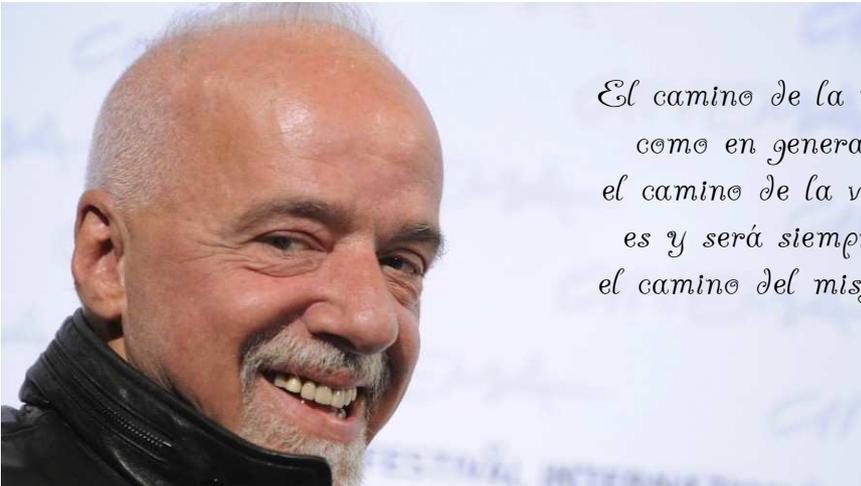


JUSJONARTE



CRIET DE CALAMOCHA. SEGUNDO
TRIMESTRE CURSO 2017/2018



*El camino de la magia,
como en general,
el camino de la vida,
es y será siempre,
el camino del misterio.*

*La magia es un puente que te permite ir del mundo visible al invisible.
Y aprender las lecciones de ambos mundos”*



*Aquellos que creen en la magia,
están destinados a encontrarla.*

Sólo una cosa vuelve un sueño imposible:
el miedo a fracasar.



¿POR QUÉ... ILUSION-ARTE?

Ilusion-arte es una programación que surge por la fascinación que despierta todo lo mágico en los niños de cualquier edad. La magia además tiene un especial atractivo: es un estímulo constante para la mente, lo que la convierte en un medio con un **alto potencial didáctico**. Pero no sólo eso. El **uso pedagógico** de la magia permitirá, entre otros aspectos: activar el aprendizaje de los alumnos, aplicarlo y adaptar contenidos de todas las áreas educativas, desarrollar la creatividad y la memoria, plantear aprendizajes de un modo innovador, reducir la tensión, mejorar las relaciones entre maestros y alumnos (y entre alumnos – alumnos), favorecer la desinhibición, la autoestima, la seguridad, potenciar habilidades comunicativas y sociales, e incluso hacer uso de ella como elemento de mediación.

Así pues planteando este recurso tan polivalente como tema central, el alumnado no sólo podrá **indagar, descubrir, conocer y disfrutar** sobre las peculiaridades de esta disciplina, sino que además contribuirá a aportarle novedades didácticas que lo estimulen hacia otra manera de aprender, frente a los procesos estandarizados de enseñanza, manteniendo el interés y la motivación de los alumnos, que tanto cuesta de conseguir y mantener.

Todo ello utilizando el arte como catalizador de aprendizaje.

¿CÓMO NOS PREPARAMOS EN NUESTRO COLE?

Durante este segundo trimestre, la actividad que planteamos para vuestro cole consiste en preparar un acertijo y traer un canto rodado como en la plantilla de la actividad inicial se plasma.

¿QUE PUEDO HACER AL REGRESAR AL COLE?

Una vez que estén colgadas las fotos de cada una de las convivencias en la página Web del CRIET <http://crietcalamocha.catedu.es/>, los alumnos podrán exponer dicha presentación de fotos al resto de sus compañeros y/o profesores en sus colegios para contar sus experiencias.



Hora	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES		
8:30		Recoger Habitaciones	Recoger Habitaciones	Recoger Habitaciones	Recoger habitaciones, hacer maletas.		
		DUCHAS	8:50 DESAYUNO		DUCHAS		
9:30		DESAYUNO	SALIDA	DESAYUNO	DESAYUNO		
9:50		¡A lavarse los dientes! Mi habitación es la mejor	E X C U R S I Ó N	¡A lavarse los dientes! Mi habitación es la mejor	¡A lavarse los dientes! Mi habitación es la mejor		
10:00	1	LA MAGIA DE LAS PALABRAS		A	MATEMAGIA	ACTIVOTE	
	2	CIENCIA O FICCIÓN		B	AHÍ ESTÁ EL TRUCO		
11:15	RECREO			C	MAGICAL SHADOWS		
11:45	PRESENTAMOS LA SEMANA	2		LA MAGIA DE LAS PALABRAS	A	MAGICAL SHADOWS	EVALUACIÓN
		1		CIENCIA O FICCIÓN	B	MATEMAGIA	
13:00	COORDINACIÓN PROFESORADO CRAS	BIBLIOTECA STORY TELLING		C	AHÍ ESTÁ EL TRUCO		
13:45	COMIDA	COMIDA			TIEMPO LIBRE		BAJAR MALETAS
15:00	ACERTIJOS CRISTALES MÁGICOS	CHARLA			A	AHÍ ESTÁ EL TRUCO	RECORDAMOS LA SEMANA
					B	MAGICAL SHADOWS	
16:15	ROCK AND COLOUR	ALIMENT-ARTE	MUSEO DE LA MAGIA	C	MATEMAGIA		
17:00	MERIENDA	MERIENDA		MI CUERPO PIDE MAGIA		REGRESO	
18:00	ASAMBLEA HABITACIONES	Tiempo Libre	ALCAÑIZ	MERIENDA	MERIENDA		
19:00	TALLER	TALLER		Tiempo Libre			
20:00	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE CONTINUACIÓN ACT. INICIAL		Salida a Calamocha			
20:30	CENA	CENA		TALLER			
21:30	ILUSIONISMO	EN BUSCA DEL CONJURO PERDIDO	NADA ES IMPOSIBLE	BIBLIOTECA			
23:00	A DORMIR...						
23:30	SILENCIO						



¿ QUÉ PRETENDEMOS?

1. Descubrir de una manera lúdica el mundo de la magia valorando su potencial para aprender.
2. Conocer la historia de la magia y el ilusionismo así como sus características y tipologías.
3. Investigar sobre magos de la historia o presentes en obras literarias y/o cinematográficas.
4. Fomentar el pensamiento lógico – matemático a través de la magia y la resolución de enigmas.
5. Recrear y representar trucos de magia explorando las posibilidades motrices y corporales.
6. Aumentar el vocabulario específico sobre la magia, potenciando la lectura, la comprensión y la escritura creativa.
7. Experimentar con diferentes sucesos científicos e ilusiones ópticas y explorar posibles hipótesis.
8. Potenciar la imaginación y creatividad en las producciones plásticas y en la elaboración de aparatos o utensilios relacionados con el mundo de la magia.
9. Conocer, apreciar y valorar las escuelas y museos de magia.
10. Apreciar la música como elemento significativo de las actuaciones de magia, y practicar melodías con instrumentos de uso poco habitual.
11. Descubrir, planificar y escenificar una actuación de teatro negro.
12. Descifrar textos e informaciones en inglés y comprender instrucciones expresadas en esta lengua.
13. Utilizar las Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) para ver y aprender trucos o procedimientos relacionados con la magia, así como para obtener y seleccionar información.
14. Aprender a trabajar en equipo, organizarse y llegar a acuerdos respetando las aportaciones de todos, estimulando al mismo tiempo la integración y cooperación.
15. Disfrutar con actividades de convivencia, así como con aquellas que se realicen en gran grupo. Descubrir de una manera lúdica el mundo de la magia valorando su potencial para aprender.



¿QUÉ ENSEÑAMOS?

- ❖ La magia y el ilusionismo en la Historia, la Literatura, el Cine y el mundo del espectáculo.
- ❖ Ilusiones ópticas, características de la luz, el sonido y su aplicación en la magia.
- ❖ Realización de prácticas de agudeza visual, movimiento y relajación guiada
- ❖ Experimentación científica con mezclas, sustancias, imanes, fuerzas y cambios de estado.
- ❖ La música, instrumentos y efectos especiales en los espectáculos de magia.
- ❖ Lectura comprensiva de datos, informaciones, vocabulario específico, narraciones e historias relacionadas con la magia (enigmas, acertijos, retos)
- ❖ Búsqueda y selección de información en medios digitales.
- ❖ Resolución cooperativa de misterios matemáticos y geométricos a través de operaciones básicas.
- ❖ Elaboración de hipótesis que expliquen el modo en el que ocurren los hechos y sucesos.
- ❖ Comprensión y ejecución de acciones expresadas en lengua inglesa.
- ❖ El teatro de sombras: características, planificación y representación.
- ❖ Aprendizaje y exploración de juegos y trucos de magia con cuerdas, vasos, cartas, monedas, papel, etc.
- ❖ Realización de creaciones artístico - plásticas relacionadas con la magia.
- ❖ Magia corporal: psicomotricidad, percepción del propio cuerpo, esquema corporal.
- ❖ Trabajo cooperativo y en equipo. Valoración de todos los puntos de vista.
- ❖ Hábitos de salud e higiene, normas de convivencia, integración y respeto hacia los demás.
- ❖ Prácticas en la plataforma digital SCRATCH, relacionadas con la magia.
- ❖ Valoración y conocimiento de las escuelas y museos de magia.



¿CÓMO LO HACEMOS?

En el siguiente cuadro aparecen enumeradas de forma secuencial y en el orden cronológico que se va a seguir durante la semana. Dentro de este orden, las hemos agrupado en cuatro bloques: actividades previas y de motivación, actividades de desarrollo, actividades complementarias y actividades de recapitulación-evaluación.

Las actividades tienen como eje conductor **“La magia”**. En este apartado, señalamos las competencias que están más directamente relacionadas con cada una de las actividades.

En la tabla, las competencias clave aparecen señaladas con sus siglas:

COMPETENCIAS CLAVE	
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CMCT	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
CD	Competencia digital.
CAA	Aprender a aprender.
CSC	Competencias sociales y cívicas.
CIEE	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
CCEC	Conciencia y expresiones culturales.



ACTIVIDADES Y TAREAS	COMPETENCIAS CLAVE QUE SE DESARROLLAN						
	CCL	CM CT	CD	CAA	CSC	CIEE	CCE C
PRESENTAMOS LA SEMANA “Presentamos la semana” es una actividad en gran grupo que pretende dar la bienvenida a los alumnos y explicarles cómo va a desarrollarse la semana.	X		X		X		
ACTIVIDAD INICIAL – ROCK AND COLOUR Los alumnos mostrarán y resolverán los acertijos pensados en sus localidades. Además, con la colaboración de todos decorarán los cantos rodados.	X			X	X	X	X
CRISTALES MÁGICOS A través de esta actividad, los alumnos observan la cristalización del azúcar a través de un pequeño experimento.	X			X		X	X
CHARLA Los martes contaremos con la actuación del grupo Birabolos.	X				X	X	X
UN MAGO – UNA HABITACIÓN Cada una de las habitaciones está identificada con una ficha en la que aparece un mago o ilusionista de renombre con información sobre su biografía. El viernes se realiza un concurso en el que se constata el grado de asimilación de la información presentada.	X				X		X
ACTIVIDADES DE DESARROLLO	CCL	CM CT	CD	CAA	CSC	CIEE	CCE C
LA MAGIA DE LAS PALABRAS En esta sesión se unirá el arte de contar historias y la magia utilizando el inglés. Todas requieren la participación activa del alumnado y la representación guiada y simbólica de todo lo que vaya sucediendo en la historia.	X			X	X	X	X
CIENCIA O FICCIÓN Existen experimentos que parecen mágicos pero que realmente tienen una explicación de acuerdo con lo que sabemos. En esta sesión se plantearán cinco experimentos diferentes por los que cada equipo irá pasando de modo rotatorio. En cada zona de experimentos estará el material necesario para hacerlo, y una guía explicativa sobre las instrucciones a seguir para poder realizarlo correctamente.	X	X		X	X	X	



<p>MATEMAGIA Se plantearán juegos y acertijos matemáticos que deberán resolverse en grupo cooperativo. En algunos será necesario el uso de la calculadora.</p>		X	X	X		X	
<p>MAGICAL SHADOWS Los alumnos conocerán la técnica del teatro de sombras creando sus propias historias y personajes, fomentando la expresión oral y la creatividad.</p>	X		X	X		X	X
<p>AHÍ ESTÁ EL TRUCO Esta sesión está relacionada con la Educación Artística. .Se plantea la fabricación de sus propios juegos y materiales de magia, explorando sus posibilidades y experimentando con ellos.</p>	X		X	X		X	X
<p>EXCURSIÓN Los miércoles nos trasladaremos a Alcañiz para disfrutar del museo de la magia. Allí realizaremos un taller y asistirán a una función de magia, además de conocer mejor la localidad.</p>	X	X	X	X	X	X	X
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	CCL	CM CT	CD	CAA	CSC	CIEE	CCE C
<p>ALIMENT-ARTE Los alumnos prepararán un alimento elaborado a partir de productos naturales.</p>	X			X	X	X	
<p>COMPETICIONES EN EQUIPO A lo largo de la semana los alumnos organizados en equipos participarán en diferentes competiciones de tipo lúdico y deportivo.</p>	X				X	X	
<p>MI CUERPO PIDE MAGIA En este espacio se plantean dinámicas de grupo relacionadas con el eje conductor de la convivencia que refuercen la cohesión grupal además de trabajar las emociones.</p>	X		X	X	X	X	
<p>ACTIVIDADES COTIDIANAS Todas aquellas actividades cotidianas que tienen lugar a lo largo de la semana de convivencia: habitaciones, comedor, e higiene personal.</p>	X	X	X	X	X		X
ACTIVIDADES FINALES Y DE EVALUACIÓN	CCL	CM CT	CD	CAA	CSC	CIEE	CCE C
<p>ACTIVOTE A través de este juego, basado en la participación activa utilizando los mandos del Activote, se repasan de forma lúdica los contenidos trabajados durante la semana mezclados con contenidos generales de la Educación Primaria.</p>	X	X	X	X	X	X	X



<p>EVALUACIÓN Este bloque de evaluación consta de una valoración de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La programación semanal, donde se evalúan todas las actividades realizadas a lo largo de la semana a través de estaciones manipulativas. • Autoevaluación: a través de estaciones manipulativas. 	X			X			X
--	---	--	--	---	--	--	---



Además de estas actividades, de forma permanente existen unos espacios dedicados a rincones de tiempo libre, por los que los alumnos pueden ir pasando, así como unos talleres de tarde, con el mismo carácter. En estas actividades, además de trabajar la autonomía e iniciativa personal, se trabajan el resto de las competencias educativas.

RINCONES DE TIEMPO LIBRE	
<ol style="list-style-type: none"> 1. RINCÓN DE AJEDREZ. En este Rincón, los alumnos disponen de juegos de ajedrez con los que poder practicar esta disciplina en su tiempo libre. 2. RINCÓN DE FIRMAS Y DEDICATORIAS. Es un espacio destinado a que libremente los alumnos puedan escribir en nuestro libro de firmas del CRIET. 3. RINCÓN DE PRENSA. Un rincón donde las revistas y periódicos son los protagonistas. En él, los alumnos pueden disfrutar del hábito que supone la lectura de la prensa diaria. Para ello, disponen de aquellas publicaciones que tienen un mayor interés para ellos: música, animales, caza y pesca, deportes, motos...Una forma de acercarse al mundo del periodismo a la vez que se interesan por sus distintas aficiones. 4. RINCÓN MUSICAL. Debajo de las escaleras se ha habilitado un rincón con sillones, un reproductor y CDs de música, de manera que los niños y niñas se encuentren como en su casa o como en su propia habitación. A este rincón se puede ir a escuchar música en todos los tiempos libres del día. 5. RINCÓN DE JUEGOS DE ORDENADOR. En este rincón el alumnado dispone de varios ordenadores que contienen distintos juegos. 6. BIBLIOTECA. La biblioteca es un espacio que abrimos en determinados momentos, y siempre con la presencia de algún maestro que muestra a los alumnos los libros y materiales de los que dispone. 7. CORRALILLO. En este rincón podemos encontrar diversos juegos para pasar un rato divertido, o jugar a las competiciones deportivas. Allí podemos jugar al parchís, las damas, el dominó... Es muy divertido y además podemos compartir el tiempo con nuevos amigos. 8. RINCÓN DE PLANTAS. El CRIET es un lugar lleno de plantas y este rincón se encarga de su cuidado. 9. RINCÓN DE MATERIAL DEPORTIVO. En este espacio contamos con distintos materiales para la práctica de algunos deportes: fútbol, baloncesto, jockey, bádminton... Los alumnos deberán solicitar el material, ser responsables de su buen uso y guardarlo en su lugar correspondiente. 10. RINCÓN DE ABALORIOS. En la primera planta podrás disfrutar de un lugar donde confeccionar tus propios complementos como pulseras, collares... 11. RINCÓN DE MATEMÁTICAS. Un rincón para pensar y divertirse con las Matemáticas. Juegos de diversos tipos que te harán pasar un rato divertido. 	

TALLERES	
<ul style="list-style-type: none"> - TALLER DE DECORACIÓN - TALLER DE AJEDREZ - TALLER DE PRENSA (RADIO) 	<ul style="list-style-type: none"> - TALLER "ELECTRONICAL" - TALLER "LA MAGIA DE LAS EMOCIONES"



¿CÓMO LO EVALUAMOS?

En el CRIE entendemos la evaluación como un instrumento al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se realiza de forma global y continua, recogiendo información de forma permanente, y prestando especial atención al grado de desarrollo de las competencias clave.

Pretendemos que tenga un carácter formativo y que nos proporcione información de interés sobre el alumnado.

Distinguimos tres momentos en el proceso de evaluación:

- a. **EVALUACIÓN PREVIA O INICIAL.** Es el punto de partida que nos permite saber los conocimientos previos sobre el tema que los alumnos que asisten al CRIE tienen. Esta valoración se lleva a cabo a través de la Actividad Inicial y de presentación.
- b. **EVALUACIÓN CONTINUA.** A lo largo de la semana se va recogiendo información de las diferentes situaciones que se producen. En el CRIE prestamos especial importancia a los aspectos de convivencia y a los relacionados con la autonomía personal, quedando reflejado en la evaluación.

Para apoyar esta labor de evaluación continua, además de la observación directa llevada a cabo por cada uno de los miembros del equipo de maestros, elaboramos un “Diario de la semana” en el que recogemos la actividad de cada día y que nos sirve tanto para evaluar a los alumnos, como para valorar el desarrollo general de la convivencia. Por otra parte, los alumnos expresan su grado de autonomía personal en el cuidado de sus cosas, el orden de la habitación (cama y armario), así como el respeto a los compañeros y el silencio nocturno a través de un cuestionario.

- c. **EVALUACIÓN FINAL.** La última fase de la evaluación, es lo que denominamos la evaluación final. Para llevarla a cabo, nos servimos de los siguientes elementos:
 - **Contenidos:** se valora el grado de adquisición de los contenidos trabajados durante la semana.
 - **Programación semanal:** en este apartado se evalúan las actividades realizadas durante la convivencia tales como las clases, la salida, la charla..
 - **Aspectos generales:** hace referencia a aspectos relacionados con la convivencia y todos aquellos susceptibles de mejora.
 - **Autoevaluación:** supone una reflexión personal de cada uno de los alumnos sobre la semana de convivencia en el CRIE.



¿QUÉ EVALUAMOS?

1. Disfrute con el acercamiento al mundo de la magia a través de actividades lúdicas. (**CCL, CAA, CSC, CCEC, CMCT**)
2. Conocimiento de las características y realización correcta de procedimientos relacionados con la magia. (**CAA, CIEE, CD,CMCT**)
3. Lectura comprensiva y expresión de ideas a través de la lengua oral y escrita. (**CCL, CD, CAA, CIEE**)
4. Uso habitual de internet para ampliar conocimientos y constatar aprendizajes. (**CCL,CD, CAA, CIEE**)
5. Disfrute de la experimentación científica y de planteamientos de hipótesis o nuevos interrogantes. (**CAA, CIEE, CMCT**)
6. Es capaz de llegar a un consenso en la resolución cooperativa de problemas o enigmas. (**CCL, CAA, CIEE, CMCT**)
7. Valoración de los museos y escuelas de magia como instituciones de conservación de conocimientos. (**CSC, CCEC**)
8. Trabajo de manera creativa y ordenada en las actividades y creaciones de tipo plástico. (**CAA, CIEE**)
9. Planificación y realización adecuada de una actuación con la técnica del Teatro Negro. (**CCL, CD, CIEE, CAA**)
10. Comprensión de textos orales y escritos en inglés y uso correcto de esta lengua de manera habitual. (**CCL, CAA**)
11. Reconocimiento y uso de plataformas y aplicaciones digitales de aprendizaje. (**CD, CAA, CIEE**)
12. Usa la música y los efectos especiales como elementos claves en los espectáculos de magia. (**CCEC, CD, CAA**)
13. Participación activa y con interés en todas las actividades cooperativas o de grupo. (**CCL, CAA, CSC, CIEE**)