

**PROGRAMACIÓN  
DIDÁCTICAS  
Educación Primaria**

**Curso 2025-2026**



**Conocimiento del medio:  
Ciencias de la Naturaleza CCNN  
Programación Didáctica  
4º Ed. Primaria**

## Índice:

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN .....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>3.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: .....</b>   | <b>4</b>  |
| <b>3.3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....</b> | <b>20</b> |
| <b>4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES .....</b>  | <b>27</b> |
| <b>5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA .....</b>  | <b>28</b> |
| <b>6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES .....</b>  | <b>32</b> |
| <b>3.7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS .....</b>  | <b>33</b> |
| <b>3.8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE .....</b>                                     | <b>34</b> |

## 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.

### PRIMER TRIMESTRE

| Temporalización, número de unidad     | Situación de aprendizaje y contenidos clave  |
|---------------------------------------|--|
| U. 5<br>Del 09 de sept. Al 22 de oct. | – ¿Qué son las fuerzas? – Las máquinas y las fuerzas – Las máquinas cambian – Los avances técnicos y la sociedad                           |
| U. 6 Del 23 de oct. al 05 de dic.     | – Internet y la www – Buscamos información en internet – La comunicación en la era digital- Reglas básicas de netiqueta<br>AULA DEL FUTURO |
| Del 09 al 19 de dic.                  | Proyecto   |

### SEGUNDO TRIMESTRE

| Temporalización, número de unidad       | Situación de aprendizaje y contenidos clave   |
|---|---|
| U.1<br>Del 08 de enero al 06 de febrero | Las personas somos seres vivos– Principales partes y órganos de nuestro cuerpo – Crecemos y cambiamos |
| U. 3 Del 09 de feb. Al 13 de marzo      | Estudiamos los seres vivos – Los reinos de la vida – Los hongos – Los protocistas y las bacterias     |
| Del 16 al 27 de marzo                   | Proyecto  |

### TERCER TRIMESTRE

| Temporalización, número de unidad   | Situación de aprendizaje y contenidos clave   |
|-------------------------------------|---|
| U.2 Del 06 de abril al 06 de mayo   | Cómo son las plantas – La nutrición de las plantas – Las plantas se reproducen – Hay muchos tipos de plantas – No podemos vivir sin plantas |
| U. 4 Del 07 de mayo al 05 de junio. | Los medios acuáticos - Los medios terrestres- La biodiversidad - Cuidamos los ecosistemas   |
| Del 08 al 19 de junio.              | Proyecto  |

### 3.2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN:

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 <sup>er</sup> TRIMESTRE  |  |  |
|--|--|--|
| UNIDAD DIDÁCTICA N.º 1: ¿CUIDAS TU SALUD?  |  |  |
| 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.   |
| 2. <b>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.                                  | 2.1. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b> , demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.<br>2.2. <b>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.<br>2.3. <b>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.<br>2.4. <b>Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b> , a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. | CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4. |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | 2.5. <b>Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.  |  |
| 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.<br>3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.<br>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.  |
| <b>Saberes básicos</b>   |   |  |
| <b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b>  |   |  |
| <b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b><br>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...).<br>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.<br>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.<br>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• TALLER CIENTÍFICO: Registrar las actividades de ocio.</li> <li>• INVESTIGAR: Averiguar qué son las salinas y cómo se obtiene la sal.</li> </ul>   |
| <b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b><br>2.c. Pautas para una alimentación saludable: menús saludables y equilibrados. La importancia de la cesta de la compra y del etiquetado de los productos alimenticios para conocer sus nutrientes y su aporte energético.<br>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.   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La salud. Salud física, salud mental y salud social.</li> <li>• Los alimentos.</li> <li>• Clasificación según su origen y según su función.</li> <li>• Tipos de alimentos.</li> <li>• La dieta saludable.</li> <li>• Hábitos saludables. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ejercicio físico.</li> </ul> </li> <li>• Posturas correctas.</li> </ul> |
| <b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b>   |   |  |

|  |  |
|--|--|
| <p><b>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</b></p> <p>1.b. Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• DIGITAL: Buscar información sobre las “comida basura”.</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: Diseñar la “nevera saludable”.</li> </ul>     |

1<sup>er</sup> TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 2: LA VIDA DE LAS PLANTAS

| 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>2.1. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p>2.2. <b>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>2.3. <b>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>2.4. <b>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>2.5. <b>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>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.</p> <p>3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.3. <b>Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos</b> de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</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><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> <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: Descubrir qué necesitan las semillas.</li> <li>• INVESTIGAMOS: Averiguar la diferencia entre los árboles de hoja perenne y los de hoja caduca.</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.c. Características propias de las plantas que permiten su clasificación en relación con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</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>• Las partes de las plantas: la raíz, el tallo y la hoja.</li> <li>• La nutrición.</li> <li>• Fotosíntesis y respiración.</li> <li>• La reproducción de las plantas. La flor, el fruto y las semillas.</li> <li>• La clasificación de las plantas.</li> <li>• La importancia de las plantas para el medioambiente y 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> <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: Descubrir qué necesitan las semillas.</li> </ul>  |

2º TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 3: UN MUNDO DE SERES VIVOS

| Competencias específicas  | Criterios de evaluación   | Descriptor del perfil de salida                                    |
|---|---|--|
| <p>2. <b>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>2.1. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p>2.2. <b>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>2.3. <b>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>2.4. <b>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>2.5. <b>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>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.</p>  | <p>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.</p> <p>3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.3. <b>Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos</b> de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</p>   | <p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p> |
| <p>5. <b>Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural</b>, analizando su organización y propiedades y estableciendo</p>  | <p>5.1. <b>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>           |

|  |  |   |
|--|--|---|
| relaciones entre los mismos, para reconocer el <b>valor del patrimonio cultural y natural</b> , conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.   | <b>5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. |   |
| <b>Saberes básicos</b>   |  |   |
| <b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b>  |  |   |
| <b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b><br>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...).<br>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.<br>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.<br>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• TALLER CIENTÍFICO: Evaluar la biodiversidad.</li> </ul>  |
| <b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b><br>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.<br>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.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La célula. Seres unicelulares y seres pluricelulares.</li> <li>• Los cinco reinos. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Las plantas y los animales.</li> <li>○ Los hongos. Grupos e importancia.</li> <li>○ Los protoctistas.</li> </ul> </li> <li>• Protozoos y algas.</li> <li>• Las bacterias.</li> </ul> |
| <b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b>   |  |   |
| <b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b><br>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.<br>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.<br>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• TALLER TECNOLÓGICO: Comprobar cómo se elabora el yogur.</li> </ul>   |

**2º TRIMESTRE**

**UNIDAD DIDÁCTICA N.º 4: PROTEGEMOS LOS ECOSISTEMAS**

| Competencias específicas   | Criterios de evaluación   | Descriptor del perfil de salida                                    |
|--|---|--|
| <p><b>1. 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.</p> | <p><b>1.1. 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.</p>  | <p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>                |
| <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</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>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p> |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>   | <p>3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.3. <b>Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos</b> de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</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>5.1. <b>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>5.2. <b>Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>5.3. <b>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>6.1. <b>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>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>TALLER CIENTÍFICO: Analizar un espacio protegido próximo.</li> </ul> |

|  |   |
|--|---|
| <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><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>• Ecosistemas acuáticos. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Factores que les afectan.</li> <li>○ Medios físicos. Agua dulce y agua salada.</li> </ul> </li> <li>• Ecosistemas terrestres. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Factores que les afectan.</li> <li>○ Las rocas.</li> </ul> </li> <li>• La biodiversidad.</li> <li>• La extinción de especies.</li> <li>• La protección de los ecosistemas.</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> <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 una maqueta de un espacio protegido.</li> </ul>  |

3<sup>er</sup> TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 5: FUERZAS Y MÁQUINAS POR TODAS PARTES

| Competencias específicas   | Criterios de evaluación   | Descriptor del perfil de salida                                    |
|--|---|--|
| <p>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.</p> | <p>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.</p>  | <p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>                |
| <p>2. <b>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>2.1. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b>, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p>2.2. <b>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>2.3. <b>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>2.4. <b>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>2.5. <b>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>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.</p>   | <p>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.</p> <p>3.2. <b>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>3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</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.e. Avances en el pasado relacionados con la ciencia y la tecnología del Principado de Asturias que han contribuido a transformar nuestra sociedad asturiana mostrando modelos que incorporen una perspectiva de género. Visibilización de la aportación de las mujeres al ámbito científico. Efecto Matilda.</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: Experimentar con máquinas simples.</li> </ul>  |  |
| <p><b>3. MATERIA, FUERZAS Y ENERGÍA</b></p> <p>3.c. Fuerzas de contacto y a distancia. Las fuerzas y sus efectos.</p> <p>3.d. Propiedades de las máquinas simples y su efecto sobre las fuerzas. Aplicaciones y usos en la vida cotidiana.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las fuerzas. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Efectos.</li> <li>○ Tipos.</li> </ul> </li> <li>• Las máquinas y la energía.</li> <li>• Las máquinas simples.</li> <li>• La polea, el plano inclinado y la palanca.</li> <li>• Inventos y descubrimientos.</li> <li>• La tecnología y la sociedad.</li> </ul> |  |
| <b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b>   |  |  |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</b></p> <p>1.b. Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• DIGITAL: Buscar información sobre inventos.</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> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• TALLER TECNOLÓGICO: Construir una catapulta.</li> </ul> |

| 3 <sup>er</sup> TRIMESTRE  |   |   |
|--|---|---|
| UNIDAD DIDÁCTICA N.º 6: NAVEGAMOS POR INTERNET   |   |   |
| 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.<br>3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.<br>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>• Internet. Páginas web y la www.</li> <li>• Los navegadores.</li> <li>• Los buscadores.</li> <li>• Los peligros de internet.</li> <li>• Comunicación por internet segura y responsable.</li> <li>• La netiqueta.</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: Mejorar la presentación de un trabajo de clase.</li> </ul>   |

### 3.3. 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. <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.   | <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. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b> , demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.<br>2.2. <b>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.<br>2.3. <b>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.<br>2.4. <b>Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b> , a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.<br>2.5. <b>Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. | <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>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.</p> <p>3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.3. <b>Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos</b> 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. <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.</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. <b>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>5.2. <b>Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>5.3. <b>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> | <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 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>6.1. <b>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>   | <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.

| Criterio de evaluación  | Ponderación |
|---|-------------|
| 1.1. <b>Utilizar dispositivos y recursos digitales</b> , de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, [...].              | 7%          |
| 2.1. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas</b> , demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.                                | 7%          |
| 2.2. <b>Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables</b> , utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y [...]. | 7%          |
| 2.3. <b>Realizar experimentos guiados</b> , cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma [...].        | 8%          |
| 2.4. <b>Proponer respuestas a las preguntas planteadas</b> , a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las [...].     | 8%          |
| 2.5. <b>Presentar los resultados de las investigaciones</b> en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.                | 8%          |
| 3.1. <b>Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño</b> , proponiendo posibles soluciones, probando diferentes [...].          | 8%          |
| 3.2. <b>Presentar el producto final de los proyectos</b> de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.  | 8%          |
| 3.3. <b>Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos</b> de acuerdo con los principios básicos del pensamiento [...].           | 7%          |
| 5.1. <b>Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación y [...].   | 8%          |
| 5.2. <b>Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se [...].         | 8%          |
| 5.3. <b>Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común</b> , adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones [...].     | 8%          |
| 6.1. <b>Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible</b> , reconociendo comportamientos [...].          | 8%          |
|   | 100%        |

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 (4º curso)

| Criterios de evaluación  | Indicadores de logro del criterio de evaluación<br>Grado de adquisición competencias específicas  | INSUFICIENTE<br>Iniciado | SUFICIENTE<br>Iniciado/en proceso | BIEN<br>En proceso | NOTABLE<br>Adquirido | SOBRESALIENTE<br>Ampliamente adquirido | CALIFICACIÓN<br>COMPETENCIAS | PRIMER<br>TRIMESTRE |
|--|---|--------------------------|-----------------------------------|--------------------|----------------------|--|------------------------------|---------------------|
| 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.   |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>2.4.</b> 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              |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>2.5.</b> Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.  | 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, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>3.1.</b> 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.  |  |  |  |  |  |  |  |
| <b>4.1.</b> Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás,   | Muestra actitudes que fomenten el bienestar emocional y social  |  |  |  |  |  |  |  |
|   | Identifica las emociones propias  |  |  |  |  |  |  |  |

|   |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.  | 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.     |  |  |  |  |  |  |  |
| 5.2. 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.   |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica  | Identifica problemas ecosociales.  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 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. | 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 “Valdesoto pueblo ejemplar”</b> | <p><b>Realizar una representación o exposición oral sobre los elementos culturales y sociales que llevaron a Valdesoto a ser pueblo ejemplar.</b></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 <sup>o</sup>  | <b>Coeducación</b>  | <p><b>Estudiar mujeres relevantes y realizar una exposición sobre su vida.</b></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 <sup>er</sup> | <b>La Naturaleza</b>  | <p><b>Realizar murales o exposiciones orales y escritas sobre el cuidado del medio – ambiente y el reciclaje.</b></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**

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.

### Otras metodologías y enfoques

| Unidad         | Metodología                                     | Descripción   |
|----------------|---|---|
| 1              | <b>Trabajo colaborativo</b>                     | La actuación por equipos para la realización del taller tecnológico propuesto en esta unidad y la puesta en común de los resultados facilitarán la visión de las distintas perspectivas y el grado de comprensión de lo estudiado en el aula.                                 |
|                | <b>Rutinas de pensamiento</b>                   | En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones porque tiene que reflexionar sobre alguna de las cuestiones explicadas en la unidad y valorar si las ha comprendido y si le han resultado complicadas o insuficientes.            |
| 2              | <b>Aprendizaje basado en la observación</b>     | Las propuestas de los talleres relacionadas con la fabricación de semilleros y la observación de las semillas motivarán al alumnado para el aprendizaje y facilitarán la comprensión de lo estudiado en el aula.  |
|                | <b>Rutinas de pensamiento</b>                   | En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones porque tiene que reflexionar sobre lo que ha aprendido en la unidad e identificar lo que le ha sido más útil para su vida diaria.   |
| 3              | <b>Aprendizaje basado en la observación</b>     | Las propuestas lúdicas relacionadas con las visitas a la naturaleza y la observación de los animales y plantas permitirán desarrollar competencias sociales y emocionales fundamentales para el desarrollo, además de motivar para el aprendizaje.                            |
|                | <b>Aprendizaje basado en la experimentación</b> | El experimento propuesto en el taller tecnológico se relaciona con los contenidos de la unidad y hace que se trabajen todas las competencias y se mejore el grado de comprensión de lo estudiado en el aula.  |
| 4              | <b>Trabajo colaborativo</b>                     | La visita en grupo a la naturaleza propuesta en el taller científico de esta unidad y la elaboración de un informe que recoja esta experiencia de forma colaborativa facilitará la visión de las distintas perspectivas y el grado de comprensión de lo estudiado en el aula. |
|                | <b>Rutinas de pensamiento</b>                   | En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones, porque tiene que reflexionar sobre alguna de las cuestiones explicadas en la unidad y valorar si las ha comprendido y si le han resultado complicadas o insuficientes.           |
| 5              | <b>Trabajo colaborativo</b>                     | Debatir en clase sobre la desigualdad existente en el mundo para acceder a la tecnología supone un enorme trabajo colaborativo. Es importante conocer las normas de respeto, permitir hablar a todos y todas y expresar sus opiniones libremente.                             |
|                | <b>Aprendizaje basado en la experimentación</b> | El acercamiento a la ciencia y a la experimentación propuesto en los talleres de esta unidad aumentará la capacidad de análisis de los estudiantes y facilitará la comprensión de lo estudiado en el aula.  |
| 6              | <b>Aprendizaje basado en proyectos</b>          | La presentación de un trabajo de clase propuesta en el taller tecnológico de esta unidad permitirá al alumnado llevar a la práctica los conocimientos adquiridos favoreciendo su aprendizaje y mejorando sus destrezas informáticas.  |
|                | <b>Rutinas de pensamiento</b>                   | En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones, porque tiene que reflexionar sobre las cuestiones explicadas en la unidad y valorar si las ha comprendido y si le han resultado complicadas.                                     |
| Proyecto final | <b>Aprendizaje de programación</b>              | El aprendizaje del lenguaje de programación en el aula ayuda a estructurar el pensamiento lógico y potencia la creatividad digital de los alumnos y las   |

|  |                             |   |
|--|-----------------------------|---|
|  |                             | alumnas, además de desarrollar armas para solucionar problemas de manera metódica y ordenada.   |
|  | <b>Trabajo colaborativo</b> | La posibilidad que ofrece Scratch de poder compartir los proyectos a través de la web hace que los niños y las niñas puedan aprender e intercambiar conocimientos con otros usuarios, lo que favorece el aprendizaje. |

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...).

| <b>Plan de Lectura, escritura e investigación</b> |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Promover la lectura de algunos libros de investigación relacionados con el área de ciencias naturales.</li> </ul>   |
| <b>Otros planes y programas</b>                   |  |
| <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<br>17 diciembre |  |
| Cross escolar                     | Complementaria  | 14 noviembre<br>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<br>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                |  |

### 3.7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS

|   | Referencia  | Forma de acceso   |
|---|---|---|
| <b>Materiales<br/>formato<br/>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>• Tabletas/ 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> | <p>El alumnado precisa conectarse a la wifi del centro con su usuario y contraseña de educastur.</p> <p>Se facilita a cada niño o niña (o a cada pareja) una tableta o portátil.</p> <p>Cada alumno y alumna accede 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.</p> <p>El docente pone la canción a todo el grupo.</p> |
| <b>Otros</b>                                    | Juegos manipulativos  | Lego primeras máquinas, Tarjetas de animales, etc.  |

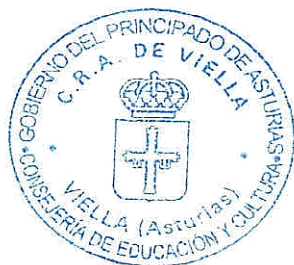
### 3.8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

|  |     | 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 4º de Educación Primaria del área de Conocimiento del Medio: Ciencia 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)**