

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Educación Primaria

Curso 2025-2026



Conocimiento del medio: Ciencias de la Naturaleza CCNN Programación Didáctica 2º 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>	5
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	18
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	24
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA	25
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	28
7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS	29
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.

TEMPORALIZACIÓN	UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	OBJETIVO EN ACCIÓN
PRIMER TRIMESTRE	<p>UP 1: “MIRA CÓMO ERES” (del 15 de septiembre al 24 de octubre)</p>	<p>El Objetivo en acción de esta Unidad de Programación se trata de hacer una lista de ideas para practicar deporte en el que participen niños y niñas por igual con el que se reflexionará sobre la importancia de la participación por igual, de niños y niñas, sin discriminación por género.</p>
	<p>UP 2: “¡VAMOS A CUIDARNOS!” (del 27 de octubre al 5 de diciembre)</p>	<p>El Objetivo en acción de esta Unidad de Programación se trata de hacer un cartel con ideas para ayudar a las personas que viven en la pobreza con el que se reflexionará sobre el aprendizaje y que terminará, al final de la unidad, con una lluvia de ideas, para relacionar las iniciativas propuestas.</p>
SEGUNDO TRIMESTRE	<p>UP 3 “ME IMPORTAN LOS ANIMALES” (del 8 de enero al 12 de febrero)</p>	<p>El Objetivo en acción se desarrolla con una actividad por parejas consistente en la elaboración del mural en el que se destaque la importancia de los animales de todo tipo y en el que se pida el respeto para todos estos animales. El guion que aparece en la actividad puede servir de orientación para este alumnado de tan corta edad.</p>
	<p>UP 4: “QUIERO CUIDAR LA NATURALEZA” (del 18 de febrero al 27 de marzo)</p>	<p>Al final de la situación de aprendizaje sea realiza un mural comunitario en la clase. En él, cada estudiante aportará el resultado de su trabajo con el Objetivo en acción realizando el esquema que se propone en la rueda lógica y tendremos un buen conjunto de información sobre la situación de los seres vivos de la naturaleza de la zona.</p>

TERCER TRIMESTRE	UP 5: “¡POR UN PLANETA MÁS LIMPIO!” (del 6 de abril al 15 de mayo)	En el Objetivo en acción el alumnado tendrá que participar en una lluvia de ideas para hacer una lista de iniciativas que puedan servir para ayudar a frenar el cambio climático.
	UP 6: “PIENSA EN TECNOLOGÍA” (del 18 de mayo al 12 de junio)	En el Objetivo en acción el alumnado tendrá que participar en la «Línea del tiempo» en la que se ofrece una referencia, se incluyen unas frases de guía sobre las etapas que se han seguido en cada proyecto para construir una máquina y programar un videojuego.

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.

1.º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <i>“¡MIRA CÓMO ERES!”</i>		
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.

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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
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.
Saberes básicos		
<p>Bloque A. Cultura científica</p> <p>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>La vida en nuestro planeta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social desde una perspectiva de género: 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>Bloque B. Tecnología y digitalización</p> <p>Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. <p>Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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...). 		

1.º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 “¡VAMOS A CUIDARNOS!”		
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.
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

Bloque A. Cultura científica

Iniciación en 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.

La vida en nuestro planeta

- Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: higiene, alimentación variada, 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 desde una perspectiva de género: 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.

Bloque B. Tecnología y digitalización

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

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...).

2.º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 “ME IMPORTAN LOS ANIMALES”		
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.
Saberes básicos		
<p>Bloque A. Cultura científica</p> <p>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...). - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. - Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. <p>La vida en nuestro planeta</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
- Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.

Bloque B. Tecnología y digitalización

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

Proyectos de diseño y pensamiento computacional

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

2.º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 “QUIERO CUIDAR LA NATURALEZA”		
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.
Saberes básicos		
<p>Bloque A. Cultura científica</p> <p>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 vida en nuestro planeta</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 		

- Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.

Bloque B. Tecnología y digitalización

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

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...).

- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

3.º TRIMESTRE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 “¡POR UN PLANETA MÁS LIMPIO!”

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. 2.3. 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.
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

Bloque A. Cultura científica

Iniciación en la actividad científica

- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones.
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.
- Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana.

La vida en nuestro planeta

- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social desde una perspectiva de género: 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.

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.
- Las sustancias puras y las mezclas: Identificación de mezclas homogéneas y heterogéneas. Separación de mezclas heterogéneas mediante distintos métodos.
- Estructuras resistentes, estables y útiles.

Bloque B. Tecnología y digitalización

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

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...).

3.º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 “PIENSA EN TECNOLOGÍA”		
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.
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

Bloque A. Cultura científica

Iniciación en 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.

La vida en nuestro planeta

- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social desde una perspectiva de género: 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.

Bloque B. Tecnología y digitalización

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

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

Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación.
- Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
- 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...).
- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

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.	Observación sistemática de la utilización que hace de los dispositivos y de los recursos digitales.	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 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Análisis de documentos Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. Autoevaluación/Coevaluación	Escalas de valoración de trabajos propuestos. Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo.

<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>	<p>Encuestación a través de cuestionarios. Análisis de documentos Observación sistemática del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. Autoevaluación/Coevaluación</p>	<p>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>
<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>	<p>Encuestación a través de cuestionarios. Análisis de documentos Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo.</p>	<p>Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. Escalas de valoración de trabajos propuestos.</p>
<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> <p>5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.</p>	<p>Encuestación a través de cuestionarios. Análisis de documentos Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo.</p>	<p>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. Diana de autoevaluación Escala de coevaluación.</p>
<p>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.</p>	<p>Encuestación a través de cuestionarios. Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo.</p>	<p>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.</p>

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 - 2º 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 (2º curso)

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	1º, 2º, 3º TRIMESTRE
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 registrando las observaciones de forma clara.	Participa en experimentos pautados o guiados de una investigación.							
	Utiliza técnicas sencillas de indagación en los experimentos.							
	Empieza 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, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Presenta de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño.							
	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.							
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.	Muestra estilos de vida sostenible.							
	Valora la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta							
	Identifica la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.							

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}	Tradiciones y costumbres "Valdesoto pueblo ejemplar"	<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	Coeducación	<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}	La Naturaleza	<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 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.</p>

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"> - Cuadernos del área - Ficha de diversidad 1 (refuerzo), 2 (refuerzo básico) y 3 (ampliación). - El esqueleto troquelado. - Las tarjetas de información. - Los materiales de «Protagonistas STEAM»: poemas, animaciones, audios, juegos de cartas... - Contenedores de separación de residuos 	
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>En el libro digital o en la web (anayaeducacion.es): Animaciones y Vídeos, Presentaciones, Audios, Galerías de imágenes, Infografías y documentos, Actividades interactivas, App del cuerpo humano, Game room, Escape room.</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 2º de Educación Primaria del área de Conocimiento del Medio – Ciencias de la Naturaleza 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)