

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
Educación Primaria**

Curso 2025-2026



**Conocimiento del medio:
Ciencias de la Naturaleza
CCNN Programación Didáctica
1º Ed. Primaria**

Índice

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: <i>SITUACIONES DE APRENDIZAJE</i>	4
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	17
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	25
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA.....	26
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	29
7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	30
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	30

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las Unidades de Programación, en esencia se centran en concretar el currículo en un período temporal específico y en definir las situaciones de aprendizaje que llevamos a cabo con nuestro alumnado.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 “ALEGRA TU CUERPO” (del 15 de septiembre al 24 de octubre)	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 “A TU SALUD” (del 27 de octubre al 5 de diciembre)	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 “REDUCE, RECICLA Y REUTILIZA” (del 8 de enero al 12 de febrero)	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 “LA TECNOLOGÍA ES COSA MÍA” (del 18 de febrero al 27 de marzo)	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 “QUEREMOS SERES VIVOS” (del 06 de abril al 15 de mayo)	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 “VIVA LA NATURALEZA” (del 18 de mayo al 12 de junio)	

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: *SITUACIONES DE APRENDIZAJE*

Cada unidad de programación podrá contener una o varias situaciones de aprendizaje.

Secuenciación y distribución temporal de los diferentes elementos del currículo de las situaciones de aprendizaje distribuida por trimestres.

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 “¡Alegra tu cuerpo!”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

<p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
<p>4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p>A. Cultura científica.</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). - Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. - La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. <p>2. La vida en nuestro planeta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social: estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. Educación afectivo-sexual. <p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos del entorno digital de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias básicas de trabajo en equipo. - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...). 		

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 “¡A tu salud!”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.4. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.
4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social. 4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.

Saberes básicos

A. Cultura científica.

1. Iniciación a la actividad científica:

- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...).
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.

2. La vida en nuestro planeta.

- Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: higiene, alimentación variada y equilibrada y sostenible, ejercicio físico, contacto con la naturaleza, descanso y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles enfermedades.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social: estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a por las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. Educación afectivo-sexual.

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 “¡Reduce, Recicla y Reutiliza”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.

Saberes básicos

A. Cultura científica.

1. Iniciación a la actividad científica:

- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo a las necesidades de las diferentes investigaciones.
- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...)
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través de en la vida cotidiana.
- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.

3. Materia, fuerzas y energía.

- La luz y el sonido como formas de energía. Fuentes y uso en la vida cotidiana.
- Propiedades observables de los materiales, su procedencia y su uso en objetos de la vida cotidiana de acuerdo con las necesidades de diseño para los que fueron fabricados.
- Estructuras resistentes, estables y útiles.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

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

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:

- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).

C. Sociedades y territorios.

4. Conciencia ecosocial

- Responsabilidad ecosocial. Acciones para la conservación, mejora y uso sostenible de los bienes comunes. El maltrato animal y su prevención.
- Estilos de vida sostenible. El uso responsable del agua, la movilidad segura, saludable y sostenible, y la prevención y la gestión de los residuos.

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 “La tecnología es cosa mía”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados. 3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4

	3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	
4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.
Saberes básicos		
<p>A. Cultura científica.</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). - Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. <p>- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.</p> <p>- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>- Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana.</p> <p>2. La vida en nuestro planeta.</p> <p>- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social: estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. Educación afectivo-sexual.</p> <p>3. Materia, fuerzas y energía.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propiedades observables de los materiales, su procedencia y su uso en objetos de la vida cotidiana de acuerdo con las necesidades de diseño para los que fueron fabricados. <p>- Estructuras resistentes, estables y útiles.</p> <p>B. Tecnología y digitalización.</p>		

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros.

2. Proyectos de diseño y pensamiento.

- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas y enchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).
- Fases de los proyectos de diseño: prototipado, y prueba, evaluación y comunicación.
- Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

C. Sociedades y territorios

2. Sociedades en el tiempo.

- Uso de objetos y artefactos de la vida cotidiana como fuentes para reflexionar sobre el cambio y la continuidad, las causas y consecuencias.

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 “¡Queremos seres vivos!”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.

Saberes básicos

A. Cultura científica.

1. Iniciación a la actividad científica

- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...).
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

2. La vida en nuestro planeta

- Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a seres vivos y al entorno en el que viven evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.
 - Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes.
- Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 “Viva la naturaleza”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.
4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.

Saberes básicos

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...).
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

2. La vida en nuestro planeta.

- Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes.
- Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades.
- Cuidado y respeto a seres vivos y al entorno en el que viven evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.
- Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a seres vivos y al entorno en el que viven evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social: Estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás.
- Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:

- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas).
- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

C. Sociedades y territorios.

- Responsabilidad ecosocial. Acciones para la conservación, mejora y uso sostenible de los bienes comunes. El maltrato animal y su prevención.

3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado será **global, continua y formativa**, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

El profesorado diseñará y usará instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Instrumentos y procedimientos de evaluación

Las diferentes situaciones de aprendizaje deberán incluir los procedimientos, instrumentos de evaluación necesarias para evaluar de forma objetiva al alumnado.

Criterio de evaluación	Procedimiento	Instrumento
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	<ul style="list-style-type: none"> Observación sistemática de la utilización que hace de los dispositivos y de los recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Escalas de valoración.
2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de documentos Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> Escalas de valoración de trabajos propuestos. Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo.

<p>2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.</p>		
<p>3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.</p> <p>3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.</p> <p>3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Escala de coevaluación.
<p>4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.</p> <p>4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración de trabajos propuestos.
<p>5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada.</p> <p>5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Diana de actitudes personales • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo.

5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.		<ul style="list-style-type: none"> • Diana de autoevaluación • Escala de coevaluación.
6.1. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el área de Ciencias Naturales contamos con 15 criterios de calificación para el primer ciclo, cada criterio de evaluación tendrá el mismo peso específico en la calificación del alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACION - 1º EDUCACIÓN PRIMARIA
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.
2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.
2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.
2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas
2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.
3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.
3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.
3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.

4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.
4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.
5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada.
5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.
5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.
6.1. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.

Se establece una ponderación idéntica para todos los criterios de evaluación. En esta tabla se hace una ponderación en la que todos los criterios tienen el mismo peso.

En la evaluación final se emitirán calificaciones de acuerdo con el artículo 26 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo:

- Para calificaciones negativas: Insuficiente (IN).
- Para las calificaciones positivas: Suficiente (SU); Bien (BI); Notable (NT); Sobresaliente (SB).

Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado de acuerdo con los criterios de evaluación del área CCNN (1º curso)

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	1 ^{er} , 2 ^o , 3 ^{er} TRIMESTRE
	Grado de adquisición competencias específicas							
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Utiliza los dispositivos y recursos digitales de forma segura atendiendo a las indicaciones establecidas.							
2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.	Muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos.							
	Formula preguntas y realiza predicciones sobre objetos, hechos o fenómenos cercanos.							
2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	Busca información sencilla con ayuda en diferentes fuentes seguras y fiables.							
	Utiliza la información obtenida en las búsquedas para investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.							
2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y	Participa en experimentos pautados o guiados de una investigación.							
	Utiliza técnicas sencillas de indagación en los experimentos.							

registrando las observaciones de forma clara.	Emplea de forma segura los instrumentos que utiliza en los experimentos.						
	Registra las observaciones de forma clara según se haya establecido por el o la docente.						
2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.	Propone respuestas a las preguntas planteadas,						
	Compara información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas anteriormente de forma oral.						
2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Comunica de forma oral o gráfica el resultado obtenido de las investigaciones realizadas.						
	Explica con ayuda de un guion los pasos seguidos en la investigación.						
3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.	Realiza, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño.						
	Prueba en equipo diferentes prototipos realizados.						
	Utiliza de forma segura los materiales adecuados en la realización del producto.						
3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño,	Presenta de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño.						

explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Explica con ayuda de un guion los pasos seguidos en la realización del producto final.						
3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	Participa mostrando interés en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.						
4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.	Identifica las emociones propias y las de los demás en el trabajo individual o en equipo.						
	Entiende las relaciones familiares y escolares a las que pertenece.						
	Reconoce las acciones que favorecen el bienestar emocional y social propio y de los demás.						
4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.	Reconoce los diferentes estilos de vida saludables estudiados.						
	Valora la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.						
5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de	Reconoce a través de la indagación, las características, la organización y las propiedades de los						

la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada.	elementos del medio natural, social y cultural.						
	Utiliza de forma pautada las herramientas y procesos adecuados en la indagación.						
5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	Realiza observaciones, la manipulación y la experimentación para reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural.						
5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	Muestra actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común						

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La concreción de la respuesta a las diferencias individuales tomará como referencia el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), tanto en las Unidades de Programación y Situaciones de Aprendizaje, que se programen en el aula.

Metodologías activas que favorecen la inclusión

Si queremos progresar hacia una educación inclusiva, la **enseñanza multinivel** puede ser una buena alternativa para atender a niños y niñas que tienen intereses y motivaciones diferentes, con diversas capacidades, inquietudes y estilos de aprendizaje.

Este tipo de enseñanza responde al siguiente paradigma: Todos en una misma aula trabajando los mismos contenidos, pero graduados en diferentes niveles

Propuestas de personalización de las unidades. Programación multinivel.

A través de **situaciones de aprendizaje** realistas y ligadas al desarrollo personal y social, así como a los Objetivos de Desarrollo Sostenible, **se realizan propuestas** relativas a todas las secciones de las unidades didácticas **para desarrollar los contenidos y plantear actividades graduadas en diferentes niveles de dificultad**: baja, media o alta. De este modo, favorecemos la adecuación del desarrollo de las unidades al ritmo de aprendizaje de cada alumno o alumna, así como a las diferentes motivaciones, capacidades e intereses individuales.

En el planteamiento de las tareas se pretende **que todo el alumnado se pueda implicar en su desarrollo, facilitando su empoderamiento, haciéndoles protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y contribuyendo a su socialización**. Será muy importante, por tanto, que en la distribución del trabajo que realice cada equipo, cada niño o niña se responsabilice de la parte que pueda desarrollar con mayor grado de autonomía y, cuando tenga dudas, que cuente con la ayuda de un compañero o compañera (tutoría entre iguales).

Actividades de enriquecimiento

Las necesidades del alumnado con capacidades superiores a la media conforman otra importante manifestación de las necesidades de personalización educativa. Con el fin de atenderlos, en el proyecto se proporcionan **actividades de profundización a través de la experimentación, la investigación y la creación**. Las actividades están dirigidas a desarrollar talentos favoreciendo que niños y niñas con similares intereses puedan trabajar juntos en determinados espacios de tiempo, o bien para que aquellos estudiantes que pueden ir más allá tengan oportunidades de crecimiento intelectual.

Actividades de fortaleciendo

En cada unidad se plantean **actividades de fortalecimiento** al alumnado con un nivel de rendimiento más bajo con la finalidad de que adquiera las competencias necesarias para abordar sus aprendizajes con éxito reforzando aquellos aspectos concretos en los que se ha encontrado con dificultades.

Multimedia

Teniendo en cuenta las posibles **barreas al aprendizaje**, **se les presentará la información utilizando recursos multimedia**, donde haya un equilibrio imagen audio, y, en el caso del taller

de programación, se les facilitará la actividad parcialmente desarrollada para que la completen de forma autónoma con éxito.

Docencia compartida

Nos permite plantear un plan de trabajo con diferentes niveles de profundidad y amplitud de los aprendizajes con la finalidad de favorecer el éxito de todo el alumnado. Los docentes plantearán estaciones de aprendizaje, proyectos, trabajos de investigación...

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA

Aprendizaje basado en proyectos

En cada trimestre se plantea el desarrollo de un proyecto que tiene como objetivo que el alumnado movilice los saberes que precise para resolver el reto que se plantea.

Trimestre	Proyecto	Producto/Descripción
1 ^{er}	<p>Tradiciones y costumbres</p> <p>“Valdesoto pueblo ejemplar”</p>	<p>Realizar una representación o exposición oral sobre los elementos culturales y sociales que llevaron a Valdesoto a ser pueblo ejemplar.</p> <p>Este reto contribuye también al desarrollo de la competencia en ciencia, pues proporciona un acercamiento al medio físico de forma responsable, y a la competencia básica digital en las propuestas donde se utilizan recursos tecnológicos.</p> <p>Relación con ODS: las carrozas de "Valdesoto d'Antaño" (ODS 11 y 12), les comedies y los sidros (ODS 4) contribuyen a la cultura y al patrimonio local, al trabajo colectivo de la comunidad (ODS 17), y al sentido de pertenencia y cohesión social (ODS 11).</p> <p>Asimismo, se pondrán en juego destrezas, y la toma de decisiones basadas en pruebas y argumentos, fomentando así el desarrollo del pensamiento científico.</p>
2 ^o	<p>Coeducación</p>	<p>Estudiar mujeres relevantes y realizar una exposición sobre su vida.</p> <p>El reto transversal para el segundo trimestre se basa en el ODS 5 y aborda cuestiones tan importantes como la ruptura de los estereotipos de género en las profesiones, la denuncia de la desigualdad o la visibilidad de los logros de las mujeres en disciplinas como la ciencia, la política o la música. Este reto también contribuye al desarrollo de las competencias personal y social, así como a la competencia ciudadana, fomentando las relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. También se pondrán en práctica habilidades complejas como reflexionar de forma crítica, afrontar obstáculos y tomar decisiones.</p>
3 ^{er}		<p>Realizar murales o exposiciones orales y escritas sobre el cuidado del medio – ambiente y el reciclaje.</p> <p>El reto transversal a todas las áreas para el trimestre se basa en el ODS 3 salud y bienestar, ODS 4 Educación de calidad y ODS N.º 15: Vida de ecosistemas terrestre y busca sensibilizar al alumnado sobre problemas que afectan a los ecosistemas marinos y terrestre, como la contaminación, para que</p>

	La Naturaleza	comprendan y difundan el mensaje de la necesidad de proteger el medio ambiente. Este reto contribuye también al desarrollo de la competencia en ciencia, pues proporciona un acercamiento al medio físico de forma responsable, y a la competencia básica digital en las propuestas donde se utilizan recursos tecnológicos.
--	----------------------	--

Multimedia

Todas las unidades se utilizan distintos recursos multimedia: audios, actividades interactivas, juegos y láminas interactivas y vídeos.

Indagación y experimentación

Se promueve el desarrollo de habilidades que parten de la exploración de hechos, motivando y favoreciendo el análisis de problemas y la formulación de hipótesis que se habrán de probar mediante el desarrollo de investigaciones. Con este objetivo se han diseñado tanto los talleres científicos del STEAM lab como las tareas de enriquecimiento, que relacionan los conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre el entorno con distintos fenómenos, para que se pregunten sobre ellos, realicen experiencias concretas, elaboren explicaciones y lleguen a establecer pautas.

Creatividad y pensamiento de diseño

Plantear preguntas, elaborar y probar modelos experimentales son destrezas básicas del pensamiento de diseño que se aplicarán en el desarrollo de los talleres tecnológicos del STEAM lab del libro del alumnado y en algunas de las tareas de enriquecimiento propuestas en este material.

Rutinas y destrezas de pensamiento

A lo largo de las unidades del libro se integran, de forma sistemática, propuestas para desarrollar el pensamiento eficaz y visibilizarlo. Se da pie a que las alumnas y los alumnos realicen preguntas, analizando cuestiones esenciales que promuevan la indagación y la reflexión. Las destrezas de pensamiento se ponen en juego a través de organizadores gráficos, esquemas y nubes de palabras que, además de ayudar a organizar el pensamiento, garantizan una mejor comunicación de los resultados. Además, la sección Valora tu aprendizaje permite al alumnado desarrollar la capacidad para reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden.

Tareas dinámicas y gamificación

A través de la realización de las actividades interactivas del LibroMedia, el alumnado acumulará una serie de puntos que permitirá seguir la evolución de su aprendizaje. Este procedimiento logra un extra de motivación en el alumnado, fomentando tanto la competitividad como el espíritu cooperativo.

Aprendizaje cooperativo y competencial

En los Rincones de cada unidad se trabajan aspectos de carácter competencial, en los que, además de contextualizar lo necesario para resolver situaciones diversas, se impulsan las habilidades de comunicación, estableciendo diálogos y debates. Las propuestas de secciones como los Rincones, el reto trimestral, los talleres científicos y tecnológicos y las tareas de

enriquecimiento podrán ser realizadas con distintas técnicas de aprendizaje cooperativo, favoreciendo el intercambio y la cooperación, el pensamiento crítico y la empatía.

Aprendizaje funcional y de servicio

Se incluyen propuestas para que el alumnado utilice procedimientos científicos, asociando los conocimientos teóricos con la vida real. Además, es conveniente que el alumnado perciba que lo que aprenden no se restringe al ámbito del aula, sino que esos aprendizajes se transforman en un compromiso con los demás y en una responsabilidad de mejora de su entorno. Las tareas planteadas en los retos trimestrales tienen un carácter transversal y están vinculadas con alguno de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible), lo que hace de estas propuestas una experiencia muy significativa.

Contribución que desde el área o materia se lleva a cabo en los planes, programas y proyectos de centro (el Plan de digitalización, Plan de Lectura, escritura e investigación...).

Plan de Lectura, escritura e investigación	
	<ul style="list-style-type: none"> Promover la lectura de algunos libros de literatura relacionados con el área de Ciencias Naturales
Otros planes y programas	
Coeducación	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva coeducativa.
Programa salud	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva saludable.
Digitalización	<ul style="list-style-type: none"> Encienden y apagan la tableta y el ordenador. Se conectan a la wifi del centro con su usuario y contraseña de Educastur. Acceden al Aula Virtual Anaya para visionar los vídeos propuestos en la unidad y/o interactuar con las actividades interactivas y/o con las imágenes o galerías interactivas y/o con los juegos propuestos. Empleo de las herramientas de Office 365 para crear y compartir contenidos digitales.
Otros	

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación
Halloween - Samain	Complementaria	31 octubre	
Magüestu	Complementaria	24 de noviembre	
Semana de la Ciencia	Complementarias	1ª quincena noviembre	
Proyecto guelifriends	Complementaria	Todo el curso 17 diciembre	
Visita CIFP Audiovisuales Langreo	Complementaria	26 enero	
Día de la no violencia y la paz	Complementaria	30 enero	
Carnaval /Antroxu	Complementaria	12 febrero	
Teatro en Inglés	Complementaria	10 marzo	
Xira didáctica “Pop Piquiñin”	Complementaria	17 marzo	
Semana de la Mujer	Complementaria	16 al 27 de marzo	
Semana del libro	Complementaria	Semana 23 de abril	
Charlas RCP	Complementaria	2º - 3º Trimestre	
Charlas Ed Vial	Complementaria	3º Trimestre	
Visita núcleo zoológico el bosque	Complementaria	Mayo - junio	
Semana de la bici	Complementaria	Mayo – Junio	
Convivencia final de curso	Extraescolar	19 junio	

7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS

	Referencia	Forma de acceso
Materiales formato papel/digital	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto y Libro Media • Diario de aprendizaje • Cuaderno clase 	Cada alumno y alumna utiliza el material impreso y se utiliza la pizarra digital del aula para visionar los vídeos propuestos en la unidad y/o interactuar con las actividades interactivas y/o con las imágenes o galerías interactivas y/o con los juegos propuestos.
Recursos TIC	<ul style="list-style-type: none"> • PDI o tablero digital • Tabletas/ portátiles • Conexión a internet • Vídeos. • Galerías de imágenes • Láminas y actividades interactivas • Canción. 	<p>El alumnado precisa conectarse a la wifi del centro con su usuario y contraseña de Educastur.</p> <p>Se facilita a cada niño o niña (o a cada pareja) una tableta o portátil.</p> <p>Cada alumno y alumna accede a recursos digitales para visionar los vídeos propuestos en la unidad y/o interactuar con las actividades interactivas y/o con las imágenes o galerías interactivas y/o con los juegos propuestos.</p> <p>El docente pone la canción a todo el grupo.</p>

8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

		Indicadores de logro	Sí/No	Propuesta de mejora
Temporalización y planificación	1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
Organización del aula	2.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
Recursos del aula	3.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
Metodología en el aula	4.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
	5.	La tarea seleccionada, como organizador de la actividad, está bien definida (es reconocible el producto final y la práctica social)		
Atención a la diversidad	6.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje.		

	7.	Se plantean actividades manipulativas.		
	8.	Se utilizan recursos audiovisuales.		
Otros	9.	Los instrumentos previstos para obtener información sobre los aprendizajes son suficientes y eficaces.		
	10.	Se incluyen planes, programas y proyectos (PLEI, TIC...)		

Propuestas de mejora

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
<input type="checkbox"/> Resultados académicos	<input type="checkbox"/> Cuestionarios o encuestas	<input type="checkbox"/> Rúbricas	<input type="checkbox"/> Otros:
Propuestas de mejora:			

DILIGENCIA para hacer constar que la Programación Didáctica de 1º de Educación Primaria del área de Conocimiento del Medio – Ciencias de la Naturaleza CCNN ha sido aprobada por el Claustro de profesores en sesión ordinaria celebrada con fecha 2 de marzo 2026.



Fdo: Maria Teresa Pérez Fernández
(Secretaria del CRA de Viella)

Fdo: Javier de la Roz Alonso
(Director del CRA de Viella)