

Benabarre, magia, naturaleza y cultura.



Programación de la semana de CRIE para el curso 2023/2024

Reto conductor

“La naturaleza está en peligro. Los seres humanos han olvidado su conexión con la Tierra, y ahora los bosques y ríos se marchitan. Debéis de mostrar vuestra valía para salvar este bosque y restaurar el equilibrio”.

Justificación.

El Centro Rural de Innovación Educativa de Benabarre acoge el programa educativo CRIE, que se incluye dentro del Plan de acción de la Unidad de Programas Educativos del Servicio Provincial de Educación de Huesca.

Es un espacio educativo donde niños-as de pequeñas poblaciones pasan una semana con el objetivo fundamental de socializarse y en segundo lugar abordar el currículum del tercer ciclo de primaria desde una perspectiva innovadora. Entendemos como innovación educativa el implementar la intervención desde perspectivas alternativas, nuevas o no habituales.

A diferencia de otros CRIE no se ha contado con la disponibilidad de recursos TIC necesarios para poder realizar una programación que recoja objetivos en este ámbito. No obstante, lo que en principio parecía una desventaja, ha supuesto una fortaleza al tener que dar un enfoque más cercano a la naturaleza. Esto ha supuesto, paradójicamente, una auténtica innovación. La presencia de las metodologías activas es importante ya que el alumnado es el verdadero protagonista de su aprendizaje, logrando una mayor motivación e implicación dentro de las actividades propuestas.

Se realiza en un albergue con dificultades para realizar las actividades en un espacio interior, esto hace que las actividades fuera de las instalaciones cobren especial protagonismo.

Queremos dar al alumnado una semana de inmersión en un ambiente educativo alternativo, donde la imaginación, la creatividad y la naturaleza cobren un protagonismo

Objetivos de etapa

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

Saberes básicos (CE asociado)

SABERES BÁSICOS CIENCIAS NATURALES

A. Cultura científica

Bloque A-1: Iniciación a la Cultura Científica

Conocimientos, destrezas y actitudes

A.1. Iniciación a la actividad científica:

– La curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad como actitudes en la realización de las diferentes investigaciones.

Bloque A-2: La vida en nuestro planeta

– Los cambios físicos, emocionales y sociales que conllevan la pubertad y la adolescencia para aceptarlos de forma positiva tanto en uno mismo como en los demás. Educación afectivo-sexual.

– Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuadas: higiene del sueño, prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales), gestión saludable del ocio y del tiempo libre, uso adecuado de dispositivos digitales, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas.

Bloque A-3: Materia, fuerzas y energía

– Las fuentes de energías renovables y no renovables y su influencia en la contribución al desarrollo sostenible de la sociedad.

Bloque A-4 : La tierra y el espacio

– Fenómenos atmosféricos – La exploración espacial y la observación del cielo; la contaminación lumínica.

B. Tecnología y digitalización

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

f) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

g) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

h) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

i) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

j) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

k) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad

Conocimientos, destrezas y actitudes

Bloque B-1: Digitalización del entorno

B.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

– Dispositivos y recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.

Bloque B-2 : Proyectos de diseño y pensamiento computacional

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

SABERES BÁSICOS CIENCIAS SOCIALES

A. Cultura científica: iniciación a la actividad científica en Ciencias Sociales

Conocimientos, destrezas y actitudes

– Representación gráfica, visual y cartográfica a través de medios y recursos analógicos y digitales usando las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG). Representación gráfica del tiempo (líneas temporales, mapas históricos, etc.)

B. Sociedades y territorios

Bloque B-1: Retos del mundo actual

Conocimientos, destrezas y actitudes

– El clima y el planeta. Introducción a la dinámica atmosférica y a las grandes áreas climáticas del mundo. Los principales ecosistemas y sus paisajes.

– El entorno natural. La diversidad geográfica de España y de Europa.

– Igualdad de género y conductas no sexistas. Crítica de los estereotipos y roles en los distintos ámbitos: académico, profesional, social y cultural. Acciones para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.

Bloque B2: Sociedades en el tiempo

Conocimientos, destrezas y actitudes

– Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.

– El patrimonio natural y cultural material e inmaterial de Aragón y España como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación.

– El papel de las mujeres en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos. Situación actual y retos de futuro en la igualdad de género. Otros movimientos en defensa de los derechos de diferentes colectivos sociales.

– Profundización en la función del arte y la cultura. Las expresiones artísticas y culturales y su contextualización histórica, incluyendo una perspectiva de género.

Bloque B3: Alfabetización cívica

Conocimientos, destrezas y actitudes

– Historia y cultura de las minorías étnico-culturales presentes en nuestro país, particularmente las propias del pueblo gitano. Reconocimiento de la diversidad cultural y lingüística de Aragón y de España.

– Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia y la Constitución española, derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad integral y la cooperación internacional para el desarrollo.

– La cultura de paz y no violencia. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los

y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

l) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico

conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.

**Bloque B4 : Conciencia Ecosocial
Conocimientos, destrezas y actitudes.**

- El cambio climático de lo local a lo global: causas y consecuencias. Medidas de mitigación y adaptación.
- Responsabilidad ecosocial, ecoddependencia, interdependencia e interrelación entre personas, sociedades y medio natural.
- El desarrollo sostenible. La actividad humana sobre el espacio y la explotación de los recursos. La actividad económica y la distribución de la riqueza: desigualdad social y regional en el mundo y en España. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Economía verde. La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales desde una perspectiva de género. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. Publicidad, consumo responsable (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.

- Estilos de vida sostenible: los límites del planeta y el agotamiento de recursos. La huella ecológica.

SABERES BÁSICOS VALORES ÉTICOS Y CÍVICOS

A. Autoconocimiento y autonomía moral.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- El pensamiento crítico y ético.
- La naturaleza humana y la identidad personal. Igualdad y diferencia entre las personas.
- La gestión de las emociones y los sentimientos. La autoestima.
- La educación afectivo-sexual.
- Deseos y razones. La voluntad y el juicio moral. Autonomía y responsabilidad.
- La ética como guía de nuestras acciones. El debate en torno a lo valioso y a los valores. Las normas, las virtudes y los sentimientos morales.
- El propio proyecto personal: la diversidad de valores, fines y modelos de vida.

B. Sociedad , justicia y democracia

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Las virtudes del diálogo y las normas de la argumentación. La toma democrática de decisiones.
- Fundamentos de la vida en sociedad. La empatía con los demás. Los afectos. La familia. La amistad y el amor.
- Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.
- Principios y valores constitucionales y democráticos. El problema de la justicia.
- Los derechos humanos y de la infancia y su relevancia ética.
- La igualdad y la corresponsabilidad entre mujeres y hombres. La prevención de los abusos y la violencia de género. La conducta no sexista. Interseccionalidad.
- El respeto por las minorías y las identidades étnoculturales y de género. Interculturalidad y migraciones.
- La cultura de paz y no violencia. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad y la cooperación internacional. La seguridad integral del ciudadano. Valoración de la defensa como un compromiso cívico y solidario al servicio de la paz. La protección civil y la colaboración ciudadana frente a los desastres. El papel de las ONG y ONGD. La resolución pacífica de los conflictos.

C. Desarrollo sostenible y Ética ambiental

Conocimientos, destrezas y actitudes

- La empatía, el cuidado y el aprecio hacia los seres vivos y el medio natural. El maltrato animal y su prevención.
- La acción humana en la naturaleza. Ecosistemas y sociedades: interdependencia, ecoddependencia e interrelación.
- Los límites del planeta y el cambio climático.
- El deber ético y la obligación legal de proteger y cuidar del planeta.
- Hábitos y actividades para el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El consumo responsable. El uso sostenible del suelo, del aire, del agua y de la energía. La movilidad segura, saludable y sostenible. La prevención y la gestión de los residuos.

SABERES BÁSICOS DE E. FÍSICA

A. Resolución de problemas en situaciones motrices.

Conocimientos, destrezas y actitudes.

- Acciones motrices de cooperación: la colaboración, la sincronización, la disponibilidad. Encadenamiento y coordinación de acciones grupales
- Sincronización de acciones. Utilización de estrategias básicas de juego (anticipación). Práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto. Verbalización de reglas de acuerdo con las posibilidades del alumnado y respetando los principios de seguridad. Toma de informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado. Adopción de una motricidad adaptada y específica para ajustarse a un medio variado y, a veces, variable (natural o reproducido) y para manejar instrumentos o materiales que produzcan problemas acción para la colaboración con compañeros y compañeras para conseguir un objetivo común.
- Acciones motrices en el medio natural: características y modalidades de utilización del material y el equipo para la realización de actividades en el medio natural, incluido el de seguridad. Preparación y realización de un proyecto de acción en el medio natural (excursión, acampada, cicloturismo, orientación) de acuerdo con las posibilidades del alumnado y respetando los principios de seguridad. Toma de

informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado. Adopción de una motricidad adaptada y específica para ajustarse a un medio variado y, a veces, variable (natural o reproducido) y para manejar instrumentos o materiales que produzcan problemas de equilibrio. Gestión para llevar a buen término una actividad con economía y eficacia.

- Acciones motrices con intención artística o expresiva: el cuerpo como instrumento de expresión y comunicación. Algunas manifestaciones expresivas relacionadas con estas actividades: la expresión corporal, la dramatización, la(s) danza(s), la gimnasia rítmica. Espacio propio, próximo y común o coreográfico. Utilización de los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento (energía, espacio y tiempo) para la creación, expresión y comunicación de imágenes, ideas, estados de ánimo, sentimientos, emociones, roles, actitudes, tramas... Ejecución con precisión de formas motrices (desplazamientos, pasos, gestos, figuras...) y evoluciones en el espacio (formaciones, coreografías...) ajustadas al ritmo o soporte sonoro. Participación en la construcción, estructuración y ejecución de una producción colectiva, previendo roles y tareas de cada uno.

B.- Manifestaciones de la cultura motriz.

Conocimientos, destrezas y actitudes.

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Las danzas como manifestación de la propia cultura y su potencial intercultural.

- El juego como manifestación social y cultural. - El ritmo y la organización temporal: la pulsación, la frase musical, el acento, la estructura rítmica... Formas motrices: desplazamientos y pasos (marcha, «salticado», galope...), figuras, gestos, posiciones...

C.- Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

Conocimientos, destrezas y actitudes.

- Gestión emocional: ansiedad, enfado desmedido en situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión.
- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.
- Autoconfianza en el trabajo individual, por parejas o en grupo.
- Disfrute del placer de jugar, independientemente de los resultados alcanzados.
- Valoración de las posibilidades como equipo y de la participación de cada uno de sus miembros con independencia del resultado obtenido.
- Aceptación del reto que supone oponerse a otros en situaciones de juego sin que ello derive en actitudes de rivalidad o menosprecio.
- Responsabilidad, cooperación y autonomía para desenvolverse en un medio no habitual con espíritu de aventura y convivencia.
- Dominio de las emociones en un ámbito de las actividades en el medio natural con incertidumbre (impulsivo-reflexivo; solidaridad, positividad, etc.).
- Control de la emoción y sus efectos para representar en público y para atreverse a expresar las emociones.
- Colaboración en el proceso creativo, estableciendo relaciones positivas dentro del grupo, búsqueda de consensos, interés por las producciones de los demás, y aceptando las críticas constructivas.

D. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural: valoración previa y actuación.
- Construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz. Realización de actividades físicas en el medio natural y urbano.
- Cuidado del entorno como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural.
- Respeto y conservación del entorno, la naturaleza, las instalaciones y el material tanto propio como común. - Espíritu crítico ante el deterioro del medio natural. - Contemplación y disfrute de la belleza natural.

Organización y gestión de la actividad física.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.
- Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis crítico de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.
- Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.

E. Vida activa y saludable

Conocimientos, destrezas y actitudes.

- Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Impacto de alimentos ultraprocesados y bebidas energéticas o azucaradas. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.
- Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.
- Salud mental: Consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás.

SABERES BÁSICOS DE E. PLÁSTICA Y VISUAL

A. Recepción y análisis.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Estrategias de recepción activa.
- Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. El silencio como elemento y condición indispensable para el mantenimiento de la atención durante la recepción.
- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales.
- Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.

B. Creación e interpretación,

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.
- Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.
- Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.
- Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
- Estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales.
- Las herramientas y las técnicas básicas de animación.

SABERES BÁSICOS LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

A. Las lenguas y sus hablantes.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.

B. Comunicación

Bloque B-1: Saberes comunes

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Estrategias elementales para la coherencia, cohesión y adecuación.

Bloque B-2 : Comunicación e interacción oral.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Pronunciación y entonación adecuadas en función del acto comunicativo.
- Interacción oral adecuada en situaciones de aula y en contextos formales pautados, con respeto a las estrategias de cortesía lingüística.
- Estrategias de escucha activa, asertividad y propuesta de solución creativa para la resolución dialogada de conflictos, teniendo en cuenta la perspectiva de género. – Estrategias para el uso de un lenguaje no discriminatorio.
- Estrategias de identificación e interpretación del sentido global, la información relevante, la integración de la información explícita y la realización de inferencias para superar el sentido literal de textos sociales orales y multimodales.
- Construcción, comunicación y valoración crítica de conocimiento mediante la planificación y producción relativamente autónoma de textos orales y multimodales.
- Estrategias de interpretación y uso de elementos básicos de la comunicación no verbal

Bloque B-3: Comprensión lectora.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Elementos gráficos, textuales y paratextuales progresivamente complejos que favorecen la comprensión antes, durante y después de la experiencia lectora.
- Estrategias de identificación y valoración del sentido global del texto, de integración de la información explícita y de realización de inferencias para superar el sentido literal de textos en fuentes documentales diversas en procesos de comprensión y producción de textos escritos.

- Estrategias de uso progresivamente autónomo de recursos lingüísticos diversos, tanto en papel como digitales, para mejorar la comprensión de textos.

- Estrategias para detectar usos discriminatorios del lenguaje verbal e icónico.

Bloque B-4: Producción escrita

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Elementos gráficos y paratextuales sencillos que faciliten la organización y comprensión del texto.

C. Educación literaria.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Creación de textos literarios de manera libre y a partir de la apropiación y explotación de los modelos dados.

- Progreso en la construcción de la identidad lectora. Estrategias para la expresión de gustos e intereses y para la valoración crítica elemental de las obras.

- Relación entre los textos leídos y otras manifestaciones artísticas y culturales.

SABERES BÁSICOS DE MATEMÁTICAS

A. Sentido numérico

A.1. Conteo y cantidad:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana.

- Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números.

- Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.

A.2. Sentido de las operaciones:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales.

A.4. Razonamiento proporcional:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Situaciones proporcionales y no proporcionales en problemas de la vida cotidiana: identificación como relación multiplicativa entre magnitudes.

- Resolución de problemas de proporcionalidad en contextos diversos cercanos al alumnado (vida cotidiana, porcentajes, escalas, ...) reflexionando a partir de las razones involucradas.

B. Sentido de la medida.

B.1. Magnitud y medida:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Relación entre el proceso de reparto y la medida de la cantidad de magnitud que recibe cada participante.

- Unidades convencionales del Sistema Métrico Decimal (longitud, masa, capacidad, volumen y superficie), tiempo y grado (ángulos) en contextos de la vida cotidiana: selección y uso de las unidades adecuadas.

- Instrumentos (analógico o digital) y unidades adecuadas para medir longitudes, objetos, ángulos y tiempos: selección y uso.

B.2. Estimación y relaciones:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud aplicando las equivalencias entre unidades (sistema métrico decimal) en problemas de la vida cotidiana.

- Relación entre el sistema métrico decimal y el sistema de numeración decimal.

- Estimación de medidas de ángulos y superficies por comparación.

- Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas, razonando si son o no posibles.

C. Sentido espacial

C.2. Localización y sistemas de representación:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Localización y desplazamientos en planos y mapas a partir de puntos de referencia (incluidos los puntos cardinales), direcciones y cálculo de distancias (escalas): descripción e interpretación con el vocabulario adecuado en soportes físicos y virtuales.

- Descripción de posiciones y movimientos en el primer cuadrante del sistema de coordenadas cartesiano.

C.3. Movimientos y transformaciones:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Transformaciones mediante giros, traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras transformadas, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.

- Semejanza en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras semejantes, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.

C.4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica:

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Las ideas y las relaciones geométricas en el arte, las ciencias y la vida cotidiana.

Objetivos de aprendizaje.

- *Proporcionar situaciones que favorezcan unos procesos de socialización de acuerdo a las necesidades evolutivas del alumnado y que compensen las carencias que podrían arrastrar del modelo socioeducativo del que proceden (centros rurales agrupados).*

- *Favorecer la autonomía en las actividades cotidianas favoreciendo la adquisición de un mayor grado de madurez.*

- Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, para conseguir el bienestar físico, emocional y social.

- Reconocer y valorar los elementos del medio natural mostrando una actitud responsable que contribuya a su mejora.

- Identificar algunos elementos de nuestro patrimonio social y cultural.

- Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, relacionándolo con actitudes propias y cercanas.

- Mostrar una actitud de respeto hacia la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía por otras culturas para contribuir al bienestar individual.

- Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos necesarios para una buena convivencia en el CRIE.

- Contribuir en el desarrollo de la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza.

- Adaptar la motricidad en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el entorno natural de Benabarre.

- Contribuir al desarrollo de un estilo de vida activo y saludable a través de un proceso de socialización compartida, a través de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas.

- Desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad a través de nuevas propuestas artístico-creativas.
- Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
- Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas relacionadas con el hilo conductor de la programación (leyendas y mitos) , poniendo especial énfasis en el proceso y los elementos emocionales que llevan implícitos.
- Comprender e interpretar textos orales y escritos para resolver enigmas, juegos, ejercicios... identificando el sentido general y la información más relevante.
- Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos en actividades concretas del hilo conductor.
- Comprender e interpretar textos escritos, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.
- Resolver situaciones que suponen un problema matemático, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento.

Orientaciones didácticas

Las pedagogías activas y las metodologías abiertas forman el corazón de las actividades del CRIE. Queremos fomentar la creatividad a través del cuerpo, la música, la dramatización y demás expresiones artísticas.

El ámbito emocional juega un papel fundamental.

Todo esto, en un contexto seguro, donde, obviamente, hay un acompañamiento en el aprendizaje.

Recursos.

Recursos espaciales:

- Instalaciones del albergue.
- Medio natural.

Material:

- Material fungible.
- Material concreto de las actividades.

Áreas curriculares implicadas.

- Educación física, música, educación artística, ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas, lengua, valores éticos y cívicos.

<u>Perfil de salida</u>	<u>Competencia específica (especificar área)</u>	<u>Criterios de evaluación.</u>	<u>Instrumentos de evaluación.</u>
STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.	CIENCIAS DE LA NATURALEZA: CE.CN.4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	CE.CN.4 4.1. Adoptar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando y gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables y reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre. 4.2. Adoptar estilos de vida saludable, valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene y la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías. 4.3. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad 4.4. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación, mantenimiento y mejora del entorno.	- Observación y registro en las situaciones de aprendizaje. - Asambleas del alumnado - Actividad concreta de autoevaluación realizada por el alumnado.

<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1</p>	<p>CE.CN.5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p>CE.CN.5 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>	<p>- Cuestionario de evaluación de los maestros/as acompañantes.</p>
<p>STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>	<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICA DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES: CE.CS.1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para un uso responsable.</p>	<p>CE.CS.1 1.1. Identificar y analizar las características, organización y propiedades de los elementos del medio social y cultural a través de la observación del entorno y de otros recursos y utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada. 1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural (material e inmaterial) a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>	
<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1</p>	<p>CE.CS.2. Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, integrando los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para favorecer la capacidad para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta.</p>	<p>CE.CS.2 2.1. Adoptar estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno. 2.2. Adoptar una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas eco-sociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno 2.3. Localizar y analizar espacialmente lugares geográficos, utilizando nociones básicas de cartografía y representación del espacio mediante mapas, proyecciones y modelos digitales, y herramientas básicas para representar información en ellos como gráficos, imágenes o tablas interactivas. 6.4. Identificar problemas ligados al desarrollo sostenible, analizarlos y extraer conclusiones.</p>	

<p>CP3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1</p>	<p>CE.CS.4. Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.</p>	<p>E.CS.4 4.2. Adoptar actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.</p>	
<p>CCL5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1.CP3 , CPSAA3.</p>	<p>EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS.</p> <p>CE.EVCE.2. Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, reconociendo su importancia para la vida individual y colectiva, y aplicándolos de manera efectiva y argumentada en distintos contextos, para promover una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica.</p>	<p>CE.EVCE.2 2.1. Promover y demostrar un modo de convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica. 2.2. Interactuar con otros adoptando, de forma motivada y autónoma, conductas cívicas y éticas orientadas por valores comunes, a partir del conocimiento de los derechos humanos y los principios constitucionales fundamentales, en relación con contextos y problemas concretos, así como por una consideración crítica y dialogada acerca de cómo debemos relacionarnos con los demás. 2.4. Contribuir a generar una convivencia respetuosa, no sexista y comprometida con el logro de la igualdad y la corresponsabilidad efectivas, y con la erradicación de la violencia de género, a partir del conocimiento y análisis crítico de la situación secular de desigualdad entre hombres y mujeres.</p>	
<p>CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CC2, CC3, CC4, CE3, CPSAA3.</p>	<p>CE.EVCE.4. Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza.</p>	<p>CE.EVCE.4 4.1. Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.</p>	
<p>STEM1, CPSAA4, CPSAA5.</p>	<p>E. FISICA CE.EF.1. Adaptar la motricidad (esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, las habilidades y</p>	<p>CE.EF.1 1.3. Utilizar los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones motrices de cooperación. 1.4. Utilizar los recursos adecuados para resolver con éxito situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices colaboración u oposición.</p>	

<p>CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4</p>	<p>destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo.</p> <p>CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y 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 conectados con el contexto social próximo.</p>	<p>1.5. Combinar acciones motrices con autonomía para decodificar información y adaptar su motricidad de forma segura para realizar recorridos con incertidumbre en el medio, aprovechando las posibilidades del centro escolar, y modulando determinados aspectos (por ejemplo, el tipo de desplazamiento, el espacio, el número de señales, el grado de incertidumbre, la duración, el uso o no de equipos o vehículos, etc.).</p> <p>1.6. Improvisar y crear de forma autónoma una producción artístico-expresiva individual o grupal, utilizando recursos expresivos que requieren un mayor control del cuerpo (uso de las calidades de movimiento, desequilibrios, etc.) y una motricidad más simbólica, estética e inhabitual y cuando corresponda, utilizando los recursos propios de cada actividad artístico-expresiva (pasos, figuras, hazañas, etc.)</p> <p>CE.EF.3 3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. 3.3. Afianzar habilidades sociales en la realización de prácticas motrices, utilizando el diálogo en la resolución de conflictos y el respeto ante la diversidad (género, afectivosexual, origen nacional, étnico, socioeconómica o competencia motriz), y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia.</p>	
<p>CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.</p>	<p>CE.EF.4. Valorar diferentes espacios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos, actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p> <p>CE.EF.5.</p>	<p>CE.EF.4 4.1 Utilizar los espacios naturales y/o del entorno próximo respetando la flora y la fauna del lugar, haciendo un buen uso de las instalaciones y/o servicios que ofrece con una perspectiva eco sostenible y comunitaria del cuidado del entorno.</p>	

<p>STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3</p>	<p>Desarrollar un estilo de vida activo y saludable a través de un proceso de construcción social compartido, practicando regularmente actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, que le capacite a tomar decisiones saludables (físicas, emocionales y sociales), para él o para ella y para su entorno social que contribuyan a su bienestar.</p>	<p>CE.EF.5</p> <p>5.2. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, reconociendo los riesgos y sabiendo actuar con seguridad ante un accidente.</p> <p>5.3. Implicarse en proyectos (personales, de clase, de centro o sociales) que conlleven la autogestión de sus capacidades físicas, siendo capaces de regular y dosificar la intensidad y la duración del esfuerzo acorde con sus posibilidades y dentro de unos criterios saludables.</p> <p>5.4. Identificar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>5.5. Evaluar de forma global su estilo de vida (cantidad y tipo de actividades, horas de sueño, alimentación, etc.) para tomar decisiones reales encaminadas a mejorar su bienestar.</p>	
<p>CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2</p>	<p>E. PLÁSTICA Y VISUAL.</p> <p>CE.EPV.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.</p>	<p>CE.EPV.1</p> <p>1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.</p>	
<p>CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>CE.EPV.3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p>	<p>CE.EPV.3</p> <p>3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p>	
<p>CCL1, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>	<p>CE.EPV.4</p> <p>4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.</p> <p>4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.</p>	
	<p>COMPETENCIA</p>		

<p>CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE1, STEM1, CD3, CPSAA3, CCE, STEM4, CPSAA4, CE1</p> <p>CCL1, CP2, STEM4, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CCL3, CCL5, STEM1, CD3, CC2, STEM1, CD2, CE3, CC2.</p> <p>CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCL3, STEM1, STEM4, CC4.</p>	<p>ESPECÍFICA DEL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA.</p> <p>CE.LCL.2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales identificando el sentido general y la información más relevante, valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.</p> <p>CE.LCL.3. Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.</p> <p>CE.LCL.4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>	<p>CE.LCL.2 2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.</p> <p>CE.LCL.3 3.1. Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos. 3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.</p> <p>CE.LCL.4 4.1. Leer de manera silenciosa y en voz alta textos escritos y multimodales sencillos, identificando el sentido global y la información relevante, realizando inferencias directas de manera acompañada y superando la interpretación literal. 4.2. Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no verbales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura y evaluando su calidad, fiabilidad e idoneidad en función del propósito de lectura.</p>	
<p>CCL1, STEM1, STEM4,</p>	<p>MATEMÁTICAS.</p> <p>CE.M.1. Interpretar problemas de la vida</p>	<p>CE.M.1 1.2. Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de</p>	

STEM5, CPSAA1, CPSAA3, CE2.	cotidiana proporcionando una representación matemática de los mismos mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	estrategias para la resolución de una situación problematizada.	
STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CE3, CEC2, CEC4	CE.M.2 Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	<p>CE.M.2</p> <p>2.1. Seleccionar entre diferentes estrategias, para resolver un problema justificando la estrategia seleccionada y compartiendo la reflexión que justifica la elección.</p> <p>2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema seleccionando entre varias estrategias conocidas justificando la elección.</p> <p>2.3. Comprobar la corrección matemática de las soluciones o pertinencia de las conclusiones de un problema y su coherencia en el contexto planteado.</p>	
STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CEC1.	CE.M.5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos para interpretar situaciones y contextos diversos.	<p>CE.M.5</p> <p>5.1. Utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos movilizandolos conocimientos y experiencias propios.</p> <p>5.2. Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos.</p>	

Secuencia de situaciones de aprendizaje.

(Temporalización)

Lunes

MAÑANA

Entre las 10:30 a las 12:30

- Almuerzo.
- Dinámica de grupo como bienvenida.

Esto lo quitaremos si llegamos tarde.

“Te toco me tocas”

- APARECE UN SER MITOLÓGICO (Druida) QUE SERÁ EL QUE VA A EXPLICAR el geocaching (o con tarjetas) para encontrar su habitación y distribuir los grupos. Encontrarán algo en la habitación relacionado con un personaje mitológico.

Geocaching de la habitación.

Habr  ocho tesoros (uno por habitaci n) marcado con coordenadas en la aplicaci n de geocaching.

Recorrer n todo el albergue. Todos la misma ruta pero en diferente orden.

(Carpeta con).

Cinco localizaciones.

1.- Nombramiento de roles en el grupo.

1.1.- El guardi n de las llaves. (Roles: Las llaves el primer d a, asegurarse de que las habitaciones queden vac as en las salidas, contar a sus compa eros, coordinar la recogida de maletas el  ltimo d a).

1.2.- Los guardianes de bienestar del grupo. M nimo 2 personas.

1.3.- Los guardianes de la habitaci n (asegurarse del cuidado y limpieza de la habitaci n).

1.4.- Los guardianes de los poderes ocultos. (Mediadores entre los profesores y su equipo)

Cuando consigan su insignia pasan a la siguiente prueba.

2.- Nombre de la habitaci n e historia relacionada con el nombre.

3.- Normas de la habitaci n.

4.- Palabra m gica que tendr n que deducir con la historia y las normas (para coger la llave).

5.- Coge la llave el guardi n y la deja en la puerta. Colgar las normas.

- **Se re nen en la sala y el druida hace los nombramientos.**

Ahora van a por sus maletas y las dejan en su habitaci n mientras otro maestro recupera las llaves. Vuelven arriba, repartimos mesas del comedor, s banas y se acomodan (si da tiempo).

- Maletas, s banas y dem s.

- Acomodarse en las habitaciones.

- *El druida los vuelve a reunir para:*

- Encargados de mesas, organizaci n en el comedor y poner en com n normas. Normas generales.

15:00

Comida

TARDE.

16:30

Lavarse dientes.

(Acomodaci n en las habitaciones y maletas si no se ha hecho).

16:45

- IDENTIFICACI N PERSONAL (CON UNA MADERA Y UN COLGANTE DECORADO POR ELLOS). Por una cara el nombre y por la otra el guardi n.

17:45

- MERIENDA

18:00

- CONEXI N CON EL CUERPO PARA ENTRAR EN LA FANTAS A CREATIVA (RELAJACI N INDUCIDA).

- CUENTACUENTOS CON UNA HISTORIA Y M SICA (POR EJEMPLO M SICA DE LA NATURALEZA).

Acompa amiento musical por parte del alumnado (voz, cuerpo e instrumentos). Idea: Pueden crear ellos la historia usando fotos, palabras, palabras y fotos...

1.- Relajaci n inducida.

2.- Cuento.

Los agrupamos por mesas de comedor. Todos en la tercera planta.

Les damos:

(M ximo un folio)

- 1.- Personajes de las habitaciones, Benabarrix, "Mari" (la madre Naturaleza), Las fuerzas oscuras (orcos, trolls, trasgos, magos oscuros...).
 - 2.- Palabras clave (en fichas): Miedo, poder, magia, alianza, valor, luchar, tiempo, naturaleza.
 - 3.- Los instrumentos.
- Tiene que haber roles en el equipo: Músicos, narrador, actores.

19:00

Duchas y habitaciones.

19:45

CENA.

NOCHE

21:15

- Contar los cuentos.
- **JUEGO LIBRE (con material elegido previamente por nosotros)**

MARTES

MAÑANA

8:00

Nos levantamos y bajan los encargados.

8:30

Discurso del druida.

El druida presenta el primer reto matemático.

Desayuno

9:00

Dientes y aseo.

Grupo 1.

Salida a las 9:15.

9:45

Llega al bosque y comienza la actividad.

- 1.- Puesta en acción (juego movido para entrar en calor).
 - Terremoto-inquilino.
- 2.- Actividad relacionada con el hilo conductor.
Hacer equipos con las chapas.
Se ponen de acuerdo para buscar un lugar. Esconden un objeto (les daremos piedras mágicas) pero con cuidado de que no lo vean los demás.
Explicarán a los demás como encontrar su objeto. A través de representación espacial verbal, corporal... Podemos usar las brújulas.

11:45

Almuerzo todos juntos.

12:30

Centro de interpretación.

13:45

Vuelta al CRIE

Grupo 2.

Salida a las 10:00

10:30

Vista al centro de interpretación.

11:45

Almuerzo todos juntos.

12:15

Llega al bosque y comienza la actividad.

- 1.- Puesta en acción (juego movido para entrar en calor).
 - Terremoto-inquilino.
- 2.- Actividad relacionada con el hilo conductor.
Hacer equipos con las chapas.

Se ponen de acuerdo para buscar un lugar. Esconden un objeto (les daremos piedras mágicas) pero con cuidado de que no lo vean los demás.

Explicarán a los demás como encontrar su objeto. A través de representación espacial verbal, corporal... Podemos usar las brújulas.

14:00

Vuelta al CRIE.

14:45

Nos vamos a comer.

TARDE

16:30

Lavarse dientes.

16:45

DANZA

- BIODANZA

- CREACIÓN DE DANZA PROPIA (Cada habitación una danza con disfraces) (mirar cómo hacer espacios, con sirgas, por ejemplo).

Relajación inducida.

1.- Biodanza.

2.- División de grupos. Elaboran su danza y la exponen (Si hay que cortar el anterior).

18:00

Merienda

18:20

Reunión de sabios (sobre la actividad que hemos hecho). Lo que surja de la biodanza. Explicación de la evaluación y el buzón de sugerencias.

Elaboración de la caja del tesoro.

19:00

Duchas y habitaciones.

19:45

CENA.

NOCHE

21:15

Juego libre con material elegido por nosotros.

MIÉRCOLES

MAÑANA

8:00

Nos levantamos y bajan los encargados.

8:30

Resolución del primer reto matemático.

Discurso del druida.

Desayuno

9:00

Habitaciones

9:30/45

Salida al parque de S. Medardo

Llegamos a las 11:00

Empezamos a las 11:00 (hasta las 13:30)

A las doce almuerzo y juego libre hasta las 12:30

Dos grupos.

Actividad 1.

Espacio: En S. Medardo cerca de la ermita.

La segunda vez que se rote no se repite la actividad dinámica.

- *Puesta en acción con actividad dinámica (ejem., arañas y moscas).*
- **Actividad principal.**

Buscar un recuerdo en una relajación. Buscar un árbol y contarle el recuerdo.

Buscar una persona (con quien no hayas estado). Le cuentas el recuerdo en tu árbol y cambio de rol.

Actividad 2.

Espacio: En S. Medardo la puesta en acción y arriba, en el bosque la actividad.

- *Puesta en acción con actividad dinámica (ejem., arañas y moscas).*
- **Recogida de material de la naturaleza (insistir en no arrancar plantas ni ramas u hojas)**
- **Relajación de escucha (escuchamos en tres niveles: Lejos, cerca e interior).**
- **Ritual de consagración del material (pasos).**

Ver ritual

14:45

Nos vamos a comer.

TARDE

16:30

Lavarse dientes.

16:45

Actividad artístico-creativa relacionada con el material que han recogido en el bosque....

Mandala del miércoles tarde.

Cada grupo de mesa hace un mandala y lo asocia a un ser mitológico inventados por ellos/as.

Lo explican. Que significa, que evoca, el ser mitológico (su historia).

18:10

Merienda

18:30

Reunión de sabios (sobre la actividad que hemos hecho).

Seguimos con la caja (deseos y poder... Y si tuvieras un superpoder ¿qué harías?).

19:00

Duchas y habitaciones.

19:45

CENA.

NOCHE

21:15

Juego libre.

JUEVES

MAÑANA

8:00

Nos levantamos y bajan los encargados.

8:30

Resolución del segundo reto matemático.

Discurso del druida

Desayuno

9:00

Habitaciones

9:30/45

Salida a Sopeira

10:15

Llegamos a Sopeira y hacemos dos grupos.

10:30

Grupo 1.

Actividad relacionada con la leyenda de las encantarias.

1.- Contamos la leyenda.

2.- Dramatización de la leyenda con final alternativo. Usaremos disfraces.

Grupo 2.

Actividad de pistas por el pueblo.

Hay 10 cartas del tarot distribuidas por el pueblo. Deberán encontrarlas para completar una historia. Usarán un mapa con las pistas numeradas con números romanos.

12:00

Almorzamos todos juntos.

12:30

Las mismas actividades pero cambiando los grupos.

14:00

Vuelta al CRIE

14:45

Nos vamos a comer.

TARDE

16:30

Lavarse dientes.

16:45

4 GRUPOS DE 10

Instrumentos tribales (los bardos de "Mari").

18:00

Merienda

18:30

Duchas. Adelantar maletas.

19:30

Discoteca con pic-nic frío con fiesta de 19:45 a 22:30 y alternativa. Karaoke (a las 21:00).

VIERNES

MAÑANA

8:00

Nos levantamos y bajan los encargados.

8:30

Última resolución del reto matemático.

Discurso del druida.

Desayuno.

9:00

Habitaciones y maletas.

10:30

Desenlace del hilo conductor.

Discurso de Mari y ofrendas (sueños propios y deseos para Mari que estaban en su caja).

11:00

Almuerzo

11:30

Fuera del hilo conductor.

- Evaluación (poner un papel continuo en la sala donde cada alumno/a pone sus impresiones). Con la hoja hablamos con ellos sobre la semana.
- Discurso de felicitación-agradecimiento.

12:00

Paseo libre por el pueblo y compras. Punto de encuentro en la plaza del mercado.

(Alternativa si llueve: Actuación improvisada del alumnado con el tema "El CRIE")

13:00

Comer.

14:30

Despedidas.

Alternativas a las salidas en caso de lluvia o frio extremo.

Martes por la mañana.

Espacio Pirineos.

10:15

1.- Puesta en acción (juego movido para entrar en calor).

Hacemos dos grupos.

- Juegos de calentamiento sencillos (juegos de improvisación creativa)

"Hoy es martes"

"El Bosco (el cuadro)"

"El bosque duerme"

"El topo".

10:45

2.- Actividad relacionada con el hilo conductor.

El arca de Noé.

12:00

(Almuerzo)

- La fruta.

12:30

3.- Polirritmia relacionada con el hilo conductor.

Miércoles por la mañana.

(Con capilla)

10:30

Dos grupos.

Actividad 1.

- *Puesta en acción con actividad dinámica (ejem., arañas y moscas)*

Actividad principal.

Naturalizar su espacio.

En una relajación guiada van a su espacio favorito. No está como pensaban.

Dibujar el lugar favorito de su relajación y explicar.

(Explicación voluntaria, individual)

- Dónde está y cómo se llega.
- Por qué era su lugar favorito.
- Qué le pasó.
- Cómo lo arregló.

12:00

Almuerzo en el comedor del CRIE.

Actividad principal 2.

- *Puesta en acción con actividad dinámica (ejem., arañas y moscas).*
- Relajación de escucha (escuchamos en tres niveles: Lejos, cerca e interior).
- Recogida de material de la naturaleza (debemos tener material de reserva).
- Ritual de consagración del material.

(Sin capilla).

10:30

Dos grupos.

En el comedor.

Juego de activación:

Percusión corporal y con vasos.

Actividad principal.

Naturalizar su espacio.

En una relajación guiada van a su espacio favorito. No está como pensaban.

Dibujar el lugar favorito de su relajación y explicar.

(Explicación voluntaria, individual)

- Dónde está y cómo se llega.
- Por qué era su lugar favorito.
- Qué le pasó.
- Cómo lo arregló.

12:00

Almuerzo en el comedor del CRIE.

Actividad principal 2.

- *Puesta en acción con actividad dinámica (ejem., arañas y moscas).*
- Relajación de escucha (escuchamos en tres niveles: Lejos, cerca e interior).
- Recogida de material de la naturaleza (debemos tener material de reserva).
- Ritual de consagración del material.

JUEVES MAÑANA.

Hasta las 12:00

Todas las cajas estarán juntas sobre una mesa en el centro de la sala. Custodiadas por un profesor o más. A esa mesa tendrán que acudir para comprobar si la respuesta es correcta o no.

1) Todos a la vez.

Scape room.

Hacemos 8 pruebas (pruebas como habitaciones).

Ideas para las pruebas: Árboles, hechizos, plantas medicinales y alucinógenas, seres mitológicos, leyendas

del pirineo, simbología, espacios sagrados.

1.- Árboles.

Cada árbol se le asigna un número (habrá tarjetas con cada árbol. Por una cara, la foto del árbol y las características del árbol, la fecha del calendario celta con su palabra clave y por detrás, un número).

Tendrán que encontrar: Los tres árboles a los que solo se les asigna un día. Con la suma de los árboles obtendrán el número que les dará la clave de la llave. Para saber si el resultado es correcto, completa esta rima...

*“Tú que eres muy noble
y fuerte como un _____,
sé listo y evita ser gandul,
como un árbol _____.
Sobre la última raya
yo pondría un _____.”*

2.- Hechizos.

Inventar hechizos para:

2.1.- Que alguien se enamore de ti. Debe ser rimado y que incluya las siguientes palabras: belleza, rana, cabeza, risa, fétido/a, oreja, beso, ley.

Hará falta una ficha explicativa y con ejemplo de los dos tipos de rima.

3.- Plantas medicinales.

- Buscar cinco plantas venenosas y sus plantas antídoto.

Daremos unos síntomas de envenenamiento y deberán buscar:

- Planta con la que se han envenenado.
- Antídotos para los síntomas. Redactar el remedio con las cantidades de cada planta.

4.- Seres mitológicos.

En una habitación.

Escondemos los seres mitológicos y dejamos al descubierto los 4 elementos. Asociar los seres con sus elementos. Mínimo, deben traer a la mesa de control dos elementos con sus seres mitológicos. Meter seres falsos.

Luego, las deben dejar como estaban.

5.- leyendas del pirineo.

<https://cimanorte.com/5-leyendas-del-pirineo/>

Existen bolígrafos con tinta invisible y una luz morada que desvela el mensaje encriptado. No es un fin, es un medio. Se puede utilizar para: Ocultar letras de un mensaje y que tengan que adivinarlo (ej: de una leyenda del Pirineo, o definiciones de seres mitológicos).

Mensajes secretos:

- 1.- Una princesa murió en un incendio. (Leyenda 1, la de Pirene).
- 2.- Hay un mendigo mago. (Leyenda 2, Aneto).
- 3.- La avaricia te pierde entre la niebla. (Leyenda 3, Monte Perdido).
- 4.- Sepultado bajo su caballo. (Leyenda 4, la Brecha de Roldán).
- 5.- Agradeció su consejo a las brujas. (Leyenda 5, la de Peña Oroel).

Pirene y el origen de los Pirineos



Cuenta la leyenda que **Pirene** era la más hermosa hija del dios Tubal, dueño entonces de estas tierras. Había sido nombrada cuidadora de las aguas y vivía entre la inmensidad de los bosques, donde paseaba y disfrutaba de la naturaleza.

Cuando Hércules se dirigía a efectuar uno de sus doce trabajos, atravesó uno de los bosques. En el encuentro, los dos se enamoraron y se amaron en la noche tibia. Sin embargo, Hércules pronto olvidó sus promesas de amor y decidió continuar su camino, abandonando a Pirene.

Los rumores de la belleza de la hija de Tubal también habían llegado hasta Gerión, un monstruo de tres cabezas que

vivía en Eriteia. Gerion fue al encuentro de Pirene e intentó tomarla, pero ante su rechazo, decidió quemar el bosque que ardió entre las llamas.

La noticia llegó a oídos de Hércules, que volvió sobre sus pasos para ayudar a Pirene. Pero cuando llegó ya era demasiado tarde. Solo encontró un cuerpo sin vida. Pirene había muerto en el incendio.

Destrozado y arrepentido por la pérdida, Hércules decidió enterrarla entre unas enormes y hermosas piedras, dando lugar a la cordillera que llevaría su nombre, los Pirineos.

La leyenda del Aneto



Las últimas llamas del inmenso incendio que mató a Pirene se apagaron y las nieves lo cubrieron todo. Pero con su deshielo, la vida empezó a volver al bosque. Poco a poco, emergieron verdes prados y crecieron hermosas flores. Los ríos recuperaron su energía y los ibones se llenaron. Los animales y el equilibrio de la naturaleza regresaron.

Las personas también empezaron a construir pueblos y poblar los valles. Y al mismo tiempo, llegaron los **gigantes**, atraídos por la belleza de estas montañas. Sin embargo, eran seres temidos y despreciados por los dioses. Así que vivían escondidos.

Uno de los gigantes se llamaba **Netú**. Tenía fama de ser malvado y su carácter era terrible. Aunque vivía perdido en las montañas junto a sus ovejas, nadie osaba cruzarse en su camino. Pobre del que lo hiciera.

Cuenta la leyenda que un día, **un mendigo** apareció en el Valle de Benasque. Era muy trabajador y en seguida se ganó el afecto de la gente del lugar. Contaba historias a pequeños y mayores e hizo grandes amistades. Sin embargo, pasados unos meses, decidió continuar su camino.

Las gentes del valle le advirtieron sobre Netú, pero el mendigo siguió su marcha y se adentró en el valle. Tras varios días de viaje, el agua y la comida se agotaron. Y a lo lejos, observó un rebaño. Confiado, se acercó.

De repente, apareció el gigante Netú, pues eran sus ovejas. En vez de huir, el mendigo, amable y humilde, se decidió a **pedirle ayuda**. Pero el gigante, fiel a su mal genio y avaricia, se la negó. No quiso darle agua ni comida. «Suerte que te dejo marchar vivo», le dijo.

El mendigo, sorprendido por tanta codicia, le contestó con calma: «tu corazón es duro como la roca, ojalá todo tú se convierta en piedra».

En ese mismo instante, Netú observó como su cuerpo se petrificaba. En pocos segundos quedó convertido en una gran roca. Y lo que hoy conocemos como la **cima del Aneto** es en realidad, Netú convertido en piedra.

La leyenda de Monte Perdido



Cuenta la Leyenda que en el pasado, el lugar donde hoy se alza imponente **Monte Perdido**, era una amplia extensión de verdes prados. Una zona hermosa de abundante hierba, agua y coloridas flores a la que los pastores llevaban a pastar sus ovejas desde los pueblos cercanos del Sobrarbe.

Uno de los pastores era de carácter arisco y solitario. Apenas se juntaba con la gente y pasaba las horas tallando con su navaja curiosas figuras de madera. Una tarde, mientras descansaba junto al río, se acercó un hombre. Iba descalzo, sucio y pobremente vestido. Tenía una figura encorvada y el rostro demacrado por el hambre. Se dirigió al pastor y le dijo: «Llevo mucho tiempo sin probar bocado. Deme algo de comer, Dios se lo pagará».

El pastor le observó, pero duro de corazón, decidió ignorarlo. Miro para otro lado y continuó tallando una rama de

boj. El mendigo insistió de nuevo, pero el pastor se mantuvo en su egoísmo. El extraño hombre desapareció e instantes después, una intensa niebla empezó a cubrir el valle. El pastor nunca había visto nada igual y asustado empezó a buscar a su rebaño, que se hallaba disperso por los prados.

Comenzó entonces una fuerte tormenta de viento y nieve. En pocos minutos todo quedó congelado y el pastor y su ganado desaparecieron para siempre. Nunca más se supo de ellos.

Cuenta la leyenda que justo en este lugar, apareció una impresionante y peligrosa montaña: Monte Perdido. Los verdes prados se convirtieron en roca, nieve y hielo. De gran belleza pero imposibles para atender las necesidades del ganado.

Dicen los pastores que ese mendigo era San Antonio y que lo ocurrido fue un castigo divino al egoísmo y a la falta de solidaridad del pastor. Cuando le negó la ayuda, San Antonio le dijo al pastor: «Te perderás por avaricioso, y allí donde te pierdas, saldrá un gran monte, inmenso, tan grande como tu falta de caridad».

–Este es el origen de Monte Perdido, una de las montañas más imponentes y a la vez hermosas de nuestro Pirineo. Se alza de hielo y roca, como el corazón del pastor.

Brecha de Roldán, la leyenda



En el **Parque nacional de Ordesa y Monte Perdido**, a 2.804m de altitud, se abre un imponente paso de 100 metros de alto y 40 de ancho. A un lado tierras occitanas y al otro aragonesas. Es la brecha de Roldán (en aragonés) o *Brèche de Roland* (en francés).

Cuenta la leyenda que el hijo de la princesa Berta, hermana de **Carlomagno**, cayó rodando al suelo al nacer. Por eso, le llamaron Roldán. Con el tiempo se convirtió en un valiente y famoso caballero de fuerza incontestable. Junto a su tío, participó en innumerables conquistas.

Durante la histórica **batalla de Roncesvalles**, Roldán cayó gravemente herido. Carlomagno le dio por muerto e inició la retirada junto a su ejército. Sin embargo, sepultado bajo el cuerpo de su caballo, Roldán logró esconderse y pasar desapercibido.

Cuando encontró la oportunidad, se zafó de su montura gracias a su enorme espada *Durandarte* y huyó hacia las montañas. Su objetivo era **volver a Francia**. A salvo. Pero las tropas enemigas lo vieron y marcharon tras él, con intención de apresarle y darle muerte.

Tras dos días de huídas y penurias, Roldán llegó a **Ordesa**. Sin fuerzas. El enemigo le seguía de cerca, pero el objetivo estaba cada vez más cerca. Pocos metros le separaban de su tierra.

Finalmente, Roldán se topó con una **cresta de grandes rocas**. Agotado, se vio incapaz de superarlas. Sentía en su nuca el aliento de los perros y los soldados que pronto le darían caza. En este momento comprendió que estaba perdido, que no tenía ninguna oportunidad.

Antes de morir y haciendo un último esfuerzo, lanzó su espada *Durandarte* para que cayera en territorio francés y así despedirse de su patria. Sin embargo, la espada golpeó en las rocas y cayó de nuevo hasta sus manos. Hasta tres veces lo intentó.

Sintiéndose perdido, decidió probar una última vez y, con sus últimas fuerzas, lanzó a *Durandarte* de nuevo. Fue tal el vigor con el que la espada impactó en la roca que se abrió una **enorme brecha**.

Roldán pudo así morir observando su tierra.

Cuando las tropas dieron con él, estaba muerto. Desde ese día y hasta hoy, el lugar fue conocido como la **Brecha de Roldán**.

La leyenda del Dragón de Oroel

LA LEYENDA DEL DRAGÓN DE OROEL

Hace muchos muchos años, los **dragones** habitaban las montañas del Pirineo. Eran seres temidos y poderosos, capaces con su fuego de acabar con rebaños enteros. Tenían fama de invencibles y nadie se atrevía a hacerles frente.

Cuenta la leyenda que entre las grandes rocas de la **Peña Oroel**, habitaba un feroz y aterrador dragón. Durante siglos, las gentes del valle vivieron aterrorizadas. El dragón atacaba el ganado y raptaba a los niños de los pueblos cercanos.

En la cárcel se encontraba preso un joven, acusado de juntarse y defender a las **brujas del valle**. Con gran valor y osadía, el joven propuso un trato. Si acababa con el Dragón de Oroel, lo dejarían libre. Y así podría volver a casa.

El Dragón descansaba en una gran cueva, cerca de la cima. Y el joven iría en su encuentro. Sin embargo, gracias a la amistad que tenía con las brujas del valle, antes de partir **le desvelaron un secreto**: «los dragones tienen un poder especial», le dijeron. Eran capaces de hipnotizar a sus víctimas con la mirada.

Con gran audacia y sabedor del consejo que le dieron las brujas, se le ocurrió una idea. Pulió su escudo cuidadosamente, para que en él se viera el reflejo. Como un espejo.

Partió hacia Peña Oroel y encontró la cueva donde el dragón dormía tranquilo. Cuando despertó, el dragón miró al joven, quien le mostró su escudo. Con su mirada reflejada en el brillante metal, el dragón **quedó hipnotizado** y cayó al suelo. Entonces el joven aprovechó para darle muerte con su espada.

De esta forma, el chico logró **liberar del miedo** a todo el valle y quedó libre de su condena. Volvió a casa y agradeció tremendamente a las brujas el consejo que le habían dado. Sin ellas, no lo hubiera logrado.

Cuentan que todavía hoy, es posible encontrar **la cueva del dragón** entre las rocas de Peña Oroel.

6.- Símbolismo.

<https://misteriosleyendasdegaliayasturias.wordpress.com/2017/10/06/simbologia-y-numerologia-celta-parte-iii/>



TRIQUETA



CRUZ DE ORO



TARANIS



THEHERD

Elaborar un cifrado César para averiguar el nombre de cada símbolo dentro del tiempo determinado. Le damos una ficha con los cuatro símbolos arriba pondrán el nombre encriptado y debajo la solución. Usamos una pequeña pizarra vileda para escribir con los vileda.

7) Espacios sagrados.

Sacan coordenadas del mensaje del juego de la botella (el del clip). Buscan el lugar en internet.

- 1.- Dólmenes de Cornudella. (42° 18'37. 0'' N. 0° 39' 20.1''E.)
- 2.- Cueva de las Güixas'' (Villanúa) (42° 40'56.8'' N. 0° 31' 56.2''W.)
- 3.- Ermita de Orante. (41° 1'19' N. 0° 9' 33''E.)

8) Frase .

Encontrar una frase encriptada en un texto con una lupa con celofán rojo.

Hacer un texto coherente con las letras halladas.

“La naturaleza es el único libro que ofrece un contenido valioso en todas sus hojas” (Johann Wolfgang von Goethe).

Generador de códigos:

<https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores/>

De 12:00 a 12:30

Almuerzo.

De 12:30 a 14:30

Hacemos dos grupos que rotarán (una hora por grupo).

1.- Stop motion

Con el hilo hacen una historia relacionada con el hilo conductor.

1º) Hacen la secuencia dibujando en una plantilla. “Story movie”.

2º) Hacen los textos en cartulina.

3º) Se filma.

2.- Títeres

Títeres de cartón relacionados con nuestros personajes.





Se dividen en grupos de 6 e inventan una historia con los títeres que luego representarán.

Personajes.

- **Benabarrix**
- **Mari**
- **El duende “Carapuchete”**
- **Bosnerau**
- **Dorotea**
- **Galga**

TEMPORALIZACIÓN

Benabarre, magia, naturaleza y leyendas.

Hora	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00	Viaje al CRIE	DISCURSO DE BENABÁRRIX, RETO "MATEMÁTICO" Y DESAYUNO.			
9:00		ASEO			
9:15			VAMOS A S. MEDARDO.		RECOGER LAS HABITACIONES Y HACER LAS MALETAS 
9:30 10:00		ACTIVIDADES MÁGICAS EN EL MEDIO NATURAL	MAGIA Y RETOS DE BENABARRIX.	LEYENDAS EN SOPEIRA. ENCANTARIAS.	
10:30	ALMUERZO	  			DISCURSO DE "MARI"
11:00	Dinámica de grupos.				ALMUERZO
11:15	PRIMERAS INSTRUCCIONES DE BENABÁRRIX				EVALUACIÓN
11:30	ENCONTRAR EL APOSENTO				PASEO LIBRE POR BENABARRE
12:15	NOMBRA-MIENTOS DE BENABÁRRIX Y NORMAS.				COMEMOS EN EL CONVENTO
13:00	NOS ACOMODAMOS				
14:00	INSTRUCCIONES DE BENABÁRRIX.				COGEMOS NUESTROS ENSERES
14:45	VAMOS A COMER				DESPEDIDA...
15:00	COMEMOS EN EL CONVENTO 				VOLVEMOS A CASA 
16:30	LAVARSE LOS DIENTES				
16:45	IDENTIFICACIÓN PERSONAL	LA DANZA MÁGICA DE LOS ANCESTROS 	EL MANDALA MÁGICO 	LOS BARDOS DE "MARI" 	
17:40	MERIENDA				
18:00	NUESTRO CUENTO	MERIENDA			
18:30		REUNIÓN DE SABIOS.		DUCHAS Y HABITACIONES	
19:00	DUCHAS Y HABITACIONES				DISCOCRIE CON KARAOKE Y PICOTEO. 
19:45	VAMOS A CENAR.				
20:00	CENAMOS EN EL CONVENTO 				
21:00	VOLVEMOS AL CRIE				
21:15	CONTAMOS LOS CUENTOS (TERMINAR)	JUEGO LIBRE 			
22:00	JUEGO LIBRE				
22:30	BUENAS NOCHES				