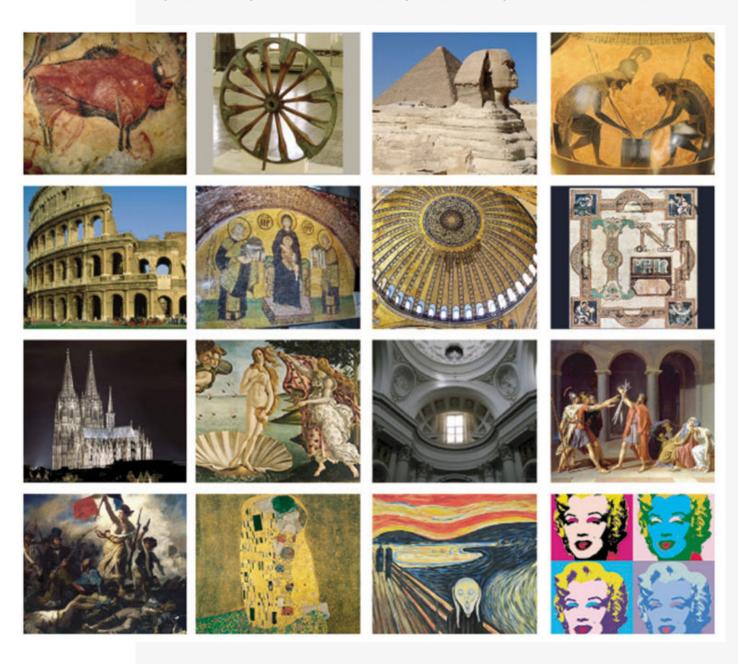
## CRIET DE CALAMOCHA

CURSO ESCOLAR 19/20 PRIMER TRIMESTRE

# ARTEPASADOS



## ¿POR QUÉ ARTEPASADOS?

Artepasados es una programación que pretende realizar un recorrido del Arte a través de la Historia; desde la Prehistoria hasta nuestros días de una manera atractiva y dinámica, utilizando metodologías activas, que resulten motivantes para nuestros alumnos. El estudio del pasado es esencial para ubicar a las personas en el tiempo; necesitamos saber de dónde venimos, para saber a dónde vamos. La Historia y su estudio nos permite comprender la condición del ser humano, construir nuevos aprendizajes, avanzar y si es necesario cambiar.

## ¿CÓMO NOS PREPARAMOS EN NUESTRO COLE?

Para esta programación nos gustaría que cada alumno elabore su propio escudo, con información relevante sobre si mismo que le defina; tal y como se explica en el Anexo. Dicho escudo será recogido por los profesores acompañantes y entregados a su llegada al CRIET. Es importante no poner el nombre. Además os proponemos que escribáis una carta a vuestro "Yo" del futuro; una breve carta de al menos diez líneas en el formato que más te guste. ¿Cómo crees que será tu vida? ¿A qué te dedicarás? ¿Seguirás viviendo en tu pueblo? ¿Te gustaría trasladarle alguna información a tu yo del futuro? ¡Todo lo que se te ocurra! Durante la semana grabaremos estos mensajes en nuestra cápsula del tiempo y la enterraremos al finalizar la convivencia con el objetivo de que trascienda al futuro.

## ¿QUÉ PUEDO HACER AL REGRESAR AL COLE?

Una vez que estén colgadas las fotos y vídeos de cada una convivencias página Web del CRIET de en la http://crietcalamocha.catedu.es/, exponer puedes presentación al resto de compañeros y/o profesores en el colegio explicando lo más significativo de tu paso por el CRIET. Además, puedes seguir todas las convivencias a través de nuestras (CrietCalamocha),Instagram Facebook cuentas de (crietcalamocha) ahora también youtube por (CRIETCALAMOCHA)



## ¿QUÉ PRETENDEMOS?

1.- Aprender las características básicas de la pintura rupestre, así como su evolución y localización (zona franco-cantábrica y zona levantina).

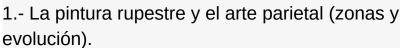


- 2.- Conocer los pigmentos y utensilios que utilizaban para realizar las pinturas en la Prehistoria.
- 3.- Elaborar los pigmentos y utensilios de pintura empleando elementos naturales, sustituyendo algunos minerales por otras sustancias (colorantes, especias, café, cacao, tierra, grasa, vaselina, clara de huevo...).
- 4.-Conocer y aplicar las diferentes técnicas de pintura del arte parietal.
- 5.- Aprender a trabajar en equipo en la elaboración de los pigmentos y la realización de las pinturas.
- 6.- Respetar las normas establecidas para la actividad con el fin de asegurar un buen desarrollo de la misma.
- 7.- Aceptar a los compañeros de equipo y respetar los diferentes puntos de vista.
- 8.- Descubrir el arte como una forma de expresión y representación del entorno y el modo de vida de la época.
- 9.- Descubrir características de la Prehistoria a través de la música: interpretación instrumental y corporal.
- 10.- Utilizar las TIC para obtener información y aprender contenidos relacionados con las pinturas rupestres y el arte parietal.
- 11.- Conocer el trabajo de los arqueólogos a través de la experimentación en el trabajo de campo.
- 12.- Iniciarse en el conocimiento de civilizaciones antiguas (romanos, griegos, celtíberos, fenicios, cartagineses y egipcios).
- 13.- Utilizar las TIC y TAC como vehículo de acercamiento al método científico.
- 14.- Realizar trabajos de recopilación y síntesis en base a los restos encontrados de la información más importante.
- 15.- Aproximarse a la arqueología a través de procedimientos matemáticos: escalas, proporciones, mediciones, dibujo en cuadrícula..

- 16.- Estimular la cooperación, y el trabajo en grupo. así como la interacción entre ellos.
- 17.- Utilizar y valorar el cuerpo y el movimiento como medio de expresión.
- 18.- Descubrir la importancia de la música a lo largo de nuestra Historia realizando una aproximación a la Edad Media a través de la danza.
- 19.- Interpretar una danza colectiva manteniendo una actitud activa y de respeto, valorando la importancia de la cooperación grupal para obtener un resultado estético satisfactorio.
- 20.- Utilizar y valorar la voz, el cuerpo y los instrumentos como medio de expresión, desarrollando el autocontrol y el respeto.
- 21.- Despertar la sensibilidad auditiva y visual mediante la escucha activa, la imitación y la interpretación grupal, favoreciendo la inclusión y el compañerismo.
- 22.- Interpretar ritmos con percusión corporal y pequeña percusión cantando al unísono en grupo, con desinhibición y sin prejuicios.
- 23.- Conocer las características básicas del arte Mudéjar.
- 24.- Conocer algunos de los personajes más destacados de la Edad Moderna ( Vivaldi, Galileo, Miguel Angel, Goya, Rembrandt, Newton, Shakespeare, Ustad Almod Lahori, Teresa Cornelis y Bach) a través de la figura de Leonardo De Vinci.
- 25.- Ampliar los conocimientos sobre la vida, descubrimientos y obras de Leonardo De Vinci.
- 26.- Utilizar el inglés como fin en sí mismo.
- 27- Desarrollar la comprensión oral y escrita en inglés.

- 28.- Aprender a orientarse con ayuda de un mapa sencillo.
- 29.- Introducirse en la Edad Contemporánea a través de la figura de Julio Verne.
- 30.- Despertar el interés y curiosidad por la lectura de las novelas de Julio Verne.

## ¿QUÉ ENSEÑAMOS?





- 2.- Los pigmentos y los útiles de pintura en la Prehistoria.
- Las diferentes técnicas de pintura del arte parietal.
- 4.- Valores, normas y comportamientos.
- 5.- Uso de las TIC para aprender contenidos relacionados con la temática de la actividad.
- 6.- Arqueología como ciencia.
- 7.- Trabajo de campo.
- 8.- Civilizaciones de la Edad Antigua: romanos, griegos, celtíberos, fenicios, cartagineses y egipcios.
- 9.- Trabajo en grupo.
- 10.- Edad Media: El arte Mudéjar: convivencia de culturas y elementos básicos.
- 11.-Apreciación del tempo y carácter en obras musicales.
- 12.-Interpretación de danzas medievales: de corte y pagana.
- 13.-Asimilación de pasos de Farandola: "Caracola y serpiente".
- 14.- Instrumentos de pequeña percusión: idiófonos, parche.
- 15.-Interpretación colectiva de una canción con percusión corporal, movimiento y pequeña percusión.
- 16.- Interés y participación activa en las actividades propuestas.
- 17.- Edad Moderna.
- 18.- Personajes históricos: Vivaldi, Galileo, Miguel Angel, Goya, Rembrandt, Newton, Shakespeare, Ustad Almod Lahori, Teresa Cornelis y Bach.
- 19.- Inglés: past simple, basic vocabulary about personal facts, places, family...
- 20.- Orientación con un mapa.
- 21.- Uso de las tablet para las actividades finales.

- 22..- Leonardo de Vinci: facetas más destacadas de su vida: descubrimientos, pinturas y aparatos.
- 23.- Julio Verne en la Edad Contemporánea: vida y obra.
- 24.- Estilos musicales: twist, rock and roll, hip- hop, dance, disco, swing..



## ¿De qué medios disponemos?

En el CRIE apostamos por el uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas. Todas nuestras actividades hacen uso de ellas. Si tienes alguna duda o curiosidad acerca de su uso y posibilidades, no dudes en preguntar.



## ¿CÓMO LO HACEMOS?

En el CRIET preparamos una serie de actividades que tienen por objetivo el desarrollo integral del niño/a, favoreciendo su autonomía y la interacción entre iguales a través de metodologías activas y participativas, que involucren a todos los alumnos. Concretamente, nos basamos en la gamificación y en el pensamiento artístico, que incluye cuatro principios básicos: el extrañamiento, el uso de pedagogías atractivas, los pensamientos divergentes y la producción cultural.

Las actividades son de diversa índole: introductorias o de motivación, de detección de conocimientos previos, de desarrollo, de consolidación, de refuerzo, de recuperación, de ampliación y de evaluación. En esta ocasión, dichas tareas giran en torno al arte a través la Historia. A continuación se muestran relacionadas con llas competencias clave que desarrollan.

#### **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.

#### PRESENTAMOS LA SEMANA

Presentamos la semana" tiene por objetivo dar a conocer a los alumnxs las normas del centro así como presentar un resumen de las actividades de la semana a través de un vídeo introductorio.

;;;Asamblea!!!

CCBB: CCL, CAA, CSC, CCEC

#### **ASAMBLEA**

La asamblea es el punto de encuentro del alumnado para repartir las habitaciones, el número de casillero y el grupo de clases, recordar las normas de uso de los rincones, las inscripciones a los torneos..

CCBB: CCL, CD, CAA, CIFE, CCEC

#### **ACTIVIDAD INICIAL: ESCUDARTE**

Dentro del programa de Educación Responsable, planteamos esta actividad inicial en la que los alumnos tendrán que utilizar la empatía para averiguar a quién pertenece un escudo.

CCBB: CCL, CD, CAA, CSC, CIEE, CCEC

#### **DEJA TU HUELLA**

En esta sesión se compone de dos partes. En la primera, se pretende reforzar la cohesión grupal con una actividad musical. A través de los instrumentos y las danzas aprenderemos sobre algunas de las características principales de la época prehistórica. Trabajaremos la audición perceptiva mediante el cuerpo, la voz y los instrumentos, favoreciendo la atención,concentración y coordinación. En la segunda parte, el alumnado se adentrará en el mundo de la pintura rupestre y el arte parietal. Para ello, conocerá las distintas modalidades y técnicas de pintura, así como los pigmentos y útiles que empleaban en la época prehistórica para después, realizarlo por ellos mismos.. Todo ello con la colaboración de la auxiliar de conversación de lengua inglesa.

CCBB: CAA, CSC, CIFE, CCEC, CCL, CM/CT, CD

#### DE VINCI CODE

Con esta actividad en inglés, los alumnos conocerán los principales hitos que marcaron la Edad Moderna y descubrirán a uno de los personajes más relevantes de la época, Leonardo Da Vinci. Además, a través de una carrera de orientación y con ayuda de otros artistas y científicos de la Edad Moderna, rescatarán del olvido "El cuaderno perdido" de Leonardo.

CCBB: CCL CM/CT, CD, CAA, CSC, CCEC, CIFE

#### **TEMPUS FUGIT**

Esta sesión tiene por objeto conocer el trabajo de los arqueólogos así como acercar las culturas de la Edad Antigua (griegos, romanos, fenicios, cartagineses, celtíberos y egipcios) a los estudiantes a través de un yacimiento arqueológico y de la búsqueda de información para realizar una visita virtual a un museo utilizando el Merge Cube, dispositivo de realidad aumentada.

CCBB: CCL, CM/CT, CD, CAA, CSC, CIFE, CCEC

#### **BOOK TRAVELLERS**

A través de una gymkana por el centro, se persigue fomentar el interés de los estudiantes hacia la lectura además de ampliar sus conocimientos sobre Julio Verne. Esta actividad se encuetra dentro del programa de Educación Responsable.

CCBB:CCL, CM/CT, CD, CAA, CSC, CIEE, CCEC



#### DANZAS MEDIEVALES

En esta sesión se pretende fomentar una actividad participativa que nos aproxime a la época medieval a través de las danzas atendiendo a otros aspectos como su aplicación social o su indumentaria.

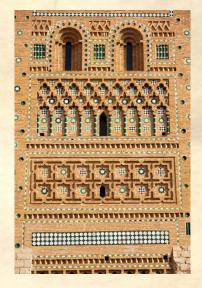
CCBB: CAA, CSC, CIFE, CCEC

#### TRES CULTURAS

Con esta actividad pretendemos hacer reflexionar a los alumnos acerca de la convivencia, el respeto y la tolerancia. Nos apoyaremos para ello en el momento histórico en el que convivían en nuestro territorio tres culturas muy distintas.

Por otra parte conoceremos de primera mano el mudéjar turolense y los aspectos más relevantes de la Edad Media.

CCBB: CCL CM/CT, CAA, CSC, CCEC, CIFE





#### **GOLD TALENT**

Con la participación de los voluntarios del Hogar del Jubilado de Calamocha realizaremos varias actividades conjuntas: un taller de encuadernación y varias charlas en las que les hablarán sobre oficios perdidos, tradiciones y costumbres antiguas..

CCBB: CCL, CM/CT, CAA, CSC, CCEC



Esta dinámica nocturna pretende hacer un recorrido por la Historia de I baile de los últimos cien años de una manera activa y divertida. Conoceremos el twist, el mambo, el rock and roll, el charlestón, el hip hop, la música disco, el swing..

CCBB: CCL, CD, CAA, CSC, CIEE, CCEC



Bajo este título, se esconde una actividad nocturna en la que pretendemos fomentar el trabajo en equipo y seguir indagando sobre aspectos del pasado.

CCBB: CCL, CM/CD, CAA, CSC, CIEE, CCEC

## ¿y en el tiempo libre?

Además de las actividades mencionadas, en el CRIET tenemos de forma permanente unos espacios en los que lxs alumnxs pueden disfrutar en su tiempo libre con el objetivo de fomentar la autonomía e iniciativa personal y trabajando, en todo momento, las competencias clave. Son los siguientes espacios o rincones:

- 1.- RINCÓN DE AJEDREZ. En este rincón, encontrarás juegos de ajedrez con los que poder practicar esta disciplina en tu tiempo libre.
- 2.- CRIETPOLIS. Puedes recurrir a esta ciudad para expresar tus sugerencias y opiniones sobre diferentes temas. En el restaurante, por ejemplo, podrás opinar sobre la comida; en el ayuntamiento, podrás aportar tus sugerencias para mejorar la convivencia en el CRIE... ¡No dejes de visitar la ciudad!
- 3.- RINCÓN DE PRENSA. Un rincón donde las revistas son las protagonistas. Aquí podrás disfrutar de la lectura de prensa. Para ello, dispones de aquellas publicaciones que tienen un mayor interés: música, animales, caza y pesca, deportes, motos...Una forma de acercarte al mundo del periodismo a la vez que te interesas por tus distintas aficiones.
- 4.- RINCÓN MUSICAL. En la primera planta, se ha habilitado un rincón, con variedad de instrumentos musicales para que, utilizando tu creatividad, puedas componer tus propias canciones y ritmos.
- 5.- RINCÓN INFORMÁTICO MATEMÁTICO. ¡Acércate al mundo de las Matemáticas y de la informática a través de nuestros juegos! También encontrarás actividades de Robótica.
- 6.- BIBLIOTECA. La biblioteca es un espacio que sólo abrimos en determinados momentos, y siempre con la presencia de algún maestro. Puedes visitarla y acercarte al mundo de la Literatura.
- 7.- CORRALILLO. En este rincón puedes encontrar diversos juegos de mesa para pasar un rato divertido, o jugar a las competiciones deportivas. ¡Es muy divertido!

- 8.- RINCÓN DE PLANTAS. El CRIET es un lugar lleno de plantas y este rincón se encarga de su cuidado.
- 9.- RINCÓN DE MANUALIDADES . Donde podrás sacar al artista que llevas dentro. ¿Te animas?
- 10.- RINCÓN DE MATERIAL DEPORTIVO. En este espacio contamos con distintos materiales para la práctica de algunos deportes: fútbol, baloncesto, jockey, bádminton...Solicita el material, se responsable y... ¡A jugar!
- 11.- RINCÓN DE IDIOMAS. Dentro de la biblioteca podrás disfrutar de un pequeño espacio para conocer otras culturas y países, especialmente la inglesa, (aunque no la única) a través de juegos manipulativos o a través del ordenador.
- 12.- RINCÓN DEL DIÁLOGO. ¿Tienes algún problema con alguien? ¡Soluciónalo hablando en el rincón de la planta baja!
- 13.- RINCÓN DE LA CALMA. En aquellos momentos en los que necesites tranquilidad y disfrutar de una forma más relajada de tu tiempo, acércate a este rincón.
- 14.- CÁPSULA DEL TIEMPO. Dentro del aula de informática se esncuentra nuestra cápsula del tiempo. Lugar al que los encargados del día podrán acceder a grabar sus mensajes para el futuro.



## ¿CÓMO LO EVALUAMOS?

En el CRIET 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 y sobre cada uno de los aspectos de la programación.

Distinguimos tres momentos en el proceso de evaluación:

- a. EVALUACIÓN PREVIA O INICIAL. Nos permite saber los conocimientos previos de los alumnxs. 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, tanto aspectos de convivencia como los relacionados con la autonomía personal. 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 completan una encuesta (GOOGLE DOCS) en la que se refleja 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.

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:

- Aspectos generales: hace referencia a aspectos relacionados con la convivencia y todos aquellos susceptibles de mejora. a través de los comentarios realizados en CRIETPOLIS.
- Programación semanal: en este apartado se evalúan las actividades realizadas durante la convivencia tales como las clases, las actividades grupales, la salida.. con eyuda del CLASS DOJO.
- Contenidos: se valora el grado de adquisición de los contenidos trabajados durante la semana, utilizando el ACTIVOTE.
- Autoevaluación: supone una reflexión personal de cada uno de los alumnos sobre la semana de convivencia en el CRIET.
- Evaluación de la programación: se evalúan todos y cada uno de los apartados de la programación: grado de consecución de los objetivos y adquisición de los contenidos, metodología utilizada, idoneidad de las actividades llevadas a cabo, así como la labor docente.



## ¿QUÉ EVALUAMOS?

- Aprende las características básicas de la pir como su evolución y localización.
- 2.- Conoce los pigmentos y utensilios que utiliza la Prehistoria.
- 3.- Elabora pigmentos y utensilios de pintura similares a los de la Prehistoria.
- 4.- Conoce y aplica algunas técnicas de pintura del arte parietal.
- 5.- Descubre el arte parietal y lo emplea como una forma de expresión y representación de la época.
- 6.- Aprende a trabajar en equipo durante el desarrollo de las distintas actividades.
- 7.- Participa activamente en la excavación de un yacimiento ampliando sus competencias de búsqueda e investigación.
- 8.- Se inicia en el conocimiento de las civilizaciones de la Edad Antigua.
- 9.- Utiliza las TIC y TAC para acceder a contenidos históricos a través del Merge Cube y la realidad aumentada.
- 10.- Es capaz de conocer y valorar el trabajo de los arqueólogos.
- 11.-Participa en grupo de forma activa, mostrando actitudes de respeto y cooperación.
- 12.- Conoce las principales características d la Edad Media y en especial del arte Mudéjar.
- 13.- Comenta obras musicales escuchadas y/o visualizadas, analizando sus elementos estructurales y formulando opiniones críticas sobre el origen, los procedimientos compositivos utilizados y su aportación al ámbito cultural.
- 14.- Desarrolla el dominio corporal atendiendo a criterios motores expresivos, creativos, sociales y culturales mediante la danza, la expresión corporal y la dramatización.
- 15.- Interpreta, dirige y se inicia en la creación de obras musicales vocales e instrumentales que incorporan aspectos relacionados con la forma, la técnica y la grafía.

- 16.- Amplía su conocimiento sobre la Edad Moderna.
- 17.- Valora la figura de Leonardo de Vinci por sus creaciones, descubrimientos y diversas obras artísticas.
- 18.- Conoce varios coetáneos de Leonardo de Vinci: Vivaldi, Galileo, Miguel Angel, Goya, Rembrandt, Newton, Shakespeare, Ustad Almod Lahori, Teresa Cornelis y Bach.
- 19.- Recuerda datos destacados de la Edad Contemporánea.
- 20.- Se interesa por las vida y obra de Julio Verne.