



SEGUNDO TRIMESTRE
2025-2026

CRIET **ALCORISA**

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos a la segunda aventura en el trimestre de los Oficios!

Después de un primer trimestre lleno de risas, aprendizajes y descubrimientos sobre la inclusión, ¡es hora de darle un giro emocionante a nuestra programación! Esta vez, los protagonistas serán los **oficios**, pero con una misión muy especial: salvar el presente... ¡y todo gracias a una **máquina del tiempo**!

Durante la semana, las y los alumnos trabajarán los oficios de antes, un momento para aprender, experimentar y jugar que se mezcla con una gran aventura: **el museo de la escuela rural de Alcorisa ha recibido objetos que no deberían estar allí**. Algunos pertenecen al pasado, otros al futuro... ¡y si no conseguimos sacarlos, podrían alterar nuestro presente!

Para arreglar este desorden temporal, entre todos tendrán que **hacerse con todas las piezas de la máquina del tiempo** y así montar la máquina del tiempo. Si los CRIETES y CRIETAS consiguen montar la máquina a tiempo, ¡llegará el gran momento del viernes! Entonces, todos viajarán al **pasado**, al museo de la escuela rural de Alcorisa. Allí deberán **recuperar los objetos que se han colado en nuestro presente** y traerlos de vuelta antes de que causen algún desastre temporal. Será una misión de equipo, imaginación y mucha diversión: carpinteros, electricistas, costureros y exploradores de todos los oficios unirán fuerzas para salvar el presente.

Además, en **cada clase recibirán una pegatina especial** que colocarán en su tríptico. Esta pegatina no es cualquier pegatina... ¡es un mapa mágico! Gracias a ella, podrán localizar los objetos perdidos en el museo y recuperar las piezas de la máquina del tiempo.

Prepárense, porque esta semana será **una carrera contra el tiempo...** ¡y la aventura acaba de comenzar!

OBJETIVOS

Con esta Programación pretendemos alcanzar los siguientes objetivos:

En relación a los conocimientos instrumentales específicos:

- Conocer y comparar diferentes oficios tradicionales y actuales, identificando sus principales características, herramientas y funciones en la sociedad.
- Examinar la importancia histórica y cultural de algunos oficios vinculados al entorno del CRIET.
- Identificar, describir y utilizar de manera básica herramientas y materiales propios de distintos oficios (carpintería, albañilería, jardinería, cocina, etc.).
- Diseñar y elaborar, utilizando técnicas variadas productos o pequeñas maquetas relacionados con cada oficio.
- Reconocer la evolución de los oficios a lo largo del tiempo y valorar la incorporación de nuevas tecnologías en ellos.
- Investigar y conocer la organización de un “taller” o espacio de trabajo y aplicar normas básicas de seguridad y cooperación.

En relación con otros conocimientos instrumentales:

- Ampliar vocabulario específico relacionado con los oficios.
- Trabajar aspectos relacionados con la competencia matemática: medidas, cálculo de superficies, proporciones y presupuestos simulados.
- Desarrollar competencias digitales a través del uso de programas de diseño, realidad aumentada o simuladores vinculados a los oficios.
- Utilizar diferentes técnicas de expresión artística para representar oficios, herramientas y espacios de trabajo.

En relación con los aspectos convivenciales del CRIET:

- Continuar con el desarrollo de su autonomía personal y social.
Respetar las normas del Centro, a los compañeros y compañeras, al profesorado y al personal del CRIET.

- Asumir responsabilidades en cuanto a la gestión de su propio comportamiento, actitud y participación en el equipo.
- Potenciar el trabajo cooperativo como base para alcanzar metas comunes.
- Adquirir y mantener hábitos saludables de alimentación, higiene y seguridad en el trabajo.

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

SABERES BÁSICOS

2º Trimestre: OFICIOS		
CIENCIAS NATURALEZA	A. Cultura científica	<p>A.3. Materia, fuerzas y energía:</p> <p>– La energía eléctrica: fuentes, transferencia, transformaciones entre formas de energía y usos en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas como ejemplos de transferencia y transformación y algunos usos.</p>
	B. Tecnología y digitalización	<p>B.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:</p> <p>– Dispositivos y recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.</p>
CIENCIAS SOCIALES	B. Sociedades y territorios	<p>B.1. Retos del mundo actual:</p> <p>– 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.</p> <p>B. 4. Conciencia ecosocial:</p> <p>– 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.</p>
MÚSICA	B. Creación e interpretación	-Profesiones vinculadas con la música y las artes escénicas y performativas.
	D. Música y artes escénicas y performativas	-El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas: interés en la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento,

		<p>la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de comunicación y diversión.</p> <p>-Técnicas dramáticas y dancísticas de uso común. Nociones elementales de biomecánica. Lenguajes expresivos. Introducción a los métodos interpretativos. Experimentación con actos performativos. Improvisación guiada y creativa</p> <p>-Capacidades expresivas y creativas de la expresión corporal y dramática.</p> <p>-Elementos de la representación escénica: roles, materiales y espacios. Teatralidad. Estructura dramática básica.</p> <p>-Aproximación a los géneros escénicos. Valoración de la importancia de la interpretación dramática en el proceso artístico y del patrimonio vinculado a las artes escénicas.</p>
EDUCACIÓN FÍSICA	A. Resolución de problemas en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> - 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).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.
	B. Manifestaciones de la cultura motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos populares y tradicionales como manifestación de la propia cultura y su potencial intercultural. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. - Valoración de los juegos tradicionales aragoneses como prácticas culturales de nuestro entorno. - Conocimiento de nombres de juegos populares y tradicionales. - El juego como manifestación social y cultural. - Normas, reglas de juegos y deportes y su posible evolución o adaptación.
	C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

	F. Vida activa y saludable	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 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.
LENGUAJE	A. Las lenguas y sus hablantes	<ul style="list-style-type: none"> – Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.
	B. Comunicación	<p>B.2. Comunicación e interacción oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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.
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	B. Creación e interpretación	<ul style="list-style-type: none"> – Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. – Profesiones vinculadas con las artes plásticas, visuales y audiovisuales. – Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales.

SESIONES TEMÁTICAS

1. ACTIVIDAD INICIAL

Para arrancar con energía la experiencia en el CRIET, el alumnado realizará una primera actividad conjunta con sus compañeros de la misma localidad. La misión: **investigar los oficios** que existen en sus pueblos y descubrir quiénes son las personas que los ejercen. Además, podrán indagar un poco más sobre cómo llegaron a dedicarse a esos oficios y qué historias hay detrás de ellos.

La creatividad será la clave para presentar sus descubrimientos: podrán hacerlo mediante una presentación en CANVA, un vídeo, una recopilación de fotos, una entrevista, etc. Después, tendrán la oportunidad de compartir sus hallazgos con sus compañer@s de la convivencia.

Con esta actividad trabajaremos de manera divertida pero enriquecedora varias competencias: la competencia personal, social y de aprender a aprender; la competencia digital; y, sobre todo, la competencia en comunicación lingüística.

2. DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN

¡Hora de juegos divertidos sobre oficios para vivir nuestro reencuentro!

Realizaremos varias dinámicas lúdicas para favorecer la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo. Comenzaremos con una actividad de presentación en círculo, donde cada alumno dirá su nombre y un oficio, seguida de un juego llamado “queimada puntuada” en el que, por equipos, se trabajarán los lanzamientos, la estrategia y la coordinación para derribar conos mientras se intenta eliminar a los jugadores del centro.

Continuaremos con el **Museo de Cera de los Oficios**, una actividad de expresión corporal y observación en la que el alumnado representará distintos trabajos y otros deberán identificarlos, fomentando la comunicación no verbal y la toma de decisiones. Finalizaremos con el juego del **Pescador**, que desarrollará la agilidad, la atención y la participación activa de todo el grupo.

3. HILO CONDUCTOR

La programación “**Oficios, atrapados en el pasado**” es una aventura divertida en la que el alumnado se convierte en explorador del tiempo. Todo comienza con un vídeo que nos hace reflexionar sobre lo importante que es conocer el pasado y, a partir de ahí, empieza la misión: descubrir oficios y pasatiempos antiguos para ir completando un **álbum de cromos**. Cada reto superado es un paso más... hasta que suena una misteriosa alarma y aparecen piezas de una **máquina del tiempo** escondidas por el CRIET. ¡Hay que encontrarlas todas para poder viajar al pasado!

La gran final llega el viernes, cuando entramos por la máquina del tiempo y quedamos “atrapados” en el museo de la escuela. Allí tendremos que investigar, observar con lupa y detectar objetos modernos infiltrados entre los antiguos para conseguir la clave que nos devuelve al presente. Entre juegos, refranes, oficios tradicionales y mucha curiosidad, aprenderemos qué es un oficio, qué es la artesanía y por qué forman parte de nuestro patrimonio cultural... ¡todo mientras nos divertimos como auténticos viajeros del tiempo!

4. BRICOLANDIA I

En **Bricolandia I** nos metemos en la piel de auténticos manitas, pero antes... ¡toca aprender a trabajar como profesionales! Empezamos con una breve explicación donde conocemos las **normas de seguridad**, qué **materiales** vamos a usar y **cómo manejarlos** sin sustos. Aprenderemos a lijado para dejar la madera suave como la seda, a atornillar sin torcer tornillos ni muñecas y a clavar con precisión digna de un carpintero/a experto/a.

Después pasamos a la **parte práctica**, donde el taller se llena de acción. En un panel de prácticas, el alumnado irá superando pequeños retos: lijado de tacos de madera, taladrar con ayuda, atornillar, desatornillar y clavar. Todo paso a paso, con cuidado y buen humor, para ir ganando confianza y habilidades mientras descubrimos que la carpintería es divertida, creativa... ¡y muy satisfactoria!

5. BRICOLANDIA II

En Birolandia II damos un paso más y nos convertimos en carpinteros de verdad. Esta vez el reto es grande: **construir nuestro propio zapatero**. Con tablas de madera entre manos, pondremos en práctica todo lo aprendido en Carpintería I: lijaremos para que quede bien suave, clavaremos con cuidado y montaremos pieza a pieza la cajita que se transformará en nuestro zapatero.

Entre serrín, martillos y muchas ganas, iremos viendo cómo de unos simples trozos de madera nace un objeto útil hecho por nosotros mismos. Un trabajo manual y creativo en el que la paciencia y el trabajo en equipo serán clave.

6. BRIGADA DE LIMPIEZA

¡Prepárense para la clase de limpieza del CRIET, impartida por nuestras expertas limpiadoras profesionales! Tenemos una auténtica suerte de poder aprender de quienes realmente dominan el arte de mantener todo impecable.

Comenzaremos con una introducción donde nos enseñarán sus **mejores trucos y consejos de limpieza**: desde cómo organizar eficientemente un espacio hasta técnicas para que todo brille sin demasiado esfuerzo. Después, pasaremos a la práctica: ¡nos pondremos manos a la obra y limpiaremos nuestras propias instalaciones! Será una oportunidad para aplicar lo aprendido, colaborar entre nosotros y, de paso, dejar nuestro CRIET reluciente.

Con esta actividad no solo adquiriremos conocimientos útiles para la vida diaria, sino que también trabajaremos la responsabilidad, la cooperación y la autonomía personal, todo mientras aprendemos de manera práctica y divertida.

7. DANCES DE ARAGÓN

En esta clase nos metemos de lleno en el ritmo y la tradición con los **Dances de Aragón**. Empezamos calentando motores con una charla divertida sobre los **oficios del mundo de la música**, descubriendo que no solo hay músicos, sino también luthiers, afinadoras/es de pianos, campaneras/os o incluso operadoras/es de gramófono. Aprendemos que la música, además de gustar y emocionar, es un trabajo que requiere práctica, esfuerzo y mucho talento.

Después viajamos al corazón del folclore aragonés para conocer qué son los **dances**, una mezcla de baile, teatro, música y tradición rural llena de historia y personalidad. Y... ¡pasamos a la acción! Bailamos la **Polka Bibí**, cambiando de pareja y coordinando palmas y movimientos, y nos lanzamos al **paloteado de Linás de Broto**, primero sin palos y luego con ellos, chocando al ritmo de la música. Una clase llena de movimiento, risas y tradición, donde aprendemos cultura aragonesa.

8. JARDINES INCLUSIVOS

En la clase de **jardinería** nos vamos a **ATADI** para seguir con nuestra aventura del primer trimestre sobre inclusión. Allí, los chicos y chicas de ATADI nos enseñarán un **taller de jardinería súper divertido**, y lo mejor... ¡Cada uno se llevará a casa su propia macetita plantada con cariño por nosotros mismos! Una experiencia para aprender, incluir y trabajar en equipo.

9. CRIET CHEF

¡Bienvenidos a la clase de **CRIETchef**! En esta sesión vamos a aprender a tratar los ingredientes con cuidado y a **preparar riquísimas galletas**, todo con la ayuda de nuestras expertas cocineras. Formaremos equipos y montaremos nuestro propio plató al estilo MasterChef: cada grupo organizará su espacio, planificará los pasos de la receta y cocinará con creatividad y precisión.

Después de toda la acción en la cocina, al día siguiente llegará el momento más esperado: ¡desayunamos nuestras propias galletas! Será una oportunidad para compartir sabores, valorar el trabajo de los compañeros y disfrutar del fruto de nuestro esfuerzo.

Con esta actividad trabajaremos creatividad, cooperación, autonomía y habilidades prácticas, mientras nos divertimos y exploramos el maravilloso mundo de la cocina. ¡A ponerse el delantal y a disfrutar!

10. GUARDIANAS DE LAS REDES

¡Tenemos una oportunidad increíble! Durante esta sesión contaremos con la visita de las y los policías de Alcañiz, quienes nos acompañarán para hablarnos sobre un tema muy importante: **la seguridad en internet y los riesgos de las redes sociales**.

Nos explicarán cómo protegernos mientras navegamos, cómo identificar situaciones de riesgo y qué precauciones debemos tomar al compartir información personal. También nos enseñarán ejemplos reales y consejos prácticos para usar las redes de manera segura y responsable. Será un espacio para aprender, reflexionar y resolver dudas, ya que podremos preguntarles directamente cualquier inquietud que tengamos sobre el mundo digital.

Con esta actividad trabajaremos la conciencia digital, la responsabilidad personal y la capacidad de tomar decisiones seguras en internet, todo mientras aprendemos de profesionales que conocen de primera mano los riesgos y cómo prevenirlos.

11. MAESTR@S DE COSTURA

Bienvenidos a nuestro taller de costura... En esta sesión contaremos con la ayuda de nuestras expertas del equipo de limpieza, que además de mantener todo impecable, ¡saben cómo enhebrar una aguja y coser a la perfección! Nos enseñarán paso a paso cómo trabajar con fieltro e hilo, hasta confeccionar un producto final: **un saquito perfumado** que cada uno podrá llevarse a casa como recuerdo a casa.

Será una oportunidad perfecta para combinar habilidades, creatividad y un toque de manualidad que nos acompañará más allá del CRIET.

12. CHISPAS EN ACCIÓN

¡Nos adentramos en el fascinante mundo de la electricidad! En esta clase descubriremos desde qué es la corriente eléctrica hasta cómo se forma un circuito completo. Aprenderemos a construir un timbre con pulsador, exploraremos la electricidad estática y muchas otras cosas sorprendentes que nos harán sentirnos como auténticos electricistas.

Manos a la obra: pondremos en práctica todo lo aprendido construyendo nuestros propios circuitos y experimentando con diferentes elementos. Será divertido, interactivo y lleno de “momentos chispeantes” mientras comprobamos cómo fluye la electricidad y cómo podemos controlarla de manera segura.

Con esta actividad trabajaremos competencias clave STEM y la competencia emprendedora.
¡Prepárense para aprender, experimentar y, sobre todo, disfrutar!

13. JUEGOS DE SIEMPRE

En esta clase de **Juegos de siempre** vamos a hacer un viaje al pasado jugando como lo hacían nuestros antepasados en Aragón. Desde deportes de fuerza como el Tiro de Barra o la Soga, hasta juegos de habilidad como los Bolos, el Errón o el lanzamiento de albarcas, e incluso clásicos infantiles como la comba, la rayuela, los zancos o la peonza. Todo un combo de tradición, cultura y diversión que nos hará movernos, reír y aprender mientras mantenemos viva la historia de nuestra tierra.

Empezamos calentando con un “STOP”, donde unos pillan y otros se quedan congelados en posiciones imposibles hasta ser liberados por un compañero. Después pasamos a las estaciones, donde en parejas iremos rotando por juegos como bolinches, hoyetes, comba, tiro de alpargata, birlas o rayuela, compitiendo y disfrutando de cada reto. Una clase llena de movimiento, risas y competición sana.

14. PIONERAS DEL TERRITORIO

En la clase “**Pioneras del Territorio**” vamos a conocer a mujeres increíbles de Teruel y sus trabajos. Cada grupo (5-6 personas) irá moviéndose por diferentes espacios: claustro, biblioteca y aulas, completando actividades sobre cada mujer y llenando su hoja de control.

Por ejemplo, en Letras conoceremos a Angélica Morales y jugaremos con refranes; en Ciencias, a Mapy Martorell viendo un vídeo sobre ganadería; en el Claustro haremos cartas como M^a Luisa Sanz, dibujaremos joyas como Rita Marindo, modelaremos esculturas como Concor Armengod, clasificaremos alimentos sin gluten con María González y crearemos sombreros con Araceli Sancho; y en la Biblioteca, descubriremos la cosmética natural de Evelyn Celma. Una clase dinámica, creativa y llena de inspiración para conocer a las pioneras de Teruel.

15. LA FÁBRICA DE VIDA

En “**La Fábrica de Vida**” nos metemos en una aventura para conocer nuestro **cuerpo como algo único, valioso y diverso**. Aprendemos que no hay un cuerpo “normal”, que sirve para sentir, disfrutar, comunicarnos y cuidarnos, y que nadie puede tocarlo sin nuestro consentimiento. También hablamos de autoestima, respeto y de cómo los cuerpos cambian en la pubertad.

Después, exploramos la **anatomía y diversidad corporal**, desde cromosomas hasta órganos sexuales, identidad de género y orientación. Descubrimos cómo funciona la concepción, el embarazo y la diversidad familiar: ¡para formar una familia no hace falta un molde fijo! Además, conocemos a los **profesionales que nos cuidan**, desde médicas/os y enfermeras/os hasta psicólogas/os, educadoras/es sexuales y activistas por los derechos. Una clase súper completa, donde aprendemos biología, emociones, respeto y derechos... ¡y todo sin perder el sentido del humor!

16. MUSEO ESCUELA RURAL - OFICIOS Y LETRAS

Al final de la semana nos espera un cierre súper completo y divertido en la biblioteca y el Museo de la Escuela Rural de Alcorisa. Primero, en la **biblioteca**, Maite, nuestra bibliotecaria, nos contará su historia: cómo llegó a ser bibliotecaria, qué hace en su día a día y todos los secretos de su trabajo. Además, nos enseñará libros relacionados con los **oficios**, y después llegará el momento de ponerse creativos. Cada grupo hará una **dramatización a partir de la lectura de un libro de oficios**, interpretando escenas y personajes para dar vida a los trabajos del pasado.

Después, nos dirigiremos al **Museo de la Escuela Rural de Alcorisa**, donde pondremos el broche final a nuestra aventura con la máquina del tiempo. Aquí culminaremos nuestro hilo conductor: buscaremos los objetos del presente escondidos en el pasado, mientras descubrimos cómo era la escuela hace décadas. Pupitres antiguos, pizarras de tiza, reglas de madera... ¡todo nos transportará a otra época! Una forma divertida y práctica de conectar el aprendizaje con la historia, la cultura y, por supuesto, ¡mucho misterio y curiosidad por descubrir!

17. ASAMBLEA

Para cerrar la semana haremos la **asamblea final**, un momento para sentarnos con los crientes y crientas y reflexionar sobre todo lo vivido. Cada uno compartirá sus experiencias y los aprendizajes que se lleva, mientras nos preguntamos... **¿seremos capaces de volver al presente sin salir un poquito cambiados?** Culminaremos la semana con un toque reflexivo y divertido.

OTRAS ACTIVIDADES

- Velada FUROR
- Velada TINIEBLAS
- Velada CINE
- Velada “DISCO-CRIET”
- Salidas por Alcorisa
- Talleres

VELADA FUROR

En la velada “**Furor**” nos meteremos de lleno en una **dinámica musical** que promete risas y movimiento. La idea es **jugar con la música**: escucharemos canciones, imitaremos ritmos, cantaremos, bailaremos y haremos retos por equipos relacionados con sonidos y canciones.

Habrá momentos para **adivinar melodías**, improvisar movimientos y competir de forma divertida, todo mientras nos dejamos llevar por el ritmo. La música será la excusa perfecta para **movernos, reír y crear juntos**, terminando la velada con mucha energía y buen humor.

VELADA TINIEBLAS

En la velada de **Tinieblas** nos convertimos en auténticos **maestros/as del escondite**. Por equipos, los CRIETES y CRIETAS se esconden por todo el edificio, buscando los rincones más ingeniosos y secretos.

El objetivo es **no ser encontrados**: quien logre esconderse mejor y más tiempo, ¡gana! Una velada llena de **emoción, risas y estrategia**, donde la oscuridad se convierte en el mejor aliado para poner a prueba nuestra astucia y creatividad.

CINE “ROBOTS”

En la velada de cine veremos “**Robots**”, la historia de Rodney Hojalata, un joven inventor genial que sueña con mejorar el mundo. Rodney lidera una revolución contra un directivo malvado que quiere destruir los modelos antiguos, mientras vive aventuras llenas de humor y creatividad.

Entre risas, acción y momentos entrañables, disfrutaremos de una película que combina **amistad, valentía y mucha inventiva**, perfecta para pasar una velada divertida y entretenida.

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: la primera será un rato de juego y tiempo libre en el parque de la localidad, también saldremos al centro de ATADI y por último visitaremos la biblioteca y el Museo de la Escuela Rural de Aragón.

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

TALLERES

En los **talleres** de la tarde, el alumnado 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 crientes y crientas 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 señalizarán 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 los tiempos libres.

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

Durante el **alojamiento**, los nuevos criets 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 al género realizada a lo largo del presente documento, será válida para ambos sexos.

OFICIOS
Atrapados en el Pasado



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:30		DESPERTAR Y DUCHA	DESPERTAR	DESPERTAR	DESPERTAR Y MALETAS
9:30		DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO
10:00	VIAJE	BRICOLANDIA I	JARDINES INCLUSIVOS	BRICOLANDIA II	OFICIOS Y LETRAS
11:15					
11:45	BIENVENIDA Y EQUIPOS	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO
13:00	MALETAS	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE
13:45	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA
14:30	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE	TIEMPO LIBRE
15:00	ALOJAMIENTO	PIONERAS DEL TERRITORIO	CRÍET CHEF	CHISPAS EN ACCIÓN	ASAMBLEA
16:15	ACTIVIDAD INICIAL	DANCES DE ARAGÓN	LA FÁBRICA DE VIDA	JUEGOS DE SIEMPRE	REGRESO
17:30	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA	
18:00	DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN	SALIDA	TALLER	TALLER	
19:00	HILO CONDUCTOR		DUCHAS	DUCHAS	
20:00	TIEMPO LIBRE twitch	TIEMPO LIBRE twitch	TIEMPO LIBRE twitch	TIEMPO LIBRE twitch	
20:45	CENA	CENA	CENA	CENA	
21:30	FUROR	TINIEBLAS	CINEMA	DISCO CRÍET	
23:00			¡A DORMIR!		