

# in · CLUBINO

1er TRIMESTRE

CRJET DE ALCORIŞA 2022-2023



## INTRODUCCIÓN

Comenzamos estas líneas de programación con mucha ilusión, ya que, después de unos cursos difíciles, por fin volvemos a poner en marcha un sinfín de ideas y actividades para que nuestro alumnado pueda convivir y participar en la inolvidable experiencia CRIET. Tras este tiempo de suspensión del programa, volvemos con mucha fuerza y no se nos ocurre hacerlo de mejor manera que *incluyendo*. Incluyendo a todos los niños y niñas de los centros participantes, incluyendo al profesorado acompañante, incluyendo a todas las personas que trabajan en el CRIET y a todas aquellas que vamos a conocer a lo largo de esta aventura. Bienvenidos y bienvenidas al maravilloso mundo de La Inclusión.

A lo largo de esta primera semana, abordaremos la inclusión desde diferentes perspectivas y colectivos: lo haremos desde el mundo de la discapacidad, desde el mundo de la igualdad de género y desde el mundo de la inmigración, aprendiendo conceptos sobre los tres ámbitos, analizando y valorando la situación real de inclusión de estos colectivos en la sociedad actual pero, sobre todo, experimentando y sintiendo en primera persona qué es la inclusión y qué no lo es.

“In-CLUyEnDO”, adaptación educativa del popular juego del CLUEDO, se convertirá en el hilo conductor que guiará nuestra primera semana de convivencia: un juego de investigación, misterio y descubrimiento que dará sentido a todo el trabajo acerca de la inclusión realizado a lo largo de la semana.

La elección de este hilo conductor unido a la utilización habitual de juegos adaptados y simbólicos en las diferentes sesiones elaboradas, nos hace destacar nuestra firme apuesta por la gamificación como estrategia metodológica principal de la experiencia CRIET durante este trimestre.

Junto a esta estrategia, otros pilares metodológicos fundamentales que sustentarán nuestra semana serán:

- La utilización de metodologías innovadoras, cooperativas, activas y vivenciales que hagan reflexionar al alumno acerca de las experiencias vividas.
- La realización de experimentos sociales que evidencien la línea de pensamiento de nuestros alumnos.
- El uso de nuevas tecnologías, como la realidad aumentada que motiven al alumnado y les muestre nuevas tendencias tecnológicas.

- El fomento de la autonomía y la autogestión del comportamiento individual.
- El apoyo en las emociones para conseguir un aprendizaje realmente significativo.

Basándonos en estas líneas metodológicas, con esta programación pretendemos alcanzar los siguientes **objetivos**:

En relación con la inclusión:

- Reconocer y utilizar los conceptos de *inclusión* y *convivencia*.
- Investigar y ser conscientes de cómo se ejerce la inclusión en su entorno.
- Descubrir cómo afecta el sentirse “igual” o “diferente” a la hora de acercarnos a otras personas.
- Experimentar cómo nos sentimos al ser integrados o excluidos en un grupo.
- Romper con estereotipos de género, raza y discapacidad.
- Conocer los cambios producidos a lo largo de la historia en lo que a discapacidad, inmigración e igualdad se refiere.

En relación con la diversidad funcional:

- Reconocer y utilizar el concepto de *diversidad funcional*.
- Conocer y experimentar diferentes tipos de diversidades funcionales para comprender mejor qué se siente al ser diferentes o al verse limitados a nivel motriz o sensorial.
- Esforzarse por incluir a los compañeros con diversidad funcional priorizando su inclusión ante otros objetivos como ganar.
- Convivir con alumnos con diversidad funcional.
- Practicar diferentes tipos de deportes adaptados.
- Conocer y practicar diferentes sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.

En relación con la igualdad de género:

- Reconocer y utilizar el concepto de *igualdad de género*.
- Concienciarse sobre la importancia de la igualdad de género.
- Experimentar en primera persona los prejuicios que tiene la sociedad en cuanto al género.

En relación con la inmigración:

- Reconocer y utilizar el concepto de *refugiado*.
- Experimentar y vivenciar las dificultades con las que se encuentran los inmigrantes cuando llegan a un nuevo país.
- Conocer la dura realidad migratoria contada por personas que la viven cada día.

En relación con otros conocimientos instrumentales:

- Trabajar la comunicación y expresión oral en lengua inglesa a través de diversas actividades.
- Conocer el concepto de realidad aumentada y trabajarla.
- Utilizar diferentes técnicas de expresión artística.

En relación con los aspectos convivenciales del CRIET:

- Desarrollar su autonomía.
- Valorar la importancia de vivir en una sociedad democrática y plural ejerciendo el derecho a votar.
- Participar activamente en el establecimiento de las normas de convivencia del CRIET.
- Respetar las normas del Centro, a los compañeros, maestros y personal del CRIET.

La consecución de estos objetivos se conseguirá a través de las **propuestas didácticas** que pasamos a detallar, diferenciando entre: sesiones temáticas y otras actividades y momentos en el CRIET.

## SESIONES TEMÁTICAS

### ACTIVIDAD INICIAL: ¿CÓMO SE INCLUYE EN TU PUEBLO?



Los alumnos comenzarán a introducirse en la temática de la inclusión ya desde sus propias localidades. Lo primero que deberán hacer será investigar *cómo se “incluye” en su pueblo*. Es decir, cómo se tiene en cuenta a las personas con discapacidad, a las personas inmigrantes, a los hombres, a las mujeres...

¿Está su pueblo adaptado a sillas de ruedas? ¿Tienen acceso las personas inmigrantes a lugares donde aprender nuestro idioma? ¿Se dedican las mujeres y los hombres al mismo tipo de trabajos?

Podrán explicárnoslo a través de un PowerPoint, de un vídeo, de fotos, de una entrevista a una persona en silla de ruedas, a una persona inmigrante, a la alcaldesa... para después exponerlo ante sus compañeros de convivencia.

Trabajaremos con esta actividad la competencia social y cívica, la competencia digital, la competencia lingüística y la competencia aprender a aprender, principalmente.

### DAME LA CHAPA, DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN Y EL MUNDO DE COLORES

Sitio nuevo, compañeros nuevos... Como no podría ser de otra manera, comenzaremos la semana con varias actividades donde los alumnos empezarán a conocerse entre ellos, tanto sus nombres como sus cualidades, así como descubriendo la temática que guiará nuestra primera convivencia y las normas que regirán la misma. Para ello, llevaremos a cabo varias dinámicas divertidas y, en algunos casos... ¡inesperadas!



La competencia social y cívica y la del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor serán las principales a trabajar durante estas dos sesiones de introducción.

¡Comencemos!

## VELADA E HILO CONDUCTOR “IN-CLUyEnDO”



66 sospechosos, 33 escondites y 33 claves para abrir el candado... ¿Cuál será la respuesta correcta a este intrigante misterio?

En la jornada del lunes planteamos a los alumnos el hilo conductor de la semana: el juego “In-CLUyEnDO”.

A lo largo de toda la convivencia cada alumno, de forma individual, deberá enfrentarse a una serie de retos, en forma de sesiones, y conseguir pistas para alcanzar la solución al enigma: un misterioso robo que ha hecho tambalearse a los principios que rigen la convivencia en el CRIET. ¿Quién habrá sido? ¿Dónde habrá escondido su tesoro? ¿Qué clave será la que nos permitirá acceder a él?

Para que los alumnos superen con éxito el reto que les proponemos, será muy importante que durante la semana se involucren activamente en el abordaje que haremos de la inclusión, ya que su grado de implicación será la clave para desvelar el misterio... ¿Estarán preparados? ¡Que empiece el juego!

Esta actividad transversal va a contribuir al desarrollo de las siguientes competencias clave: aprender a aprender y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

### SAAC



La sesión de SAAC pretende que los alumnos conozcan otras formas alternativas de comunicación y reflexionen sobre cómo se sienten las personas que necesitan de este tipo de recursos para comunicarse en su vida cotidiana.

Los alumnos van a conocer sobre todo tres tipos de sistemas comunicativos: lengua de signos, braille y pictogramas.

Fomentaremos con esta sesión el trabajo de las competencias en comunicación lingüística, competencia digital, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.

### PASAAC TIEMPOS

Tras la sesión de SAAC pondremos en práctica lo aprendido. Utilizando esas otras formas alternativas de comunicación, vivenciando y jugando para comunicarnos incluso resolver pasatiempos.

Los juegos estarán organizados en tres estaciones: lengua de signos, braille y pictogramas.



Fomentaremos con esta sesión el trabajo de las competencias en comunicación lingüística, competencia digital, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.

### INCLUYENDO CON MÚSICA

En esta sesión vamos a sentir la música de una forma diferente, pensando en aquellas personas con dificultades auditivas y en las posibilidades que tenemos de acercarles este arte.



Tras visualizar varias canciones interpretadas con lengua de signos, nos pondremos manos a la obra con la canción “Baile” de David Otero con Rozalén. Escucharemos la canción, analizaremos su letra, su música y aprenderemos una parte con este sistema alternativo de comunicación.



Veremos qué es un *lipdub* a través de algunos ejemplos y los alumnos propondrán movimientos y secuencias para el montaje de un vídeo colaborativo que realizaremos junto al resto de convivencias del primer trimestre.

En la sesión de “Acción” del jueves realizaremos la grabación del fragmento correspondiente a cada semana.

Para finalizar esta actividad, analizaremos también la letra de otras canciones y se realizarán propuestas más inclusivas si el alumnado lo considera oportuno tras un debate sobre el contenido de las mismas.

Trabajaremos en esta sesión las competencias sociales y cívicas, la conciencia y expresión cultural y la competencia lingüística.

### CONSTI-CRIET

En esta clase vamos a presentar a los alumnos un nuevo sistema de autogestión del comportamiento basado en un carné por puntos. Cada alumno controlará desde ese mismo momento su propia puntuación y su nivel de SUPERCRIETE o SUPERCRIETA.



A lo largo de toda su experiencia CRIET, los alumnos podrán ver incrementados o disminuidos sus puntos conllevando dicha puntuación una serie de consecuencias, positivas o negativas, de las que serán conocedores en todo momento.

Como punto de partida de la sesión, recordaremos a los alumnos cuáles son las normas del Centro, siendo ellos mismos quienes decidan con qué acciones y actitudes se ganan puntos y con cuáles se pierden.

Con este nuevo sistema pretendemos que los alumnos se conviertan en máximos responsables de su comportamiento y de las consecuencias que se deriven de él.

En la segunda parte de la sesión, reflejaremos todos los aspectos trabajados en un mural, utilizando para ello diferentes técnicas artísticas. Se establecerá también un rincón de la convivencia y resolución de conflictos en el que será colgado el mural para que los crietes y crietas puedan recordar las normas de convivencia, el funcionamiento del carné y velar por la convivencia positiva en todo momento.

Trabajaremos en esta sesión las competencias sociales y cívicas, la competencia lingüística y la conciencia y expresión cultural.

#### DFA

Esta sesión se va a realizar en colaboración con la fundación DFA (Disminuidos Físicos de Aragón), quienes nos acercarán, gracias a su experiencia, a la realidad de las personas con diversidad funcional.



Conocer diferentes actuaciones y diferentes realidades de personas con diversidad funcional, cómo es su día a día y como resuelven las trabas de las barreras arquitectónicas que encuentran.

El alumnado comenzará a vivenciar y sentir realizando pequeños circuitos probando las ayudas técnicas de las que les han contado previamente.

La actividad va a contribuir al desarrollo de las siguientes competencias clave: social y cívica y comunicación lingüística.

## SÍ, SE PUEDE



Nos trasladaremos momentáneamente a las Paraolimpiadas de Río de Janeiro para convertirnos en deportistas de élite de las modalidades deportivas adaptadas más populares y divertidas: goalball, baloncesto y béisbol.

¿Cómo será jugar a un deporte de pelota sin visión? ¿O a baloncesto en silla de ruedas? Sin duda... ¡toda una experiencia!

La actividad va a contribuir al desarrollo de las siguientes competencias clave: competencia en comunicación lingüística, para aprender a aprender y competencia social y cívica.

## EXPERIMENTO SOCIAL

### Experimento SOCIAL

En esta actividad de investigación realizaremos varios experimentos sociales con nuestros alumnos. Tras el trabajo de campo analizaremos los resultados obtenidos, debatiendo sobre ellos y tratando de alcanzar una conclusión a la experiencia vivida. ¿Conseguirá algún críete o crieta dar con la clave del experimento?

Con esta actividad pretendemos concienciar a los críetes y crietas, de una forma vivenciada y significativa, acerca de los estereotipos y la discriminación existente en nuestra sociedad. En ella, trabajaremos las competencias sociales y cívicas así como la competencia digital, principalmente.

## INMIGRANTES CLANDESTINOS

En esta actividad se hará una pequeña aproximación a las causas y consecuencias de la inmigración, así como a los principales flujos migratorios de la historia. La sesión girará en torno a un “role play” en el que se pretende que el alumnado empaticice y se solidarice con las personas que se ven obligadas a migrar. Por último, se trabajará la inteligencia emocional de los alumnos haciendo una puesta en común de las vivencias experimentadas a lo largo de la sesión.



Con esta actividad se contribuirá al desarrollo de la competencia lingüística, las competencias sociales y cívicas y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

## EXPERIENCIAS



En esta sesión contaremos con diferentes personas que vendrán a contarnos su labor y/o su experiencia. Hablaremos con personas que rompen estereotipos de género, que proceden de otro país o que tienen alguna discapacidad.

Con esta actividad trabajaremos, ante todo, las competencias sociales y cívicas. También la competencia lingüística y la competencia digital.

## ABC DE PERSONAS EXTRAORDINARIAS

Ni Cristiano Ronaldo, ni Messi, ni Neymar... Posiblemente a estas personas no las veas aparecer con tanta frecuencia en las noticias, pero todas ellas han logrado superar adversidades, esquivar obstáculos y romper con estereotipos, siendo así unos ejemplos de superación personal. Por todo ello, son personas EXTRAORDINARIAS que merecen que su historia sea conocida.



Nosotros las conoceremos a través del popular juego “¿Quién es quién?”, hablando sobre ellas y dándoles visibilidad en un abecedario-mural que estará siempre a la vista para poder recordarlas. ¿Seremos capaces de hacer todo esto en inglés?

Con esta actividad se contribuirá al desarrollo de la competencia lingüística, plurilingüe, la competencia social y cívica y conciencia y expresiones culturales.

## GYMKHANA AUMENTATIVA: LA LÍNEA DEL TIEMPO



A modo de conclusión de lo trabajado durante la semana, realizaremos una línea del tiempo para analizar cómo ha evolucionado el tratamiento, la concepción y la visión que la humanidad ha tenido acerca de la discapacidad, la inmigración y la igualdad a lo largo de la historia.

Para ello, realizaremos una gymkhana por el Centro en la que los alumnos deberán trabajar de forma cooperativa y apoyarse en una app de realidad aumentada, para encontrar la respuesta a los retos planteados.

Con esta actividad desarrollaremos más específicamente la competencia digital y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

## EXCURSIÓN DE CONVIVENCIA CON CPEE GLORIA FUERTES

Como broche final a esta intensa semana inclusiva, ¡nos vamos a Andorra! Allí visitaremos el Centro de Educación Especial Gloria Fuertes y pasaremos una interesante jornada de convivencia junto a sus alumnos ¡siendo compañeros por un día!

Visitaremos sus increíbles instalaciones: todas ellas adaptadas a sillas de ruedas, identificadas con pictogramas, con códigos de olor... Conoceremos su aula de estimulación sensorial, su patio inclusivo... y compartiremos juegos y experiencias con los niños y niñas que estudian allí. Una increíble manera de finalizar esta intensa semana de inclusión.

En esta experiencia abordaremos principalmente las competencias sociales y cívicas y la conciencia y expresión cultural.



## ASAMBLEA



Para finalizar, llevaremos a cabo la asamblea de la semana, donde reflexionaremos con los crietas y crietas acerca de las experiencias vividas y de los aprendizajes que cada uno se lleva para sí mismo.

¿Seremos capaces de desvelar el misterio de la semana?

La competencia lingüística y la de aprender a aprender serán las trabajadas en esta sesión de conclusión y despedida.

## OTRAS ACTIVIDADES

Además de estas sesiones temáticas, se realizarán a lo largo de la semana otras actividades con un carácter lúdico-educativo que complementarán la experiencia CRIET:

- ✓ Velada “3, 2, 1... ¡a jugar!”
- ✓ Velada de cine
- ✓ Velada “DISCO-CRIET”
- ✓ Salidas por Alcorisa
- ✓ Competición colectiva
- ✓ Talleres

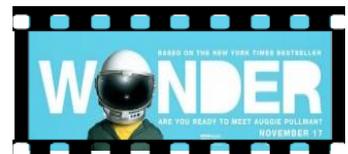
### VELADA 3, 2, 1... ¡A JUGAR!



En esta velada daremos a conocer a los alumnos varios juegos de mesa diferentes en los que pondrán a prueba su agilidad, velocidad de reacción y estrategia para intentar ganar. Dichos juegos permanecerán en el CRIET para que cualquier criete o crieta que así lo desee pueda jugar en sus tiempos libres.

### CINE “WONDER”

Disfrutaremos de una velada de cine con el visionado de “Wonder”, una película cargada de sentimientos y emociones que nos trasladará a la vida de un niño con una enfermedad genética, viendo las dificultades que el día a día le plantea y cómo las va superando.



En este momento trabajaremos esencialmente las competencias social y cívica.

### VELADA DISCO-CRIET

Tradicional velada que no requiere presentación: momento de baile, diversión y despedida de los compañeros y del CRIET hasta el siguiente trimestre.



## SALIDAS POR ALCORISA

A lo largo de la semana realizaremos dos salidas por Alcorisa: en la primera recorreremos el casco histórico de la villa, mientras que en la segunda disfrutaremos de un rato de juego y tiempo libre en el parque de la localidad.

Ambas actividades son habituales en el Centro y muy bien valoradas por los alumnos.

## COMPETICIÓN COLECTIVA



El miércoles por la tarde, será el momento de la competición colectiva. En esta competición, donde jugaremos a dos juegos que combinan motricidad y pensamiento, los alumnos, por equipos, intentarán vencer a los equipos rivales para sumar puntos a su clasificación general de la semana. ¿Quién ganará?

## TALLERES

En los **talleres** de la tarde, los alumnos podrán escoger entre diferentes propuestas:

- ✓ Taller de *Dorondón*, en el que preparan la revista que reciben los centros al finalizar el trimestre.
- ✓ Taller de *Robótica*, donde los crietas y crietas tendrán a su disposición Tablet-pc con el programa Code para poner en práctica sus conocimientos de robótica.
- ✓ Taller de *Juegos y deportes*, en el que los alumnos practicarán diferentes modalidades deportivas y juegos predeportivos.
- ✓ Taller de *Juegos de mesa*, donde los alumnos pondrán a prueba sus habilidades trabajando en equipo o individualmente para intentar ganar.
- ✓ Taller de *Manualidades*, trabajando con cerámica, fimo o chapas, entre otros.
- ✓ Taller de *Crea tu CRIET*, donde los alumnos decorarán y señalarán el edificio con lo aprendido de Pictogramas.
- ✓ Taller de *Karaoke y Just dance*, en el que los alumnos podrán cantar y bailar al ritmo de la música.

## OTROS MOMENTOS EN EL CRIET

Otros momentos de vital importancia durante la semana serán:

- ✓ Los equipos de día
- ✓ El alojamiento.
- ✓ Los recreos y tiempos libres.

En los **equipos de día**, los alumnos conocerán más profundamente a los que serán sus compañeros de equipo durante la semana y se apuntarán a los talleres y competiciones que más les motiven y apetezcan. En esta primera convivencia realizarán, además, un recorrido por las instalaciones conociendo ciertas normas específicas del funcionamiento del CRIET.

Durante el **alojamiento**, los nuevos crietes y crietas pondrán a prueba su nivel de autonomía en lo que respecta a hacerse la cama, vaciar su maleta, acomodar su armario...

Por último, los **recreos y tiempos libres** serán un momento fundamental de la experiencia CRIET, donde los alumnos podrán jugar de forma individual o por parejas a las competiciones propuestas o disfrutar de momentos autogestionados con los compañeros. Para ello, tendrán a su disposición varios **rincones** como el de ajedrez, robótica, pintura, ingenio, lectura y juegos, así como diferentes espacios de juego y esparcimiento, como el patio o el gimnasio, en los que poder disfrutar de aquello que más les guste, el tiempo que quieran y con quien deseen.

**Todas las sesiones, actividades y momentos detallados en esta Programación se llevarán a cabo en diferentes tipos de agrupamientos: gran grupo, grupo-clase, equipos... A continuación, se adjunta el horario semanal donde quedan reflejados, pero no se recogen los agrupamientos específicos de cada momento.**

**Cualquier alusión de género realizada a lo largo del presente documento, será considerada válida para ambos sexos.**



# in · CLUENDO

VIERNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	
8:30	DESPERTAR Y DUCHAS	DESPERTAR	DESPERTAR Y DUCHAS	DESPERTAR Y MALETAS	
9:30	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	
10:00	 SAAC	 Dfa Fundación	ABC DE PERSONAS EXTRAORDINARIAS A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	EXCURSIÓN DE CONVIVENCIA CPEE GLORIA FUERTES 	
11:15	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO		
11:45	PASAACTIEMPOS 	 SI, SE PUEDE	GYMKHANA AUMENTADA: LA LÍNEA DEL TIEMPO 		
DAME LA CHAPA					
13:00	TUTORÍAS	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE		TIEMPO LIBRE
13:45	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA	
14:30	ALOJAMIENTO Y VISITA AL CENTRO	REFLEXIÓN	REFLEXIÓN	REFLEXIÓN	
15:00	¿CÓMO SE INCLUYE EN TU PUEBLO?	 INCLUYENDO CON MÚSICA	Experimento SOCIAL 	LOS INMIGRANTES CLANDESTINOS 	ASAMBLEA 
16:15	DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN 	 CONSTI-CRIET 	EXPERIENCIAS 	 ¡¡ACCION!!	
17:30	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA	
18:00	EL MUNDO DE COLORES 	SALIDA	COMPETICIÓN	SALIDA	REGRESO 
19:00	TALLER	TALLER	TALLER	TALLER	
20:00	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	
20:30	CENA	CENA	CENA	CENA	
21:15	REFLEXIÓN	REFLEXIÓN	REFLEXIÓN	REFLEXIÓN	
21:30		3, 2, 1... ¡A JUGAR! 	 WONDER	 DISCO-CRIET	
23:00	¡¡A DORMIR!!				