

**PROGRAMACIÓN  
DIDÁCTICA  
Educación Primaria**

**Curso 2025-2026**



**Conocimiento del medio:  
Ciencias de la Naturaleza - CCNN  
programación Didáctica  
5º Ed. Primaria**

## Índice

<b>1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: <i>SITUACIONES DE APRENDIZAJE</i> .....</b>	<b>4</b>
<b>3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....</b>	<b>23</b>
<b>4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES .....</b>	<b>33</b>
<b>5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA .....</b>	<b>34</b>
<b>6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES .....</b>	<b>36</b>
<b>7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS .....</b>	<b>37</b>
<b>8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE .....</b>	<b>38</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.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <b>UNA GRAN VARIEDAD DE SERES VIVOS</b> (del 19 septiembre al 18 de octubre)	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <b>CONOCEMOS EL MUNDO</b> (del 21 de octubre al 29 de noviembre)	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 <b>NUESTRO CUERPO EN MOVIMIENTO</b> (del 10 enero al 3 febrero)	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 <b>NOS MANTENEMOS SANOS</b> (del 7 febrero al 7 marzo)	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 <b>INVESTIGAMOS LA MATERIA</b> (del 14 abril al 12 mayo)	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 <b>LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN</b> (del 16 mayo al 13 junio)	

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

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

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

1 <sup>er</sup> TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 1: UNA GRAN VARIEDAD DE SERES VIVOS		
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 recursos digitales</b> de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, <b>buscando información, comunicándose y trabajando</b> de forma individual, en equipo y en red, 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 sobre el medio natural, social o cultural</b> mostrando y manteniendo la curiosidad. 2.2. <b>Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables</b> , usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. <b>Diseñar y realizar experimentos guiados</b> , cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. 2.4. <b>Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b> , a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

	2.5. <b>Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico 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>Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital</b> , evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos. 3.2. <b>Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b> , mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto. 3.3. <b>Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. 3.4. <b>Comunicar el diseño de un producto final</b> , adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
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 relaciones entre los mismos, para reconocer el <b>valor del patrimonio cultural y natural</b> , conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.1. <b>Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.
<b>Saberes básicos</b>		
<b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b>		
<b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b> 1.a. Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).		<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller científico: Cultivar y estudiar mohos</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 distintas investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.</p>	
<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.a. Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: 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 seres vivos: nutrición, relación y reproducción.</li> <li>• Seres unicelulares y pluricelulares.</li> <li>• La célula. Concepto y partes.</li> <li>• Tipos de células: animales y vegetales.</li> <li>• Los niveles de organización.</li> <li>• Los cinco reinos</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>	
<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.c. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las funciones vitales de los seres vivos: nutrición, relación y reproducción.</li> <li>• Taller tecnológico: Crear un fichero digital de seres vivos</li> <li>• La célula. Concepto y partes.</li> </ul>
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Crear un fichero digital de seres vivos</li> </ul>

**1<sup>er</sup> TRIMESTRE**

**UNIDAD DIDÁCTICA N.º 2: CONOCEMOS EL MUNDO**

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 recursos digitales</b> de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, <b>buscando información, comunicándose y trabajando</b> de forma individual, en equipo y en red, 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 sobre el medio natural, social o cultural</b> mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p><b>2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p><b>2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico 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. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital</b>, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p><b>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b>, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p><b>3.3. Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.4. Comunicar el diseño de un producto final</b>, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</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 desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p><b>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b>, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p><b>4.2. Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</p>	<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<p><b>Saberes básicos</b></p>		

<b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b>	
<p><b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b></p> <p>1.a. Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).</p> <p>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las distintas investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller científico: Comprobar la agudeza visual.</li> </ul>
<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.a. Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</p> <p>2.e. Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La función de relación.</li> <li>• El sistema nervioso. Los tejidos nerviosos y las neuronas.</li> <li>• Sistema nervioso central y sistema nervioso periférico.</li> <li>• La vista y el oído.</li> <li>• El olfato, el gusto y el tacto.</li> <li>• La salud del sistema nervioso y de los sentidos.</li> </ul>
<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.c. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La vista y el oído.</li> <li>• La salud del sistema nervioso y de los sentidos.</li> </ul>
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p> <p>2.d. Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y del de los demás como oportunidad de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Construir un alfabeto braille.</li> </ul>

**2º TRIMESTRE**

**UNIDAD DIDÁCTICA N.º 3: NUESTRO CUERPO EN MOVIMIENTO**

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 sobre el medio natural, social o cultural</b> mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p><b>2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p><b>2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico 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. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital</b>, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p><b>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b>, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>

	<p><b>3.3. Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.4. Comunicar el diseño de un producto final</b>, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</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 desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p><b>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b>, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p><b>4.2. Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</p>	STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.
<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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.
<b>Saberes básicos</b>		
<b>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</b>		
<p><b>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</b></p> <p>1.a. Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).</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 distintas investigaciones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller científico: Observar e interpretar una radiografía.</li> </ul>

<p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.</p>	
<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.a. Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</p> <p>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.</p> <p>2.d. Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuadas: higiene del sueño, prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales), gestión saludable del ocio y del tiempo libre, contacto con la naturaleza, uso adecuado de dispositivos digitales, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas evitando roles y estereotipos de género.</p> <p>2.e. Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema esquelético. Tipos de huesos. Huesos principales. Articulaciones.</li> <li>• El sistema muscular. Tipos de músculos. Músculos principales.</li> <li>• El movimiento. Tipos de movimientos.</li> <li>• La salud del aparato locomotor. Prevención de lesiones, alimentación saludable, beneficios de la actividad física y posturas correctas</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: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Elaborar una tabla de estiramientos.</li> </ul>

**2º TRIMESTRE**

**UNIDAD DIDÁCTICA N.º 4: NOS MANTENEMOS SANOS**

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 recursos digitales</b> de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, <b>buscando información, comunicándose y trabajando</b> de forma individual, en equipo y en red, 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 sobre el medio natural, social o cultural</b> mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p>2.2. <b>Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. <b>Diseñar y realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p>2.4. <b>Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.</p> <p>2.5. <b>Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p>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</p>	<p>4.1. <b>Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b>, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando</p>	<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</p>

<p>desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p>4.2. <b>Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</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 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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación 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. Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).</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 distintas investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Taller científico: Actuar ante un accidente.</li> </ul>

<p><b>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</b></p> <p>2.a. Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</p> <p>2.d. Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuadas: higiene del sueño, prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales), gestión saludable del ocio y del tiempo libre, contacto con la naturaleza, uso adecuado de dispositivos digitales, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas evitando roles y estereotipos de género.</p> <p>2.e. Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La salud.</li> <li>• Los sistemas de salud.</li> <li>• Las enfermedades infecciosas y las no infecciosas.</li> <li>• El diagnóstico y el tratamiento.</li> <li>• Las vacunas.</li> <li>• Hábitos saludables y hábitos tóxicos.</li> <li>• Los accidentes. Prevención y actuación.</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>	
<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.c. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las enfermedades infecciosas y las no infecciosas.</li> <li>• Las vacunas.</li> <li>• Los accidentes. Prevención y actuación.</li> </ul>

**3<sup>er</sup> TRIMESTRE**

**UNIDAD DIDÁCTICA N.º 5: INVESTIGAMOS LA MATERIA**

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 recursos digitales</b> de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, <b>buscando información, comunicándose y trabajando</b> de forma individual, en equipo y en red, 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 sobre el medio natural, social o cultural</b> mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p><b>2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p><b>2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p><b>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.</p> <p><b>2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico 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</p>	<p><b>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital</b>, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>

<p>producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p><b>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b>, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p><b>3.3. Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p> <p><b>3.4. Comunicar el diseño de un producto final</b>, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</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 desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p><b>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b>, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p><b>4.2. Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</p>	<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p><b>5.2. Establecer 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. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural</b> a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</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</p>	<p><b>6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta</b>, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</p>	<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>

<p>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>6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales</b>, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</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. Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).</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 distintas investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.</p> <p>1.f. La relación entre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología para comprender la evolución de la sociedad en el ámbito científico-tecnológico.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller científico: Medir la fuerza de rozamiento.</li> </ul>
<p><b>3. MATERIA, FUERZAS Y ENERGÍA</b></p> <p>3.a. Masa y volumen. Instrumentos para calcular la masa y la capacidad de un objeto. Concepto de densidad y su relación con la flotabilidad de un objeto en un líquido.</p> <p>3.b. La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas.</p> <p>3.c. Las formas de energía, fuentes y transformaciones. Las fuentes de energías renovables y no renovables y su influencia en la contribución al desarrollo sostenible de la sociedad.</p> <p>3.d. Artefactos voladores. Principios básicos del vuelo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• La materia: la masa y el volumen.</li> <li>• La densidad. Flotabilidad.</li> <li>• Las fuerzas.</li> <li>• Efectos y deformaciones.</li> <li>• El movimiento y la velocidad.</li> <li>• La conquista del aire: Historia; Cómo funciona un avión.</li> </ul>
<p><b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b></p>		

<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 de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Aplicación de un criterio propio e informarlo para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red.</p> <p>1.c. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las fuerzas.</li> <li>• La conquista del aire.</li> </ul>
<p><b>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</b></p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p> <p>2.b. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).</p> <p>2.c. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D....) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p> <p>2.d. Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y del de los demás como oportunidad de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller tecnológico: Construir un barco reutilizando materiales.</li> </ul>

### 3<sup>er</sup> TRIMESTRE

#### UNIDAD DIDÁCTICA N.º 6: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

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 recursos digitales</b> de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, <b>buscando información, comunicándose y trabajando</b> de forma individual, en equipo y en red, 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>Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital</b> , evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos. 3.2. <b>Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b> , mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto. 3.3. <b>Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. 3.4. <b>Comunicar el diseño de un producto final</b> , adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	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>Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b> , gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre. 4.2. <b>Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el	STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.

	descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.	
6. <b>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.	6.1. <b>Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta</b> , a partir del análisis de la intervención humana en el entorno. 6.2. <b>Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales</b> , buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.
<b>Saberes básicos</b>		
<b>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</b>		
<b>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</b> 1.a. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 1.b. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Aplicación de un criterio propio e informarlo para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. 1.c. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. 1.d. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. 1.e. 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. 1.f. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• El software de los ordenadores. El sistema operativo y las aplicaciones.</li> <li>• Almacenamiento de la información. Dispositivos, archivos y carpetas.</li> <li>• Plataformas. Acceso, registro y seguridad.</li> <li>• El ocio digital. Vídeo, pódcast, imagen, música, juegos y redes sociales.</li> <li>• Las amenazas del mundo digital.</li> </ul>

## **2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL**

2.a. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.

2.b. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).

2.c. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D....) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.

2.d. Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y del de los demás como oportunidad de aprendizaje.

- Taller tecnológico: Crear una presentación multimedia.

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

Criterio de evaluación	Procedimiento	Instrumento
1.1. <b>Utilizar recursos digitales</b> de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, <b>buscando información, comunicándose y trabajando</b> de forma individual, en equipo y en red, 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>
<p>2.1. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural</b> mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p>2.2. <b>Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables</b>, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. <b>Diseñar y realizar experimentos guiados</b>, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p>2.4. <b>Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b>, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.</p> <p>2.5. <b>Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.</p>	<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>Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital</b>, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p>3.2. <b>Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b>, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos</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</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> </ul>

<p>cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p>3.3. <b>Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.4. <b>Comunicar el diseño de un producto final</b>, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</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>Escala de coevaluación.</b></li> </ul>
<p>4.1. <b>Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b>, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p>4.2. <b>Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p>5.2. <b>Establecer 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>Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural</b> a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</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>Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta</b>, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</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>

<p>6.2. <b>Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales</b>, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</p>		
--	--	--

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el área de CCNN cada criterio de evaluación tendrá el mismo peso específico en la calificación del alumnado.

Criterio de evaluación
1.1. <b>Utilizar recursos digitales [...], buscando información, comunicándose y trabajando</b> de forma individual, en equipo y red, [...].
2.1. <b>Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural</b> mostrando y manteniendo la curiosidad.
2.2. <b>Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables</b> , usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico [...].
2.3. <b>Diseñar y realizar experimentos guiados</b> , cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando [...].
2.4. <b>Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b> , a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, [...].
2.5. <b>Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico [...].
3.1. <b>Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital</b> , evaluando necesidades del entorno y estableciendo [...].
3.2. <b>Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b> , [...].
3.3. <b>Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales [...].
3.4. <b>Comunicar el diseño de un producto final</b> , adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando [...].
4.1. <b>Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social</b> , gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, [...].
4.2. <b>Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto [...].
5.1. <b>Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la indagación ...
5.2. <b>Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones [...].
5.3. <b>Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural</b> a través de propuestas y acciones [...].

**6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta, [...].**

**6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones [...].**

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 (5º curso)

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE	CALIFICACIÓN	TRIMESTRE
	Grado de adquisición competencias específicas	Iniciado	Iniciado/en proceso	En proceso	Adquirido	Ampliamente adquirido	COMPETENCIAS	
1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	1.1.1. Utiliza recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente.							
	1.1.2. Busca y selecciona información fiable y pertinente atendiendo a la situación plantada (reto, tarea...).							
	1.1.3. Reelabora y crea contenidos digitales sencillos con la información que previamente ha buscado, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red.							
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	2.1.1. Formula preguntas sobre el medio natural, social o cultural.							
	2.1.2. Realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural.							
	2.1.3. Muestra y mantiene la curiosidad sobre el medio natural, social o cultura.							
2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones	2.2.1. Busca información en diferentes fuentes seguras y fiables.							
	2.2.2. Selecciona y contrastar información usando los criterios de fiabilidad de fuentes.							
	2.2.3. Utiliza la información obtenida para el desarrollo de la investigación planteada en el medio natural, social y/o cultural.							

relacionadas con el medio natural, social y cultural.	2.2.4. Adquiere léxico científico básico.						
2.3. <b>Diseñar y realizar experimentos guiados</b> , cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	2.3.1. Diseña experimentos guiados para dar respuesta al objetivo planteado en la investigación (cultivar y estudiar mohos, comprobar la agudeza visual, interpretar una radiografía, mide el aire que cabe en un pulmón...) .						
	2.3.2. Realiza experimentos guiados utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.						
	2.3.3. Emplea de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados.						
2.4. <b>Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas</b> , a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	2.4.1. Propone posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos.						
	2.4.2. Valora la coherencia de las posibles soluciones comparándolas con las predicciones realizadas						
2.5. <b>Comunicar los resultados de las investigaciones</b> adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.	2.5.1. Comunica los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.						
3.1. <b>Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la</b>	3.1.1. Evalúa necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos para dar respuesta a problemas						

<b>creación de un prototipo o solución digital</b> , evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.	medioambientales y/o de salud y contribuir al desarrollo sostenible y/o al cuidado personal.							
	3.1.2. Plantea problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital para dar respuesta a los problemas medioambientales y/o de salud y contribuir al desarrollo sostenible y/o al cuidado personal.							
<b>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional</b> , mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.	3.2.1. Diseña posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional.							
	3.2.2. Utiliza estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.							
	3.2.3. Estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.							
<b>3.3. Desarrollar un producto final</b> que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.	3.3.1. Desarrolla un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales.							
	3.3.2. Utiliza de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.							
<b>3.4. Comunicar el diseño de un producto final</b> , adaptando el mensaje y el formato a la	3.4.1. Comunica el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia.							

audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	3.4.2. Explica los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto.							
	3.4.3. Propone posibles retos para futuros proyectos.							
<b>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social,</b> gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.	4.1.1. Promueve actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.							
	4.1.2. Gestiona las emociones propias y respetando las de las demás personas.							
	4.1.3. Fomenta relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.							
	4.1.4. Reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.							
<b>4.2. Adoptar estilos de vida saludables</b> valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.	4.2.1. Adopta estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.							
<b>5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural</b> a través de la	5.1.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados (la materia y sus propiedades).							

indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	5.1.2. Analiza las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados (la materia y sus propiedades).							
5.2. <b>Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural</b> mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	5.2.1. Establece conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural (la diversidad de los seres vivos, el uso de transporte sostenible, la protección de los mares y el uso de fuentes de energía renovables).							
	5.2.2. Muestra comprensión de las relaciones que se establecen entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural.							
5.3. <b>Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural</b> a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	5.3.1. Valora la necesidad de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural (la diversidad de los seres vivos, el uso de transporte sostenible, la protección de los mares y el uso de fuentes de energía renovables).							
	5.3.2. Protege y muestra actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad							
6.1. <b>Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta</b> , a partir del análisis de la	6.1.1. Promueve estilos de vida saludables y consecuentes con los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas, a partir del análisis de sus conductas y de la intervención humana en el entorno (hábitos que nos ayudan a mantener nuestra salud y prevenir accidentes).							

intervención humana en el entorno.								
<b>6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</b>	6.2.1. Participa con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales (conservación de los mares y el uso de fuentes de energía renovables) a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.							
	6.2.2. Busca soluciones y actúa para la resolución de los problemas ecosociales detectados.							

#### 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**

Dentro del área de cultura asturiana se progresa 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 fortalecimiento**

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.

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

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.

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.

### Rutinas y destrezas de pensamiento

A lo largo de las situaciones de aprendizaje se elaboran 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.

### Aprendizaje cooperativo y competencial

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

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 literatura relacionados con el área de cultura asturiana</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.</li> <li>Acceden a páginas de investigación previamente seleccionadas por el maestro/a.</li> <li>Empleo de las herramientas de Office 365 para crear y compartir contenidos digitales.</li> </ul>
<b>Otros</b>	....

**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	
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>• 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>	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>	<i>Anotad los que vayáis a utilizar</i>	

## 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.		
	2.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
<b>Organización 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 5º de Educación Primaria de Conocimiento del Medio – Ciencias de la Naturaleza ha sido aprobada por el Claustro de profesores en sesión ordinaria celebrada con fecha 2 de marzo 2026.**



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

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