

**PROGRAMACIÓN  
DIDÁCTICA  
Educación Primaria**

**Curso 2025-2026**



**Conocimiento del medio:  
Ciencias de la Naturaleza CCNN  
Programación Didáctica  
3º 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 .....	21
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES .....	29
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES .....	32
7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	33
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE .....	34

## 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 <i>Título:</i> ¿Dónde están hechas las cosas? Del 08 de enero al 06 de febrero	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>Título:</i> Los ordenadores en nuestra vida. Del 09 de feb. Al 13 de marzo.	
PROYECTO 1	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 <i>Título:</i> Las personas somos seres vivos. Del 06 de abril al 06 de mayo.	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 <i>Título:</i> El mundo de los animales Del 07 de mayo al 05 de junio.	
PROYECTO 2	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 <i>Título:</i> Conocemos los vertebrados. Del 09 de sept. Al 22 de oct.	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 <i>Título:</i> La vida en los ecosistemas. Del 23 de oct. al 05 de dic.	
PROYECTO 3	

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

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 1: ¿DE QUÉ ESTÁN HECHAS LAS COSAS?		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p><b>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas</b>, 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.</p>	<p><b>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p><b>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p><b>2.3. Realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p><b>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional</b>, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p><b>3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño</b>, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.2. Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>

<p><b>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural</b>, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el <b>valor del patrimonio cultural y natural</b>, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p><b>5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p><b>5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<p><b>Saberes básicos</b></p>		
<p><b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b></p>		
<p><b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b></p> <p>1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p> <p>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.</p> <p>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller científico: Comparar materiales como aislantes del calor.</li> </ul>
<p><b>3. MATERIA, FUERZAS Y ENERGÍA</b></p> <p>3.a. El calor. Cambios de estado, materiales conductores y aislantes, instrumentos de medición y aplicaciones en la vida cotidiana.</p> <p>3.b. Los cambios reversibles e irreversibles que experimenta la materia desde un estado inicial a uno final identificando los procesos y transformaciones que experimenta en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>3.c. Fuerzas de contacto y a distancia. Las fuerzas y sus efectos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• La materia. Propiedades y estados.</li> <li>• Los materiales. Tipos y propiedades.</li> <li>• El calor y la temperatura.</li> <li>• Los cambios de estado y los cambios químicos.</li> <li>• La energía. Formas y propiedades.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso y consumo de energía eléctrica.</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>	
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Construir un termómetro casero.</li> </ul>

1er TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 2: LOS ORDENADORES EN NUESTRA VIDA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. <b>Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente</b> , 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. <b>Utilizar dispositivos y recursos digitales</b> , de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
3. <b>Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional</b> , para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.1. <b>Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño</b> , proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.  3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.  3.3. <b>Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos</b> de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
4. <b>Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos</b> , aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	4.1. <b>Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b> , identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.
Saberes básicos		
<b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b>		

<p><b>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</b></p> <p>1.a. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>1.b. Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</p> <p>1.c. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.</p> <p>1.d. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.</p> <p>1.e. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los ordenadores. Partes y tipos.</li> <li>• Las tabletas.</li> <li>• Las funciones del ordenador. Crear, comunicarse, aprender, divertirse y trabajar.</li> <li>• Internet y sus usos.</li> <li>• Riesgos del mundo digital. Ciberacoso, virus, contenidos inapropiados y adicción.</li> </ul>
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.</p> <p>2.d. Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Escribir un texto.</li> <li>• Taller de programación: programar instrucciones de movimiento.</li> </ul>

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 3: LAS PERSONAS SOMOS SERES VIVOS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
<p><b>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas</b>, 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.</p>	<p><b>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p><b>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p><b>2.3. Realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p><b>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional</b>, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p><b>3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño</b>, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.2. Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
<p><b>4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos</b>, aplicando el conocimiento científico, para</p>	<p><b>4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b>, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.</p>	<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</p>

desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.		
<p><b>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural</b>, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el <b>valor del patrimonio cultural y natural</b>, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p><b>5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural</b>, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<b>Saberes básicos</b>		
<b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b>		
<p><b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b></p> <p>1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p> <p>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.</p> <p>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.</p> <p>1.f. La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller científico: Evaluar nuestros hábitos.</li> </ul>

<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.b. Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las funciones vitales.</li> <li>• Nutrición, relación y reproducción.</li> <li>• Partes y órganos del cuerpo humano.</li> <li>• El aparato locomotor.</li> <li>• Los huesos, los músculos y las articulaciones.</li> <li>• Las etapas de la vida y sus cambios.</li> <li>• Hábitos saludables</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>	
<p><b>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</b></p> <p>1.e. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las emociones.</li> </ul>
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.</p> <p>2.d. Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Construir un fonendoscopio.</li> </ul>

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 4: EL MUNDO DE LOS ANIMALES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p><b>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas</b>, 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.</p>	<p><b>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p><b>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p><b>2.3. Realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p><b>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional</b>, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p><b>3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño</b>, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.2. Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>

<p><b>4. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural</b>, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el <b>valor del patrimonio cultural y natural</b>, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p><b>5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<p><b>Saberes básicos</b></p>		
<p><b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b></p>		
<p><b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b></p> <p>1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p> <p>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.</p> <p>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.</p> <p>1.f. La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller científico: Elaborar un cuaderno de campo.</li> </ul>

<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.a. Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas.</p> <p>2.b. Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las funciones vitales de los animales.</li> <li>• Clasificación de los animales según el tipo de alimentación, de respiración y de reproducción.</li> <li>• Animales vertebrados. Características y grupos.</li> <li>• Animales invertebrados. Características y grupos. Los moluscos. Los insectos.</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>	
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Realizar modelos de insectos.</li> </ul>

3er TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 5: CONOCEMOS LOS VERTEBRADOS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p><b>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas</b>, 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.</p>	<p><b>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p><b>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p><b>2.3. Realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p><b>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional</b>, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p><b>3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño</b>, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.2. Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>

<p><b>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural</b>, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el <b>valor del patrimonio cultural y natural</b>, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p><b>5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p><b>5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<p><b>Saberes básicos</b></p>		
<p><b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b></p>		
<p><b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b></p> <p>1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p> <p>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.</p> <p>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller científico: Identificar aves de parques y jardines.</li> </ul>

<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.a. Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas.</p> <p>2.b. Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mamíferos. Características y grupos.</li> <li>• Aves. Características y grupos.</li> <li>• Reptiles. Características y grupos.</li> <li>• Anfibios. Características y grupos.</li> <li>• Peces. Características y grupos.</li> <li>• La importancia de los animales para el medioambiente.</li> <li>• Utilidades de los animales para las personas.</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>	
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Construir un comedero de aves.</li> </ul>

**3er TRIMESTRE**

**UNIDAD DIDÁCTICA N.º 6: LA VIDA EN LOS ECOSISTEMAS**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p><b>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas</b>, 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.</p>	<p><b>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p><b>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p><b>2.3. Realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p><b>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional</b>, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p><b>3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño</b>, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.2. Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>

<p><b>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural</b>, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el <b>valor del patrimonio cultural y natural</b>, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p><b>5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural</b>, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p><b>5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p><b>5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común</b>, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<p><b>6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno</b>, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, <b>buscar soluciones y actuar</b> de manera individual y cooperativa en su resolución, y para <b>poner en práctica estilos de vida sostenibles</b> y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p><b>6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible</b>, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.</p>	<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>
<p><b>Saberes básicos</b></p>		
<p><b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b></p>		
<p><b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b></p> <p>1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p> <p>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.</p> <p>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller científico: Hacer la ficha de un ecosistema.</li> </ul>	

<p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.</p>	
<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.d. Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la biodiversidad.</p> <p>2.e. Las funciones y servicios de los ecosistemas.</p> <p>2.f. Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los ecosistemas y sus componentes.</li> <li>• Las relaciones de alimentación. Productores y consumidores.</li> <li>• Las cadenas alimentarias.</li> <li>• Otras relaciones en los ecosistemas.</li> <li>• Ecosistemas terrestres.</li> <li>• Ecosistemas acuáticos.</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>	
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Representar un ecosistema mediante collage.</li> </ul>

### 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 acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observación sistemática</b> de la utilización que hace de los dispositivos y de los recursos digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escalas de valoración.</b></li> </ul>
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.  2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.  2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.  2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Análisis de documentos</b></li> <li>• <b>Observación sistemática</b> de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo.</li> <li>• <b>Autoevaluación/Coevaluación</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escalas de valoración</b> de trabajos propuestos.</li> <li>• <b>Lista de cotejo</b> para trabajo en grupo y cooperativo.</li> <li>• <b>Diana de autoevaluación</b></li> <li>• <b>Escala de coevaluación.</b></li> </ul>

<p>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p>		
<p>3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Encuestación</b> a través de cuestionarios.</li> <li>• <b>Análisis de documentos</b></li> <li>• <b>Observación sistemática</b> del interés mostrado, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo.</li> <li>• <b>Autoevaluación/Coevaluación</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prueba de evaluación:</b> incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas.</li> <li>• <b>Escalas de valoración</b> de trabajos propuestos.</li> <li>• <b>Diana de actitudes personales</b></li> <li>• <b>Lista de cotejo</b> para trabajo en grupo y cooperativo.</li> <li>• <b>Diana de autoevaluación</b></li> <li>• <b>Escala de coevaluación.</b></li> </ul>
<p>4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Encuestación</b> a través de cuestionarios.</li> <li>• <b>Análisis de documentos</b></li> <li>• <b>Observación sistemática</b> del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo.</li> <li>• <b>Autoevaluación/Coevaluación</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prueba de evaluación:</b> incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas.</li> <li>• <b>Escalas de valoración</b> del cuaderno y/o trabajos propuestos.</li> <li>• <b>Lista de cotejo</b> para trabajo en grupo y cooperativo.</li> <li>• <b>Diana de autoevaluación</b></li> <li>• <b>Escala de coevaluación.</b></li> </ul>
<p>5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Encuestación</b> a través de cuestionarios.</li> <li>• <b>Análisis de documentos</b></li> <li>• <b>Observación sistemática</b> de la actitud mostrada, del trabajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prueba de evaluación:</b> incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas.</li> <li>• <b>Escalas de valoración</b> de trabajos propuestos.</li> </ul>

<p>5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.</p>	<p>realizado y del trabajo en grupo y cooperativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Autoevaluación/Coevaluación</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diana de actitudes personales</b></li> <li>• <b>Lista de cotejo</b> para trabajo en grupo y cooperativo.</li> <li>• <b>Diana de autoevaluación</b></li> <li>• <b>Escala de coevaluación.</b></li> </ul>
<p>6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Encuestación</b> a través de cuestionarios.</li> <li>• <b>Observación sistemática</b> de la actitud mostrada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prueba de evaluación:</b> incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas.</li> <li>• <b>Diana de actitudes personales</b></li> </ul>

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el área de Ciencias de la Naturaleza contamos con 14 criterios de calificación para el segundo ciclo, cada criterio de evaluación tendrá el mismo peso específico en la calificación del alumnado.

### CRITERIOS DE EVALUACION

- |   |
|---|
| <p>1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p> |
| <p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p>   |
| <p>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p>  |

2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.

2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.

2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.

3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.

3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.

3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.

4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.

5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.

5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.

5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.

6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.

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 (3º 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	PRIMER TRIMESTRE
	Grado de adquisición competencias específicas							
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Utiliza dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información,							
	Utiliza dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, comunicándose							
	Utiliza dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos							
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	Formula preguntas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.							
	Realiza predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.							
2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y de los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.	Propone respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y de los resultados obtenidos							
2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje	Presenta los resultados de las investigaciones en formatos oral, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.							
	Presenta los resultados de las investigaciones en formato escrito,							

científico básico y explicando los pasos seguidos.	utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.							
3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.	Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño,							
	Propone posibles soluciones, probando diferentes prototipos							
	Utiliza de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.							
4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	Muestra actitudes que fomenten el bienestar emocional y social							
	Identifica las emociones propias							
	Identifica las emociones de los demás							
	Muestra empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.							
5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	Identifica las características de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.							
	Identifica la organización de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.							
	Identifica las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.							

<b>5.2.</b> Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	Identifica conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural.							
	Muestra comprensión de las relaciones que se establecen entre los elementos del medio natural, social y cultura.							
<b>6.1.</b> Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	Identifica problemas ecosociales.							
	Propone posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible							
	Reconoce comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales.							
	Expresa los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.							

#### 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 <sup>er</sup>	<b>Tradiciones y costumbres</b>  “Valdesoto pueblo ejemplar”	<b>Realizar una representación o exposición oral sobre los elementos culturales y sociales que llevaron a Valdesoto a ser pueblo ejemplar.</b>  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.  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).  Asimismo, se pondrán en juego destrezas, y la toma de decisiones basadas en pruebas y argumentos, fomentando así el desarrollo del pensamiento científico.
2 <sup>o</sup>	<b>Coeducación</b>	<b>Estudiar mujeres relevantes y realizar una exposición sobre su vida.</b>  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.
3 <sup>er</sup>	<b>La Naturaleza</b>	<b>Realizar murales o exposiciones orales y escritas sobre el cuidado del medio – ambiente y el reciclaje.</b>  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.

## 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

En la sección Pasa a la acción 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"> <li>Promover la lectura de algunos libros de investigación relacionados con el área de ciencias naturales.</li> </ul>	
Otros planes y programas	
<b>Coeducación</b>	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva coeducativa.
<b>Programa salud</b>	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva saludable.
<b>Digitalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Encienden y apagan la tableta y el ordenador.</li> <li>Se conectan a la wifi del centro con su usuario y contraseña de educastur y acceden a las aplicaciones de Teams y Onedrive.</li> <li>Acceden al Aula Virtual Santillana 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.</li> <li>Empleo de las herramientas de Office 365 y de edición digital para crear y compartir contenidos digitales.</li> </ul>
<b>Brigadas ODS y Proyecto Námana</b>	En colaboración con la ONG Agua de Coco se trabajarán los objetivos ODS a través del proyecto "Residuo 0" y el intercambio cultural con niños y niñas de Madagascar.

## 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	
CSIC – Mitos y leyendas	Complementaria	10 diciembre	
Proyecto guelifriends	Complementaria	Todo el curso 17 diciembre	



Cross escolar	Complementaria	14 noviembre 24 enero	
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	
Semana de la bici	Complementaria	Mayo – Junio	
Convivencia final de curso	Extraescolar	19 junio	
Aulas de la naturaleza	Extraescolar	10 al 12 junio	

## 7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

	Referencia	Forma de acceso
<b>Materiales formato papel/digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro de texto y Libro Media</li> <li>• Diario de aprendizaje</li> <li>• Cuaderno clase</li> </ul>	Cada alumno y alumna utiliza el material impreso y accede al Aula Virtual Santillana 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.
<b>Recursos TIC</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI o tablero digital</li> <li>• Tablet/ portátiles</li> <li>• Conexión a internet</li> <li>• Vídeos.</li> <li>• Galerías de imágenes</li> <li>• Láminas y actividades interactivas</li> <li>• Canción.</li> </ul>	El alumnado precisa conectarse a la wifi del centro con su usuario y contraseña de educastur. Se facilita a cada niño o niña (o a cada pareja) una tableta o portátil. Cada alumno y alumna accede al Aula Virtual Santillana 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.

		El docente pone la canción a todo el grupo.
<b>Otros</b>	Juegos manipulativos	Lego primeras máquinas, Tarjetas de animales, etc.

## 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
<b>Temporalización y planificación</b>	1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
<b>Organización del aula</b>	2.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
<b>Recursos del aula</b>	3.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
<b>Metodología en el aula</b>	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)		
<b>Atención a la diversidad</b>	6.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje.		
	7.	Se plantean actividades manipulativas.		
	8.	Se utilizan recursos audiovisuales.		
<b>Otros</b>	9.	Los instrumentos previstos para obtener información sobre los aprendizajes son suficientes y eficaces.		

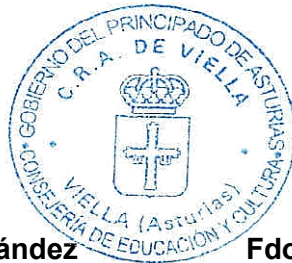


	10.	Se incluyen planes, programas y proyectos (PLEI, TIC...)		
--	-----	--	--	--

### 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 3º de Educación Primaria 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)**