y supervisión del Personal Laboral adscrito al centro.
- Supervisión del edificio: limpieza, reparaciones...
- Gestión del equipamiento y realización de las contrataciones de obras, servicios y suministros.
- Control de grupos y atención de visitas oficiales.
- Control, elaboración y envío de los partes de faltas.
- Justificación de dietas de kilometraje y envío a la Dirección Provincial de Educación.
- Realización y envío de escritos de correspondencia oficial.
- Pago de facturas y validación de las certificaciones y documentos oficiales del Centro.
- Registro y archivo de las entradas y salidas de la correspondencia oficial.
- Contabilidad general del centro.
- Petición de presupuestos para los viajes en autobús.

Maestro 2:

- Organización y control de las salidas didácticas.
- Organización y control de los botiquines (tanto del centro como el que se lleva a las salidas didácticas), relacionado con la probable compra y reposición de los elementos que conforman los mismos.
- Control y gestión de los horarios de las rutas de autobús para las salidas didácticas.
- Control y reposición semanal de los siguientes documentos de carácter organizativo: listado de alumnos y profesores, listado de medicamentos, hoja de turnos de comedor y cuaderno de incidencias semanal.
- Dinamización de los espacios dedicados a los tiempos libres.
- Organización y control de la biblioteca.
- Coordinador de recursos materiales: compra y reposición del material necesario para los diferentes talleres y actividades docentes (incluido los de laboratorio).

Maestro 3:

- Coordinador TIC
- Control de equipos informáticos.
- Control del inventario y reposición del material informático.
- Control de la sala de informática.
- Actualización de la página web del centro.
- Organización grupos Office 365.
- Coordinador de laboratorio (II).

Maestro 4:

- Coordinador de formación, calidad e innovación.
- Coordinador de centros: comunicación con los centros (petición y gestión de listados y autorizaciones, respuesta a consultas...).
- Realización del listado de alumnos y distribución de grupos.

Maestro 5:

- Coordinador de centros: comunicación con los centros (petición y gestión de listados y autorizaciones, respuesta a consultas...).
- Preparación de Cuaderno de Bitácora.
- Preparación de los listados para las evaluaciones de los alumnos.

Maestro 6:

- Coordinador de comedor: control y comunicación de dietas especiales y/o alergias y compra de alimentos especiales (sin gluten, sin lactosa, etc.)
- Actas de claustros y reuniones.
- Coordinador de convivencia.
- Revisión y actualización de documentos de centro (Normas de Régimen Interno, Plan de Acogida, Plan de Evacuación...).
- Organización y gestión de la asistencia de alumnos con necesidades educativas.

La planificación y organización del proyecto **Cuatro Elementos**, se desarrolla en diferentes fases:

- a) **Fases de planificación y elaboración de materiales para el desarrollo de los proyectos:** durante el mes de junio (la última semana no lectiva del mes) del curso pasado y septiembre del presente curso, el equipo pedagógico del CRIE elabora la planificación del proyecto, concretando las actividades, así como su temporalización y los recursos que sean necesarios para su posterior desarrollo. Además, se elaborará y revisará los materiales didácticos pertinentes para llevar a cabo las actividades del proyecto.

- b) **Fases de seguimiento y evaluación de los proyectos:** periódicamente y adaptándose a las circunstancias especiales del momento, que marcarán el devenir del curso, el equipo docente del CRIE se reunirá para realizar sesiones de seguimiento y evaluación del desarrollo del proyecto, con el fin de realizar modificaciones que se adapten a las necesidades de los niños y las carencias que se puedan ir observando. En el mes de junio de 2024 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 **Cuatro Elementos** 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 2023, y hasta el mes de junio de 2024. Y el proyecto **CRITIC** se desarrollará en dos semanas incompletas, a lo largo de ocho 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 2023
Concreción de actividades, elaboración de recursos y materiales, y formación personal.	junio - septiembre de 2023
Aplicación del proyecto Cuatro Elementos	24 semanas (octubre 2023 - junio de 2024)
Aplicación del proyecto CRITIC	2 semanas (del 18 al 21 de marzo y del 29 de abril al 3 de mayo)
Coordinación del profesorado, seguimiento y evaluación continua del proyecto	Semanas sin alumnado durante el proyecto (octubre 2023 - junio 2024)
Evaluación final de los proyectos	Junio 2024

En cuanto a los horarios del personal docente, estos dependerán de si corresponden a 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, en los que habrá que acudir a trabajar al CRIE en dos franjas horarias diferentes a lo largo de la semana, para poder desarrollar Proyecto **Cuatro elementos**.

	HORARIO	
TURNO 1	9:45 (lunes) – 9:00 (martes)	13:45 (miércoles) - 9:00 (jueves)
TURNO 2	8:30 -18:30 (martes)	8:30 - 20:30 (jueves)
TURNO 3	18:00 (martes) - 14:00 (miércoles)	20:00 (jueves) – 14:00 (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...).

Durante los días en los que se llevará a cabo el proyecto **CRIETIC** el horario del equipo docente será de 9:00 h a 15:00 h.

PERSONAL LABORAL DEL CRIE

Este apartado está referido 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 (**Cuatro Elementos** y **CRIETIC**), acorde a los criterios que aparecen reflejados en la convocatoria enviada a los centros el 12 de septiembre de 2023.

En la reunión informativa, previa al inicio de las convivencias, en la que se presenta a los centros educativos el Proyecto de Innovación Educativa **Cuatro Elementos**, se informará de las semanas en que cada centro ha de acudir al CRIE a participar con su alumnado. 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 (en cuyo caso ese centro educativo participará en el segundo o tercer trimestre, para así tratar de facilitar que dicho alumnado esté perfectamente atendido por dichos profesionales). Además, dado que, en este curso escolar, los centros serán los encargados de gestionar el transporte al CRIE y desde el CRIE de los lunes y los viernes, se procurará, en la medida de lo posible, agrupar a los centros, con el fin de que puedan compartir transporte, siempre y cuando ellos lo consideren así. Cada semana de convivencias se recibirá a un máximo de 50 alumnos pertenecientes a un mismo centro educativo o a 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 a los centros el día 12 de septiembre de 2023, destacando que tendrán prioridad aquellos que solicitaron y no pudieron participar en este proyecto el curso pasado 2022-2023.

Horario de actividades (Proyecto de Innovación Educativa *Cuatro Elementos*)

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
LLEGADA DESAYUNO	RADIO CRIE ACT PREVIA				
1ª MITAD MAÑANA	RECEPCIÓN ORGANIZACIÓN FUNCIONAMIENTO	SALIDA AL MUSEO DE LA RESINA. LA LAGUNA DE NAVAS DE ORO Y EL PINAR DE GESTIÓN RESINERA	LA ATMÓSFERA NOS RODEA	SALIDA AL PRAE Y AL CENTRO DE TRATAMIENTO DE RESIDUOS DE VALLADOLID	VALORACIÓN DEL ALUMNADO
2ª MITAD MAÑANA	RECEPCIÓN ORGANIZACIÓN FUNCIONAMIENTO		FOTORALLY POR EL POPAYÁN		LANZAMIENTO DE LAS NAVES DE PALACIO AL ESPACIO
COMIDA	13:30	13:30	13:30	13:30	
1ª MITAD TARDE	NOS CONOCEMOS	EL MENSAJE DE WALL-E	PLANTANDO CARA AL FUEGO O ECO-ROBOTS	EL MENSAJE DE WALL-E	
MERIENDA	17:00	17:00	17:00	17:00	
2ª MITAD TARDE	BREAK OUT EDU "LA BÚSQUEDA: TRAS EL CORAZÓN VERDE"	LAS NAVES DE PALACIO VAN AL ESPACIO	RECICLANDO Y SCRACHTEANDO	LAS NAVES DE PALACIO VAN AL ESPACIO	
DUCHAS 2 Y CENA	20:00	20:00	20:00	20:00	
ACTIVIDAD DE NOCHE	DETECTIVES DE LA TIERRA	UNÁNIMO	NOCHE DE CINE	FIESTA DE DESPEDIDA	

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,

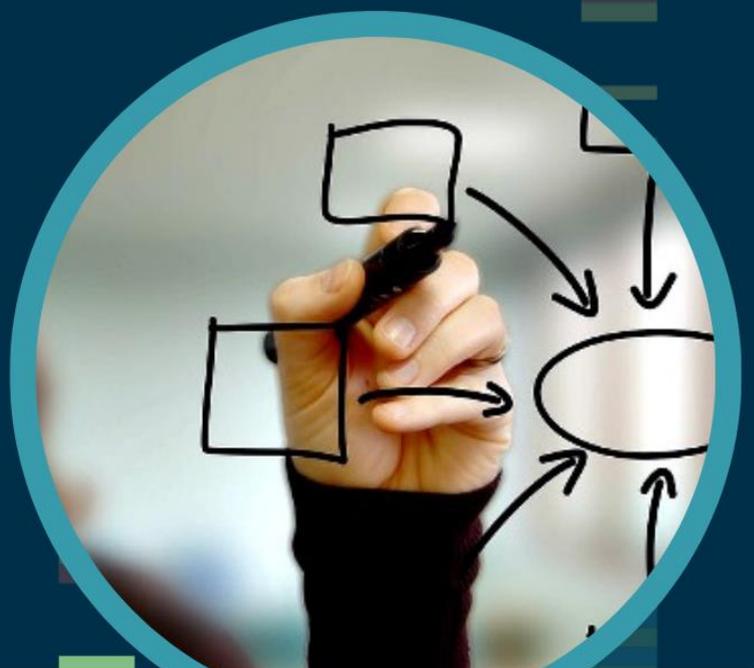
umentando así su autoestima y, también, la comprensión y valoración por parte de los otros alumnos. Desde este paradigma la diversidad supone pues un valor educativo y social y “se llega” a todos los alumnos: inclusión efectiva en el aula (Ainscow, 2001).

Para atender a los alumnos con Necesidades Educativas Especiales que participen en nuestros proyectos, en la convocatoria que se remite a los centros educativos se incluye dentro de la solicitud de participación, un apartado específico en el 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 de Fuentepelayo 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. Como estas gestiones se prolongan en el tiempo, siempre que algún centro educativo cuenta con este tipo de alumnos que precisan de ATE, su participación en el CRIE se reserva para las semanas del 2º y 3º trimestre del curso.

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 solicitemos a familias y profesores la cumplimentación tanto del “Cuestionario de Autonomía Personal y Necesidades Educativas” y los “Listados de Alumnos Participantes”, de donde podemos 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.

Diseño curricular y didáctico



PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA *Cuatro Elementos*

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.

En el preámbulo de la LOMLOE se recoge que la UNESCO propone desarrollar en todas las etapas educativas y en la formación permanente una enseñanza que garantice a toda la ciudadanía capacidades de *aprender a ser, de aprender a saber, de aprender a hacer y de aprender a convivir*. Dentro del mismo preámbulo, reconoce también la importancia de atender al desarrollo sostenible de acuerdo con lo establecido en la Agenda 2030. Así, la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial ha de incardinarse en los planes y programas educativos de la totalidad de la enseñanza obligatoria.

En todas las etapas educativas, la Ley otorga a la educación para la sostenibilidad un lugar de primer orden, estableciendo la necesidad del *descubrimiento del entorno y los seres vivos [...] y el consumo responsable* (Educación Infantil, art. 14); y la *educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible* (Educación Primaria y Secundaria, art. 19 y art. 25 respectivamente).

El proyecto ***Cuatro Elementos*** tratará de contribuir en educar a nuestros alumnos para una sociedad futura en la que tendrán que enfrentarse a importantes retos que solo podrán afrontar desde el análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde el punto de vista tecnológico y ambiental y favoreciendo la promoción de un estilo de vida sostenible y consecuente, que contribuya a la conservación de la biodiversidad. Por otro lado, la reflexión y análisis sobre el medio natural favorecerá al diálogo sobre problemas éticos de actualidad y la comprensión de la necesidad de cuidar el entorno.

Los contenidos pues que se tratarán están relacionados fundamentalmente con el área de Ciencias de la Naturaleza (contenidos del Bloque A. Cultura científica, Bloque B. Tecnología y digitalización y Bloque C. Conciencia ecosocial) 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 de la Naturaleza 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 respuesta a una necesidad del entorno próximo, enfoque en el que se basa el proyecto **Cuatro Elementos**. 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 **Cuatro Elementos**, se distinguirá entre los dirigidos a conseguir con el proceso de enseñanza y aprendizaje dirigido a 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 2023-2024.

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

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

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

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

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

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

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- 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.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

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.
- **Promover un estilo de vida sostenible** acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- **Comprender la dimensión ecosocial** de nuestra existencia, reconocer las condiciones y límites ecofísicos del planeta y evaluar de forma crítica la huella ecológica de las acciones humanas.

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 **Cuatro Elementos** (horarios, actividades, salidas didácticas, funciones de los docentes participantes y acompañantes, documentación necesaria, listados de alumnos y su cumplimentación, etc.) y comunicar a los centros la asignación de las semanas de participación (la cual será colgada posteriormente en la página web del CRIE, <http://criefuentepelayo.centros.educa.jcyl.es>).
- 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 los padres, a los alumnos y a otros maestros 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. No obstante, no se descarta ampliar estas comunicaciones desde otras redes sociales.

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 **Cuatro Elementos** 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 **Cuatro Elementos** se fundamenta en el desarrollo de diez 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 forme 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 **Cuatro Elementos** 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 **Cuatro Elementos**:

-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 el 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, grafico, 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, acompañante o guía del alumno, 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 **Cuatro Elementos** 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 guían el DUA y que están presentes a lo largo del proyecto **Cuatro Elementos**:

- **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 **Cuatro Elementos**, tanto las situaciones de aprendizaje diseñadas como las actividades de dinamización socioeducativa.

Situación de aprendizaje n.º 1

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO: RADIOCRIE "¿Y ESTO CÓMO LO ARREGLAMOS?"
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 Digital (CD) y Competencia Emprendedora (CE).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias de la Naturaleza, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende sensibilizar al alumnado con los diferentes problemas derivados de la acción del ser humano en la naturaleza: la utilización de los medios de transporte, la gestión de los residuos generados, la contaminación del aire y del agua, etc. y reflexionar sobre la necesidad de articular acciones individuales y colectivas que activen mecanismos para reducir dichos problemas aportando soluciones basadas en estudios e investigaciones previas sobre cada caso en particular. También sirve introducir al alumnado en el centro de interés que se va a trabajar a lo largo de todo el proyecto desde su propio centro educativo antes de acudir al CRIE. • PRODUCTO FINAL: La elaboración de un podcast de radio para el programa "¿Y esto cómo lo arreglamos?" Para conseguir el producto final previamente tendrán que realizar un estudio sobre una determinada problemática ambiental que se les proponga y que irá acompañado de una valoración del impacto medioambiental de la acción del hombre en el medio ambiente y de una propuesta de acciones individuales y colectivas para su solución.
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 6, "Agua limpia y saneamiento"; del ODS n.º 7, "Energía asequible y no contaminante"; del ODS n.º 11, "Ciudades y comunidades sostenibles"; y ODS n.º 13, "Acción por el clima". También se relaciona, aunque en menor medida, con el ODS n.º 3, "Salud y bienestar" y los ODS n.º 14 "Vida submarina" y n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres".
RECURSOS	A elegir por los docentes de los diferentes centros educativos participantes encargados de realizar esta tarea, pueden ser apps o programas como: GarageBand, Audacity; Voicemeeter Banana, Auphonic...etc.

<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 le asignará un "problema medioambiental" sobre el que tendrán que realizar un estudio detallado para luego posteriormente elaborar una propuesta de acciones individuales o colectivas para solucionar dicho problema y por último elaborar un podcast de radio en el que se narren tanto los resultados del estudio como esas posibles soluciones. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Proceso de investigación sobre el problema medioambiental propuesto en el que tendrán que investigar sobre diferentes aspectos tales como: en qué lugares se produce este problema, quién o qué acción lo origina, cuáles son las consecuencias que provoca, las estadísticas que puedan estar relacionadas con él...etc. Esta investigación la podrán realizar de forma individual o por grupos y luego se realizará una puesta en común. - FASE 2º: Reflexión grupal sobre el problema y puesta en común de las posibles soluciones, analizando una por una y estableciendo un debate sobre cuáles podrían ser las más adecuadas y eficaces - FASE 3º: Proceso de creación del podcast: elaboración del guion, grabación y edición del audio si fuera necesario.
---	--

Situación de aprendizaje n.º 2

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		TÍTULO: "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, Matemáticas.		
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: con esta situación de aprendizaje se pretende que los niños 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. • PRODUCTO FINAL: la consecución de los retos lanzados por los docentes del CRIE, por parte del alumnado, basándose en un trabajo grupal y cooperativo. 		
RELACIÓN CON ODS 2030	ODS n.º 4: "Educación de Calidad" y ODS n.º 5: "Igualdad de Género".		
RECURSOS	Tubos, pelotas, cartulinas, sábanas, aros, aros, picas...		
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: los docentes del CRIE lanzarán diferentes retos a los alumnos, para que traten de superarlos de modo cooperativo. Para facilitar la comprensión de las explicaciones de los, se les presentarán los mismos a los alumnos, previamente a su realización. Para tratar de realizar la actividad en el pabellón Municipal, el cual se encuentra separado del CRIE por una sola calle. • DESARROLLO: la realización de esta tarea consta de varios retos entre los que los docentes podrán ir eligiendo para lanzárselos a los alumnos, según se vayan desarrollando en los mismos: <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...). V1 → si se les fuera eliminando, se les podrá salvar cuando todo el grupo realice un número determinado de orden correctas, consecutivamente y sin error. - "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. - "NUMERACIÓN": se repartirán cartulinas con números del 0 al 6 (aproximadamente, dependiendo del número de niños por cada grupo), para que formen, lo más rápido posible, en una línea marcada para ello, el número que diga el profesor. V1 → se podrán introducir también operaciones matemáticas, para que intenten formar el resultado de las mismas. - "¿QUIÉN ES QUIÉN?": separados por una manta (o sábana, lona...), dejamos a cada lado de la misma a un alumno. Cuando se baje la misma, habrán de mirarse el uno al otro y decir el nombre de la otra persona, antes que ella. V1 → se podrá hacer con parejas, tríos, cuartetos... - "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 		
			

Situación de aprendizaje n.º 3

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO: BREAK OUT EDU "LA BÚSQUEDA: TRAS EL CORAZÓN VERDE"
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 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
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 (los recursos naturales y su aprovechamiento por el ser humano desde el punto de vista de la sostenibilidad) 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. En cada prueba se tratarán contenidos diferentes (el agua y sus formas, los ecosistemas, vida submarina, conciencia medioambiental, ciudades sostenibles, formas de energía, tipos de climas, calentamiento global y sus consecuencias) y deberán utilizar diferentes fuentes y estrategias de búsqueda de información para poder superarlas (libros, vídeos, audios, aplicaciones digitales, realidad aumentada, etc.).
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 6, "Agua limpia y saneamiento"; del ODS n.º 7, "Energía asequible y no contaminante"; del ODS n.º 11, "Ciudades y comunidades sostenibles"; y ODS n.º 13, "Acción por el clima" y los ODS n.º 14 "Vida submarina" y n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres".
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 que les permita salir de la habitación y conseguir las llaves que abren los candados donde se encuentran los 4 elementos (agua, aire, tierra y fuego). • 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 n.º 4

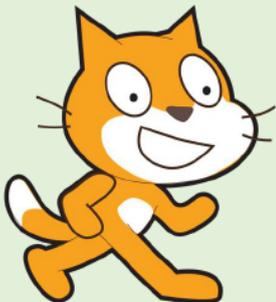
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO "EL MENSAJE DE WALL-E"
ÁREA	Ciencias Sociales
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD), Competencia Ciudadana (CC), Competencia Emprendedora (CE) y Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Área de Educación Plástica y Visual.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende trabajar la publicidad como recurso a utilizar para la concienciación de la ciudadanía con respecto al tema de la eco sostenibilidad. Además, se utilizará como medio para la creación de un spot publicitario en formato vídeo herramientas de IA (inteligencia artificial) "Lumen 5" que permiten crear contenidos audiovisuales digitales muy novedosos y atractivos para el público. • PRODUCTO FINAL: Creación de un spot publicitario (formato vídeo) para concienciar sobre algunos de los ODS relacionados con el medio ambiente.
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 6, "Agua limpia y saneamiento"; del ODS n.º 7, "Energía asequible y no contaminante"; del ODS n.º 11, "Ciudades y comunidades sostenibles"; y ODS n.º 13, "Acción por el clima". También se relaciona, aunque en menor medida, con el ODS n.º 3, "Salud y bienestar" y los ODS n.º 14 "Vida submarina" y n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres".
RECURSOS	Presentación multimedia, ordenadores y programas online de IA (inteligencia artificial "Lumen5".
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: A través de una presentación multimedia se explicará como ante la preocupante situación medioambiental en la que nos encontramos, la publicidad no solo tiene el poder de vender productos y servicios y de transmitir sensaciones, sino que también debe jugar el papel de instrumento de concienciación y sensibilización. Por esto, la publicidad debe ir un pasito más allá y utilizar el poder que tiene a la hora de cambiar hábitos o remover conciencias, para generar pequeñas acciones cotidianas que pueden tener un gran impacto sobre nuestro entorno. También se les iniciará en el conocimiento de diferentes herramientas de IA (inteligencia artificial) que permiten de una forma muy fácil, eficiente y atractiva crear contenido audiovisual con los parámetros que se deseen. • 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 publicidad como instrumento de sensibilización y concienciación relacionado con el medio ambiente <i>Green Marketing</i> (ejemplos, objetivos, recursos audiovisuales, lenguaje publicitario, etc.) y de las herramientas de IA que pueden ser utilizadas para crear contenido audiovisual (en este caso hablaremos de <i>Lumen5</i>). - FASE 2º: Los alumnos (por parejas) deben crear su propia campaña publicitaria elaborando un vídeo en el que se trate de sensibilizar al público sobre alguno de los temas que se pueden enmarcar dentro de los ODS.



Situación de aprendizaje n.º 5

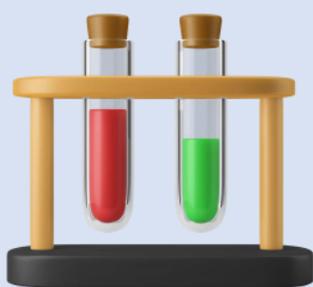
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO: "LAS COSAS DEL ESPACIO VAN DESPACIO"
ÁREA	Ciencias Sociales y Ciencias de la Naturaleza.
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia digital (CD).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: con esta situación de aprendizaje se pretende que los alumnos perfeccionen sus capacidades relacionadas con la búsqueda y selección de información, a través de medios tecnológicos y que vayan familiarizándose con el método científico, desde un punto de vista eminentemente práctico. Además, conocerán aspectos importantes de los planetas, satélites, estrellas de nuestro Sistema Solar: características, datos sobre la temperatura, la distancia al Sol, la presión, etc. • PRODUCTO FINAL: la construcción de un prototipo de cohete construido con material de reciclaje, que será lanzado posteriormente por los propios alumnos.
RELACIÓN CON ODS 2030	ODS n.º 7: "Energía Asequible y no Contaminante" y ODS n.º 9: "Industria, Innovación e Infraestructuras".
RECURSOS	Paneles digitales, iPads, app <i>Solar System Scope</i> , material de reciclaje: botellas, cinta aislante, rotuladores permanentes, compresor de aire, tijeras, cinta de embalar, paracaídas de juguete...
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: se realizará una breve presentación para que los alumnos conozcan la app con la que tendrán que buscar información relacionada con planetas, satélites, asteroides... del Sistema Solar. Posteriormente se darán ciertas nociones sobre la historia de la astronáutica y se explicará el proceso de construcción del cohete. Finalmente se procederá a los lanzamientos de los diferentes prototipos creados.
	<ul style="list-style-type: none"> • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: • -FASE 1º: Proceso de explicación de la app <i>Solar System Scope</i> y presentación a los alumnos de una serie de preguntas que deberán contestar a partir de la búsqueda de información en la app anteriormente mencionada, relacionadas, lógicamente, con esos diversos cuerpos del Sistema Solar. Se finalizará esta fase haciendo una puesta en común de los datos obtenidos. - FASE 2º: Proceso de explicación de la historia de la astronáutica (lanzamientos, satélites artificiales, etc.) y de los pasos a seguir para el diseño y la construcción de los alumnos por equipos. - FASE 3º: Lanzamiento de los cohetes utilizando aire comprimido y observación y análisis grupal de los resultados obtenidos.

Situación de aprendizaje n.º 6

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO "SCRATCHEANDO Y RECICLANDO"
ÁREA	Ciencias Sociales
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	Matemáticas
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende recordar y afianzar las nociones que el alumnado tiene sobre el tema de los residuos y su gestión y de las consecuencias negativas que tienen en el medio ambiente. Para ello además de analizar diferentes tipos de desastres ecológicos y su incidencia tanto en el planeta como en la vida de las personas se trata de crear un contenido digital que ayude a la información y concienciación sobre el tema. • PRODUCTO FINAL: Creación de un juego digital sobre las normas del reciclaje de residuos de diferentes tipos.
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 6 "Agua limpia y saneamiento" y del ODS n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres".
RECURSOS	Presentación multimedia, paneles de estadística, ordenadores, programa <i>Scratch</i> .
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 problemática existente en la actualidad relacionada con la gestión de los diferentes tipos de residuos generados como consecuencia de la actividad humana, analizando a través de paneles informativos con estadísticas el inmenso impacto negativo que supone en la vida del planeta. También se les iniciará en el conocimiento del pensamiento computacional y su lenguaje con el objetivo de que puedan realizar pequeñas y fáciles creaciones (un juego online) donde la temática sea gestión de residuos y el reciclaje.
	<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: Proceso de explicación de la gestión de residuos y su impacto negativo en el medio ambiente y del lenguaje computacional del programa Scratch 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 crear su propio juego sobre el reciclaje con el objetivo de que otros compañeros puedan jugar con él. El juego debe tener dos o tres pantallas, dependiendo del número de alumnos que lo ha realizado. Una pantalla por alumno, de manera que cuando lleguemos a un número determinado de puntos se cambie de pantalla. El juego podrá ser una versión de Mario Bros pero en reciclaje, es decir, poder seleccionar los diferentes tipos de contenedor y acertar con los objetos que cae introduciéndolos de manera correcta, o seguir un laberinto introduciendo los objetos correctos a cada contenedor o cualquier cosa que se les ocurra. - FASE 3º: Cada grupo prueba los juegos creados por otros compañeros y se hace una reflexión grupal sobre las medidas efectivas que se pueden tomar para minimizar la generación de residuos y mejorar la gestión de éstos.

Situación de aprendizaje n.º 7

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO "LA ATMOSFERA NOS RODEA"
ÁREA	Ciencias de la Naturaleza
COMPETENCIAS CLAVE	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), y Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias Sociales y Matemáticas
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende investigar la atmósfera, su estructura, composición, funciones, su relación con el calentamiento global, el cambio climático y las consecuencias sobre los ecosistemas. De igual forma se trabajará a través de las diferentes fases del método científico. • PRODUCTO FINAL: La simulación de la lluvia ácida en el entorno de un laboratorio. Previamente se realizarán diferentes experimentos relacionados con la atmósfera y los gases que la componen.
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º13, "Acción por el clima" y n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres".
RECURSOS	Presentación multimedia con vídeos donde se realizan diferentes experimentos, dispositivos digitales, paneles informativos con las instrucciones del uso y de los instrumentos del laboratorio y todo el material que se pueda necesitar para realizar los experimentos: globos, tijera, papel, velas, etc.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: A través de una presentación multimedia en la que se explicarán las características de la atmósfera: los gases que la componen, la presión atmosférica, los fenómenos meteorológicos que en ella se producen, sus capas, etc. y el visionado de vídeos en los que se realizan experimentos relacionados con lo anteriormente mencionado, los alumnos podrán realizar ellos mismos de forma autónoma y exponiendo uno de ellos a los compañeros finalizando con una simulación de lluvia ácida. Al finalizar cada experimento se analiza pormenorizadamente las etapas del método científico, debatiendo sobre las hipótesis, los resultados, etc. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Proceso de explicación y visionado de vídeos en gran grupo. - FASE 2º: Realización de los experimentos por parejas de forma autónoma pudiendo visionar los vídeos las veces que sea necesario y siendo ellos mismos los que vayan a buscar los materiales que necesitan para realizarlos y exposición a los compañeros de uno de los experimentos realizados. - FASE 3º: Reflexión grupal sobre los experimentos y sobre los efectos de la presión y la contaminación atmosférica en la vida del ser humano y en los diferentes ecosistemas.



Situación de aprendizaje n° 8

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO: PHOTO RALLY POR EL POPAYÁN
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 Digital (CD)
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias de la Naturaleza y Educación en Valores Cívicos y Éticos.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado realice un trabajo de campo en el entorno cercano, en el Parque de los ecosistemas segovianos "Popayán" y en equipo (colaborativo). Mediante la búsqueda de especies vegetales en el propio parque, realizarán una investigación sobre cada ecosistema segoviano utilizando dispositivos digitales, de manera que les sirva para conocer un poco más de su provincia y de las especies vegetales de cada ecosistema de una manera mucho más experimental y práctica. • PRODUCTO FINAL: La realización de fotos de ellos mismos en los lugares marcados que tendrán que encontrar y edición de esas fotos escribiendo la respuesta a la pregunta de cada ecosistema.
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres".
RECURSOS	El parque de los ecosistemas segovianos "Popayán" en Fuentepelayo, tabletas digitales y un documento PDF hipervinculado para realizar el photo rally de una forma guiada y autónoma por el alumnado.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Se les planteará la actividad como un reto que tendrán que superar en el Parque de los Ecosistemas Segovianos "Popayán". Tendrán que conseguir superar todos los ecosistemas, encontrando los lugares que se les plantea (sobre todo especies vegetales arbóreas), hacerse una foto del pequeño grupo y responder a las preguntas sobre esos ecosistemas gracias a una investigación que tendrán que hacer en la información que se les dará por medio del PDF hipervinculado en los Ipad. En función del número de ecosistemas que consigan, el grupo superará la actividad o no. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Proceso de explicación visual y práctica del manejo de los Ipad con el PDF hipervinculado y a la vez poder usar la cámara de fotos y su edición para escribir la respuesta a la pregunta. Se les explicará también en qué consistirá la actividad para que conozcan las normas de funcionamiento. - FASE 2º: Se realizará el traslado al Parque y se repartirán los materiales para poder hacer la actividad dividiendo al alumnado en pequeños grupos. Se les pedirá el uso adecuado del dispositivo que tendrán que manejar entre todos sus miembros. A cada pequeño grupo se le asignará un número que corresponde a un ecosistema para que empiecen por él. Tendrán que seguir el orden ascendente y cuando lleguen al 11 pasar al 1 para seguir con la actividad. Se les explicará que deben cuidar y respetar el parque para que los vecinos del pueblo puedan seguir disfrutando de él, así como los distintos grupos que visitarán el CRIE a lo largo del curso escolar. - FASE 3º: Una vez que todos han terminado el photorally se comprobarán las respuestas para finalizar haciendo una reflexión grupal sobre la riqueza, el valor y la diversidad del patrimonio natural de la provincia de Segovia.

Situación de aprendizaje n.º 9

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO "PLANTANDO CARA AL FUEGO"
ÁREA	Ciencias de la Naturaleza
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 conocer las causas y motivaciones de los incendios forestales y profundizar en las estrategias de prevención además de comprobar como las nuevas tecnologías 5G junto con la utilización de drones pueden ser de gran utilidad en un incendio, porque permiten conocer dónde están situados los focos del fuego e incluso su intensidad. • PRODUCTO FINAL: Construcción de un dron y simulación de vuelo.
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres".
RECURSOS	Presentación multimedia, paneles informativos, drones (por ejemplo, <i>Dron TELLO EDU</i>) y escenario simulación de vuelo.
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 problemática existente en la actualidad relacionada con los incendios forestales: sus causas, modos de prevención y herramientas e instrumentos para la extinción de incendios, así como las nefastas consecuencias que tienen en los diversos ecosistemas. También se les iniciará en el conocimiento de los drones como herramientas que gracias a la tecnología 5G pueden constituir una forma eficaz de prevenir incendios, 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 imaginarse que se ha producido un incendio y deberán utilizar el dron para acercarse y hacer fotos que sirvan para determinar cómo es ese incendio (intensidad focos, etc.). Para finalizar se analizarán las fotos realizadas por cada equipo. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Proceso de explicación de los incendios forestales (causas, consecuencias, medidas de prevención y extinción, etc.) y de los drones y su tecnología (elementos que lo componen, funcionamiento usos, etc.) - FASE 2º: Los alumnos (por grupos) deben construir su propio dron, a partir de unas sencillas instrucciones que se les facilitará para luego probar en un escenario en el que se simula un paisaje de montaña en el que hay un incendio y deberán sobrevolarlo y hacer fotografías que permitan conocer las características del incendio. - FASE 3º: Una vez que todos han realizados las pruebas de vuelo se analizarán las fotografías que se han realizado y se hará una reflexión sobre la importancia de las tecnologías actuales en el cuidado y conservación del medio ambiente.



Situación de aprendizaje n.º 10

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO: ECOROBOTS
ÁREA	Matemáticas
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), Competencia Digital (CD), Competencia emprendedora (CE), Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Matemáticas y Ciencias de la Naturaleza.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<p>OBJETIVO/FINALIDAD: La robótica es una materia que está en auge y cada vez más se está demandando para trabajarla desde la infancia, ya sea desde el ámbito extraescolar, como dentro de la escuela. Es por esto que con esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado por medio de un lenguaje de programación que aprenda, pueda manejar y controlar un robot que haya construido. Y es que la programación puede ser algo muy abstracto y aburrido, pero si sirve directamente para superar un reto propuesto gracias al control del robot, que se ha ensamblado previamente en equipo, según los valores que se hayan dado en esos bloques de programación que han conocido a través de una presentación práctica a modo de ejemplo, tendremos un aprendizaje atractivo y divertido.</p> <p>Además de aprender a programar, la construcción de robots por equipos será un proceso algo complejo que requerirá de una exploración y orientación espacial, una motricidad fina, una coordinación del equipo, un proceso sistemático y algo de creatividad.</p> <p>PRODUCTO FINAL: Consecución de los diferentes retos propuestos para finalmente realizar una exhibición de todos los grupos explicando como han realizado las diferentes programaciones.</p>
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo de los ODS n.º 7 "Energía asequible y no contaminante" y el n.º 11 "Ciudades y comunidades sostenibles".
RECURSOS	Panel interactivo, iPads, 9 kits Lego Mindstorm EV3 Education, app de programación <i>Legos Mindstorm</i> , y material elaborado para la realización práctica con los robots.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: En un principio, se explicará el funcionamiento y las partes del robot por medio de una exhibición práctica. A continuación, en grupos pequeños construirán un prototipo de robot a partir de varios modelos. Esto hará que haya un trabajo colaborativo muy importante donde se ponga en marcha el ensayo y error. El maestro será el guía que oriente esa construcción en los grupos. Una vez haya concluido esta primera parte, se les explicará las programaciones básicas de movimiento sin sensores y con los sensores táctil, ultrasónico y de color. A medida que se les explica se les propondrá la superación de retos para esa experimentación necesaria para el aprendizaje. Para acabar se hará una exhibición de los retos superados y se realizará una reflexión sobre lo que más les ha gustado y lo que les ha resultado más complejo. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Proceso de explicación de las diferentes partes del robot y de sus funciones para posteriormente pasar a construir en pequeños grupos los propios robots. También se procederá a la explicación del lenguaje de programación por bloques de LEGO (bloques de programación de los motores que servirán para dirigir el robot y bloques de programación de los sensores táctiles, ultrasónicos y de color, que servirán para que el movimiento del robot esté condicionado a la información que recojan dichos sensores). -FASE 2º: Realización de una serie de retos que se les propone en los cuales deberán poner en práctica diferentes bloques de programación. -FASE 3º: Exhibición de los retos superados y se realizará una reflexión sobre lo que más les ha gustado y lo que les ha resultado más complejo.



Situación de aprendizaje n.º 11

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TÍTULO: SALIDA DIDÁCTICA AL MUSEO DE LA RESINA, A LA LAGUNA DE LA VEGA Y AL PINAR RESINERO DE NAVAS DE ORO
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), Competencia emprendedora (CE) y Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS	Ciencias de la Naturaleza.
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: esta actividad tendrá una finalidad eminentemente práctica. Visitar Navas de Oro, conociendo el Museo de la Resina, realizar una práctica relacionada con la fauna y flora en la Laguna de la Vega y trabajar en el propio Pinar resinero para conocer cómo se gestiona y se ordena será la finalidad de esta actividad. Estar en un entorno cercano para trabajar contenidos será mucho más motivador y atractivo para el alumnado, algo que no se olvidará fácilmente, gracias a esos aprendizajes significativos que se pretenden conseguir. • PRODUCTO FINAL: en el Museo de la Resina se realizará una visita guiada tratando aquellos aspectos más reseñables de la gestión de los pinares resineros que existen en Navas de Oro para después realizar una búsqueda del tesoro en el propio museo. A continuación, en la Laguna de la Vega, se realizará un avistamiento de fauna, fundamentalmente aves. Durante la ruta de senderismo, se explicará todo aquello que se debe conocer sobre la gestión de un pinar resinero.
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo de los ODS n.º 7 "Energía asequible y no contaminante", n.º 8 "Trabajo decente y crecimiento económico", n.º 11 "Ciudades y comunidades sostenibles" y n.º 12 "Producción y consumo responsable".
RECURSOS	Museo de la Resina, Laguna de la Vega y pinar de gestión resinera de Navas de Oro.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	 <ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: La salida se dividirá en 3 partes. La primera consistirá en la visita al museo de la Resina. La segunda parte consistirá en el avistamiento de fauna en la Laguna de la Vega de Navas de Oro. Y por último la tercera parte consistirá en realizar una ruta por el pinar de pino resinero hasta el Área recreativa del Sumidero. En cada uno de estos lugares, se realizarán diversas actividades de campo. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 3 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Visita al museo de la Resina donde se realizará una búsqueda del tesoro con puesta en común de los aspectos más destacables del mismo. -FASE 2º: Avistamiento de fauna en la Laguna de la Vega de Navas de Oro realizando una tarea de observación y anotación en un cuaderno de campo de qué animales han logrado ver. Tras este avistamiento se realizará una explicación del ecosistema de los humedales, y la fauna que se puede observar en ellas (fundamentalmente aves). -FASE 3º: consistirá en realizar una ruta por el pinar de resina hasta el Área recreativa del Sumidero, tratando aspectos sobre la gestión de este tipo de pinares, su ordenación y su protección y conservación., reflexionando sobre el aprovechamiento de los recursos naturales del pinar por parte del ser humano y el equilibrio ecológico.

Situación de aprendizaje n.º 12

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		TÍTULO: SALIDA DIDÁCTICA "PRAE" VALLADOLID
ÁREA	Ciencias de la Naturaleza	
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	Ciencias sociales	
INTENCIÓN EDUCATIVA	<ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO/FINALIDAD: Con esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado tenga conocimientos básicos sobre el clima, el calentamiento global, el cambio climático, la economía circular y el ciclo del agua. Así también tendremos un pequeño acercamiento a los ODS y la sostenibilidad. • PRODUCTO FINAL: Elaboración de un mural del clima y creación de terrarios. 	
RELACIÓN CON ODS 2030	Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 15 "Vida de ecosistemas terrestres" y el ODS n.º 11 "Ciudades y comunidades sostenibles".	
RECURSOS	Material necesario para hacer murales y terrarios. Material para juego de orientación. Elementos naturales	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD/TAREA/PROCESO	 <ul style="list-style-type: none"> • PLANTEAMIENTO DE LA TAREA: Durante la salida se realizarán diferentes actividades: <i>Mural del Clima</i>, <i>Terrario</i>, <i>Oriéntate hacia a los ODS</i>, <i>¿Quién vive ahí?</i> y <i>ECOSISTEMAS</i>. • DESARROLLO: La realización de esta tarea consta de 4 fases bien diferenciadas: <ul style="list-style-type: none"> -FASE 1º: Mural del Clima: Es una actividad en la que se dividen en grupos pequeños para realizar un mural (mural del clima), usando una serie de cartas con las que se trabajan las causas y consecuencias del Cambio Climático. -FASE 2º: Terrario: Es una actividad en la que construimos un terrario en tarros de cristal reciclado, con ella trabajaremos de forma transversal la Economía circular, el cambio climático y el ciclo del agua. -FASE 3º: Actividades de movimiento: <ul style="list-style-type: none"> Oriéntate hacia a los ODS: Es un juego de orientación donde los y las participantes tienen un acercamiento a los ODS. ¿Quién vive ahí? Es un juego de búsqueda por el parque, donde las y los participantes tienen que encontrar los lugares donde habita la fauna de nuestro parque y plantear posibles adaptaciones que pidieran hacer estos seres vivos ante el cambio climático. -FASE 4º: ECOSISTEMAS Es una actividad inspirada en educación Bosquescuela. Los participantes por grupos trabajan con elementos naturales y de manera lúdica el medio ambiente y la sostenibilidad. 	

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: *DETECTIVES DE LA TIERRA* (lunes), *UNÁNIMO* (martes), *CINE* (miércoles) y *CRIEFIESTA* (jueves).

DETECTIVES DE LA TIERRA:

¿Cómo se produce la 6ª extinción masiva? Consistirá en averiguar la **causa** que provoca la 6ª extinción masiva, el **desastre natural** que la inicia, y el **ecosistema** del mundo en el que se inicia y se contagia al resto. Tomando como base las normas del juego de mesa del CLUEDO, cada equipo de color competirá por ser los primeros en averiguar la solución mediante un proceso de deducción y de eliminación.

En el inicio del juego se extraerá una carta de cada tipo (3 cartas en total, una de ECOSISTEMA, otra de DESASTRE NATURAL y otra de CAUSAS DE LA EXTINCIÓN) y se mantendrán en secreto, que será la solución. Las demás cartas se barajarán y se repartirán equitativamente por todos los equipos (un total de 3 cartas por equipo), de manera que nadie pueda ver las cartas de los otros equipos.

Este es un juego de acción y de deducción. El alumnado deberá cooperar dentro de cada equipo de color para adoptar las mejores decisiones en la resolución del juego.

En cada ronda, los equipos, siguiendo el orden de las agujas del reloj, tirarán los dados y se moverán por el tablero, que será proyectado en la pantalla gigante, en función de la puntuación obtenida. El tablero representa el plano del CRIE.

Los profesores mueven las fichas dirigiéndolas hacia la sala que diga cada equipo. Las fichas se pueden mover en todas las direcciones menos en diagonal. No se puede ocupar una casilla que esté ocupada por otra ficha. No es necesario sacar el número exacto con el dado para entrar en una sala (ecosistema).

Cada mitad de equipo de color irá a buscar una pista (imagen de animal en peligro de extinción) al ecosistema del mundo (aula) donde hayan viajado en el tablero de juego (no podrá haber dos equipos en el mismo ecosistema del mundo). Si un equipo no consigue llegar a una sala en el tablero no podrá ir a buscar la pista a no ser que realice un reto que se les proponga (que canten una canción, que realicen un baile con una canción, que mantengan un globo en el aire sin usar los brazos, etc).

Para cerciorarse de que la han encontrado, deberán, con el iPad, hacer una foto a la imagen y enseñársela al profesor.

Si lo han conseguido, podrán realizar una sospecha en la pantalla interactiva (cada vez dos alumnos distintos) proponiendo una causa principal, un desastre natural y un ecosistema del mundo.

De cada sospecha señalada en la pantalla interactiva, los encargados de material de cada equipo enseñarán en secreto, por el orden establecido, al equipo que ha sospechado, aquella carta que haya sido propuesta en la sospecha. Si un equipo tiene más de una carta, sólo tendrá la obligación de enseñar una sola. De esa manera, las sospechas que no

puedan ser enseñadas con cartas serán las que probablemente se encuentren guardadas desde el inicio como solución.

A medida que todos vayan realizando sus sospechas, el secretario de cada equipo de color, con la ayuda del resto, deberá apuntar en su hoja de control para investigar qué ECOSISTEMAS, qué CAUSAS DE LA EXTINCIÓN y qué DESASTRES NATURALES quedan descartados de la solución final, y realizar una acusación formal en secreto lo antes posible (siempre en el turno de cada uno).

Aquel equipo que acierte la solución final será el ganador de la partida. Si un equipo falla en su acusación, no podrá hacerlo más veces, continuando en el juego, tan sólo, para enseñar sus cartas cuando corresponda.

Mientras las mitades de equipo de color han ido a buscar las pistas a los ecosistemas del mundo, las otras mitades seguirán con las tiradas y moviéndose por el tablero hacia otro ecosistema, repitiendo el proceso.

UNÁNIMO:

Actividad que combina el propio juego de **Unánimo** con una actividad de búsqueda por el centro. Cada grupo de color tendrá que buscar una serie de códigos, preparados y escondidos en las estancias del CRIE, que tendrán que memorizar para conseguir las palabras que les permitirán jugar a Unánimo.

El juego de mesa Unánimo tiene como objetivo lograr el mayor número de coincidencias con los demás jugadores en relación al tema expuesto por 1 de sus cartas. Se juega durante 3 rondas, surgiendo 3 temáticas diferentes en cada una de ellas.

El turno de juego de cada ronda se compone de los siguientes pasos:

- Sacamos 1 carta del mazo y la dejamos a la vista de todos los jugadores, por una de sus caras.
- Todos a la vez debemos escribir en nuestro tablero personal las 8 palabras más representativas del tema expuesto por la carta, pensando siempre cuales son las que más probablemente hayan puesto el resto de jugadores.
- Finalmente, llega el recuento de puntos. Los jugadores en orden leen en voz alta sus ocurrencias, cada coincidencia con cada persona cuenta como 1 punto, si nadie ha escrito dicha palabra nos llevamos 0 puntos. Los puntos se anotan al lado de cada palabra y al acabar todos se realiza la suma total de la ronda.

Para jugar la siguiente ronda se saca una nueva carta del mazo y se siguen de nuevo estos mismos pasos. Algunas normas que hay que tener en cuenta son: no utilizar la misma palabra, ni su raíz, así como tampoco lo que representa la ilustración de la carta. Tampoco se pueden usar números, ni símbolos. Las palabras deben ser exactamente iguales para puntuar, no valen sinónimos, ni diferentes tiempos verbales, géneros o número gramatical (singular vs plural). Así que mucho ojo al comprobar las palabras iguales.

-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

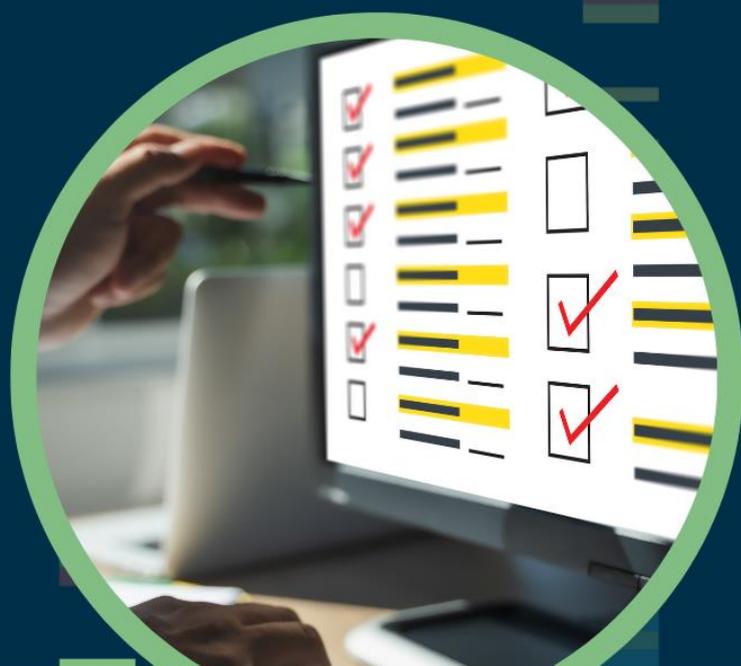
La jornada se desarrollará desde las 9 h hasta las 15 h. Los alumnos se dividirán en 4 grupos que irán rotando por las diferentes actividades que este curso estarán relacionadas con las siguientes competencias:

1. Introducción al lenguaje computacional.
2. Introducción a la programación robótica en un entorno didáctico.
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.

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 conozcan las instalaciones, espacios, etc.

Seguimiento, coordinación y evaluación del plan



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)	Cuestionario Plickers (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 maestros-tutores	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 niños, 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 *Plickers* (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, podrán 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 semana posterior al desarrollo del proyecto con los alumnos, habrá una reunión 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 **Cuatro Elementos** 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 **Cuatro Elementos**. 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, profesores 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 (alojado en la web del CRIE) 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/AnYuYkG5vq>

- **Encuesta a docentes acompañantes y coordinadores:** los maestros acompañantes y coordinadores de la actividad CRIE de los centros educativos participantes, después de su asistencia, deberán cumplimentar igualmente un formulario *FORMS* de Office 365, al que podrán acceder a través de la página web del CRIE, 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/Y3Z9LUAV4b>

- **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 **Cuatro Elementos** al que podrán acceder telemáticamente (estará alojado en la página web del CRIE).

<https://forms.office.com/e/qBFidrxwR>

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 **Cuatro Elementos** 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: RADIOCRIE “¿Y ESTO CÓMO LO ARREGLAMOS?”



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>– Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).</p> <p>– Estrategias de recogida, almacenamiento representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</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 el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</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>1.2 Reelaborar y crear 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>5.1 Identificar y analizar críticamente 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>C. Conciencia ecosocial.</p> <p>– Estilos de vida sostenible: los límites del planeta y el agotamiento de recursos. La huella ecológica: concepto, unidad de medida y tipos de huella ecológica</p> <p>(huella hídrica, huella de cambio climático, huella de recursos, huella atmosférica, huella de residuos y huella de biodiversidad).</p>	<p>6. <i>Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, 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 v consecuentes con el respeto el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</i></p>	<p>6.2 Participar con actitud emprendedora de forma individual y/o cooperativa en la búsqueda de propuestas para afrontar problemas ecosociales y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno tecnológico y ambiental. (CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "NOS CONOCEMOS"



ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (descriptores de salida)
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices. -Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas.</p> <p>- Acciones motrices: de cooperación y cooperación/ oposición: Actividades de cooperación (acrosport, juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos, cuentos motores cooperativos, etc.). Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).</p> <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. - Concepto de fairplay o "juego limpio". - 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). - 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>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "LA BÚSQUEDA: TRAS EL CORAZÓN VERDE"



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptores perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización. - Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).</p> <p>A. Cultura científica. La biodiversidad, la desaparición de especies y la conservación: Seres vivos. Materia inerte. El papel de la biodiversidad en el equilibrio de la biosfera. Relaciones entre los seres vivos. Cadenas alimentarias. Especies, poblaciones, comunidades y ecosistemas. Especies autóctonas. Especies invasoras. Sobreexplotación de especies. Factores que amenazan la biodiversidad. Conceptos de especie protegida y especie en peligro de extinción. Extinciones masivas. La sexta extinción.</p> <p>Medidas y acciones para mantener la biodiversidad. Iniciativas y grupos locales que realizan acciones para preservar el medio ambiente. Iniciativas escolares.</p>	<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>6. <i>Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, 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.</i></p>	<p>2.2 Buscar, seleccionar, contrastar y compartir información de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural y adquiriendo léxico científico básico. (CCL2, CCL3, CD1, CD4).</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>6.2 Participar con actitud emprendedora de forma individual y/o cooperativa en la búsqueda de propuestas para afrontar problemas ecosociales y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno tecnológico y ambiental. (CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3).</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

SALIDA DIDÁCTICA AL MUSEO DE LA RESINA, LA LAGUNA DE LA VEGA Y EL PINAR DE NAVAS DE ORO



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptores perfil de salida)
<p>BLOQUE A. Cultura científica. Incluye la iniciación a la actividad científica, la vida en nuestro planeta, materia, fuerzas y energía. En este bloque, a través de investigaciones, el alumnado desarrolla destrezas y estrategias propias del pensamiento científico. También ofrece una visión sobre las relaciones que se establecen entre los seres vivos con el entorno en el que viven, así como el efecto de las fuerzas y la energía sobre la materia y los objetos del entorno.</p>	<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>2.1 Formular preguntas, argumentar y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, mostrando y manteniendo curiosidad, respeto y sentido crítico. (CCL1, STEM2, CPSAA4, CC4)</p> <p>2.2 Buscar, seleccionar, contrastar y compartir información de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural y adquiriendo léxico científico básico. (CCL2, CCL3, CD1, CD4)</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>BLOQUE C. Conciencia ecosocial. Contribuye a que el alumnado conozca las interacciones entre las actividades humanas y el medio natural, así como el impacto ambiental que generan, para involucrarlo en la adquisición de hábitos de vida sostenible y en la participación de actividades que pongan en valor los cuidados y permitan avanzar hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible de manera consciente y contextualizada.</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>6. <i>Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista tecnológico y ambiental, 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</i></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>5.3 Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural, 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>6.1 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 tecnológico y ambiental, y contribuyendo a una conciencia individual o colectiva. (CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA4, CC1, CC4)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "LAS NAVES DE PALACIO... VAN AL ESPACIO"



CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (descriptores de salida)
<p>BLOQUE A. Cultura científica. Pretende que el alumnado adquiera destrezas y estrategias propias del pensamiento científico a través de la indagación e investigación del mundo que le rodea, poniendo en valor el impacto de la ciencia en nuestra sociedad, desde una perspectiva de género, y fomentando la aplicación de ese pensamiento en la realización de tareas cotidianas de manera que pueda desarrollarlas de forma más eficiente.</p> <p>BLOQUE B. Tecnología y digitalización. Se orienta, por un lado, a que el alumnado aplique estrategias propias del desarrollo de proyectos de diseño y del pensamiento computacional, para la creación de productos de forma cooperativa, que contribuyan a dar respuesta a necesidades concretas y, por otra parte, a que aprenda el manejo básico de herramientas y recursos digitales seguros.</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 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>

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (descriptores de salida)
<p>BLOQUE A. Cultura científica. Incluye la iniciación a la actividad científica, la vida en nuestro planeta, materia, fuerzas y energía. En este bloque, a través de investigaciones, el alumnado desarrolla destrezas y estrategias propias del pensamiento científico. También ofrece una visión sobre el funcionamiento del cuerpo humano y la adquisición de hábitos saludables, las relaciones que se establecen entre los seres vivos con el entorno en el que viven, así como el efecto de las fuerzas y la energía sobre la materia y los objetos del entorno.</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>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>BLOQUE C. Conciencia ecosocial. Contribuye a que el alumnado conozca las interacciones entre las actividades humanas y el medio natural, así como el impacto ambiental que generan, para involucrarlo en la adquisición de hábitos de vida sostenible y en la participación de actividades que pongan en valor los cuidados y permitan avanzar hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible de manera consciente y contextualizada.</p>	<p>3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.1 Desarrollar en equipo un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. (STEM1, STEM3, CD4, CD5, CPSAA3, CE1, CE3, CCEC4)</p> <p>3.2 Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos. (CCL1, STEM2, STEM4, CD4, CD5)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "LA ATMÓSFERA NOS RODEA"



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación Descriptores de salida
<p>A. Cultura científica.</p> <p>– 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...).</p>	<p>2. 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.</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, realizando observaciones, y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (STEM 1, STEM 2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "SCRATCHEANDO Y RECICLANDO"



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. <i>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.</i>	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).

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	4. <i>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).

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°5 "PLANTANDO CARA AL FUEGO"



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
C. Conciencia ecosocial. - Los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Análisis crítico y contribución personal al cumplimiento de los mismos.	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>	5.3 Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural, 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).
B. Tecnología y digitalización. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. - Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.	3. <i>Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</i>	3.1 Desarrollar en equipo un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. (STEM1, STEM3, CD4, CD5, CPSAA3, CE1, CE3, CCEC4).

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
C. Sociedades y territorios. -Las capas de la Tierra: Atmósfera, Hidrosfera y Geosfera, y las catástrofes naturales que se originan en ellas.	4. <i>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.</i>	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.
Factores de contaminación y alteración antrópica de las distintas capas. Medidas para reducir la contaminación y promover la protección de las capas de la tierra en diferentes ámbitos (escuela, hogar y entorno próximo).		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: SALIDA DIDÁCTICA AL "PRAE" DE VALLADOLID



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>A. Cultura científica.</p> <p>2. La vida en nuestro planeta. Especies, poblaciones, comunidades y ecosistemas.</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>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>1.3 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>2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, mostrando y manteniendo curiosidad, respeto y sentido crítico. (CCL1, STEM2, CPSAA4, CC4)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "ECOROBOTS"



AREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. – Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).</p> <p>– Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores y motores) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p> <p>– Estrategias en situaciones de incertidumbre generadas a partir de contextos de aprendizaje cooperativo: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, aceptación y valoración positiva del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.1 Desarrollar en equipo un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. (STEM1, STEM3, CD4, CD5, CPSAA3, CE1, CE3, CCE4)</p> <p>3.2 Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos. (CCL1, STEM2, STEM4, CD4, CD5)</p>

AREA DE MATEMÁTICAS

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptor perfil de salida)
<p>D. Sentido algebraico.</p> <p>4. Pensamiento computacional. – Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos para la realización de cálculos, resolución y comprensión de problemas o conjeturas, construyendo, modificando y creando algoritmos argumentando, analizando, diseñando y tomando decisiones. – Estrategias para la interpretación, formulación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, representaciones)</p>	<p>4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, construyendo, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar diferentes situaciones de la vida cotidiana.</p>	<p>4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de investigación y resolución de problemas, reflexionando sobre los principios básicos del pensamiento computacional. (STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CC2, CE3)</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE "EL MENSAJE DE WALL-E"



ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptorios perfil de salida)
C. Conciencia ecosocial – Los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Análisis crítico y Contribución personal al cumplimiento de los Objetivos de desarrollo sostenible.	4. <i>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.</i>	4.2 Participar con actitud emprendedora de forma individual y/o cooperativa en la búsqueda de propuestas para afrontar problemas ecosociales 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)

ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptorios perfil de salida)
B. Experimentación, creación y comunicación. – Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación y manipulación de producciones plásticas, visuales y audiovisuales.	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>	4.2 Participar activamente en el proceso cooperativo de elaboración de producciones plásticas, visuales y audiovisuales de forma creativa, respetuosa y comprometida, utilizando algunos elementos de los diferentes lenguajes y técnicas artísticas, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final, respetando la propia labor y la de los compañeros. (CCL1, CCL5, STEM3, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CE3, CCEC4)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

PHOTO RALLY POR EL PARQUE DE LOS ECOSISTEMAS "POPAYÁN"



ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación (Descriptorios perfil de salida)
A. Cultura científica. 2. La vida en nuestro planeta. Especies, poblaciones, comunidades y ecosistemas.	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 el medio natural de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</i> 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>	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) 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)

CRIE DE FUENTEPELAYO

Paseo de los Álamos 30, 40260
Fuentepelayo (Segovia)

921 574 183
40700110@educa.jcyl.es

