

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
Educación Primaria**

Curso 2025-2026



**Conocimiento del medio:
Ciencias de la Naturaleza CCNN
Programaciones Didácticas
6º Ed. Primaria**

Índice:

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN:	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	6
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	25
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	36
3.5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA	37
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	41
3.7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS	42
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	43

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

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

TEMPORALIZACIÓN		UNIDAD DE PROGRAMACIÓN			
		N.º	Título unidad	Situación de aprendizaje/productos	Conceptos clave
1 ^{er} trimestre	11/09-19/10	1.	La importancia de la nutrición	<p>La forma de alimentarnos influye sobre nuestra salud y la del planeta: planificar un menú saludable para el fin de semana, construir un modelo de aparato digestivo y analizar en qué medida la alimentación afecta al cambio climático.</p> <p><i>La nutrición es una de las funciones vitales y comienza con la alimentación. Todos sabemos la influencia de la alimentación sobre la salud, pero quizá no somos tan conscientes de la importancia que tiene sobre el medioambiente. Por eso, en esta entrada de unidad y luego, en los rincones, incidimos sobre la producción de alimentos y qué podemos hacer para que esta sea más sostenible para el planeta. Los ODS que se trabajan son: ODS 3: Salud y bienestar; ODS 6: Agua limpia y saneamiento; ODS 12: Producción y consumo responsables; ODS 13: Acción por el clima.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • La función de nutrición al completo y sus aparatos. • La necesidad de alimentos. • La salud y la alimentación. • Los alimentos seguros. • La digestión de los alimentos. • La planificación de un menú saludable. • La construcción de un modelo del aparato digestivo. • El impacto de la alimentación al cambio climático. • La interpretación de datos representados en un gráfico.
	20/10-30/11	2.	La respiración, la circulación y la excreción	<p>La calidad del aire que respiramos influye en los procesos de respiración, circulación y excreción: aprender a tomar el pulso, realizar un póster para reconocer un ictus y realizar un análisis sobre la contaminación del aire.</p> <p><i>Respirar aire limpio es fundamental para nuestra salud. Si el aire está sucio, los contaminantes penetran en nuestro organismo y producen enfermedades respiratorias y cardiovasculares. Además, la contaminación atmosférica también tiene efectos negativos sobre el medioambiente. Por eso, queremos concienciar a las alumnas y los alumnos de la importancia de tener una buena calidad del aire y que reflexionen para ver si pueden contribuir a ello. Los ODS que se trabajan son: ODS 3: Salud y bienestar; ODS 6: Agua limpia y saneamiento; Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante; ODS 12: Producción y consumo responsables; ODS 13: Acción por el clima.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • La necesidad de respirar. • El aparato circulatorio. • La circulación de la sangre. • La excreción. • La salud de los órganos de la nutrición. • El aprendizaje de la medición del pulso. • La realización de un póster para reconocer un ictus. • La necesidad de aire limpio para respirar.

2º trimestre	01/12-31/05	3.	La adolescencia, una etapa de la vida	<p>La adolescencia es una etapa con muchos cambios físicos y mentales: representar el ciclo menstrual, hacer una presentación sobre el tiempo libre y realizar un Análisis sobre los valores de la adolescencia.</p> <p><i>En la adolescencia, los chicos y las chicas sufren muchos cambios tanto físicos como mentales. Los jóvenes van modificando en esta etapa sus puntos de vista, su personalidad y su carácter y afianzan sus valores. En esta unidad el alumnado tendrá ocasión de reflexionar sobre valores y esto les ayudará a orientar su comportamiento y realizarse como personas, tanto a nivel personal como colectivo. Los ODS que se trabajan son: ODS 3: Salud y bienestar; ODS 4: Educación de calidad; ODS 5: Igualdad de género; ODS 10: Reducción de las desigualdades.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los aparatos reproductores. • Las células sexuales y la fecundación. • El embarazo, el parto y la lactancia. • La reproducción y la salud. • La representación gráfica del ciclo menstrual. • La realización de una presentación sobre el tiempo libre. • Los valores en la adolescencia.
	01/02-14/03	4.	Un planeta cambiante	<p>La Tierra nos proporciona una gran cantidad de recursos minerales: Elaborar la ficha de una roca, crear un vídeo sobre el consumo responsable y proponer medidas para reducir el consumo innecesario.</p> <p><i>La Tierra nos ofrece numerosos recursos de origen mineral. Pero estos recursos no son renovables, por lo que se pueden agotar y puede llegar un día en que no podamos abastecernos. Entre los recursos minerales de los que dependemos están los combustibles fósiles y nucleares y diversos elementos imprescindibles para componentes electrónicos. Para contribuir a evitar el agotamiento de estos recursos, los alumnos y las alumnas deben ser conscientes del mal uso que hacemos de ellos y plantearse algunas posibles soluciones. Los ODS que se trabajan son: Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante; ODS 12: Producción y consumo responsables; ODS 13: Acción por el clima; ODS 14: Vida submarina; ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las capas del planeta. • El relieve terrestre cambia. • Los minerales. • El uso de las rocas y los minerales. • La elaboración de una ficha sobre una roca. • La creación de un vídeo sobre el consumo responsable. • La reducción del consumo innecesario.
3er trimestre	15/03-30/04	5.	La energía de nuestras vidas	<p>La energía es necesaria para nuestra vida, pero su uso ocasiona problemas: representar y construir un circuito eléctrico y proponer medidas concretas para reducir nuestra huella de carbono.</p> <p><i>La energía se manifiesta en los cambios que ocurren en la naturaleza y las personas hemos logrado utilizarla de múltiples maneras para facilitar nuestra vida. Pero el uso que hacemos de la energía trae consigo grandes problemas a los que debemos enfrentarnos por nuestro bien y el del planeta en su conjunto. En esta unidad, los niños y niñas se enfrentarán al grave problema</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • La energía. • Las fuentes de energía. • La energía eléctrica. • La corriente eléctrica. • El uso de la energía. • La representación y construcción de un circuito eléctrico. • La reducción de nuestra huella de carbono.

				<p>de la contaminación atmosférica y aprenderán a tomar decisiones en su día a día para contribuir a disminuirla. Los ODS que se trabajan son: Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante; ODS 12: Producción y consumo responsables; ODS 13: Acción por el clima; ODS 14: Vida submarina; ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres.</p>	
	06/05-14/06	6.	<p>Internet, un mundo conectado</p>	<p>El uso de internet nos facilita el día a día, pero también tiene sus riesgos: realizar un trabajo en equipo online y realizar un estudio sobre las redes sociales seguras.</p> <p><i>Internet es uno de los fenómenos tecnológicos más importantes de todos los tiempos, pero la conexión a esta red de redes no está exenta de riesgos. Todas las posibilidades que ofrece (navegación por páginas web, correo electrónico, mensajería instantánea, foros, chats, comercio electrónico, ocio...) pueden comportar algún riesgo o amenaza, sobre todo para los más jóvenes. Por eso, en esta unidad, los niños y las niñas aprenderán a usar internet de una forma segura y respetuosa. Los ODS que se trabajan son: ODS 3: Salud y bienestar; ODS 4: Educación de calidad; ODS 10: Reducción de las desigualdades.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • La búsqueda de información de forma eficiente. • Las páginas y sitios web. • Internet y las redes sociales. • La netiqueta y la ciberseguridad. • La realización de un trabajo online en equipo. • Las redes sociales seguras. • El ciberacoso. • La reflexión sobre sus propios usos.

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 ^{er} TRIMESTRE		
UNIDAD DIDÁCTICA N.º 1: LA IMPORTANCIA DE LA NUTRICIÓN		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente , para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar 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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas , utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad. 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 relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados , 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.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

	<p>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, 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. Comunicar 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.</p>	
<p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p>3.3. Desarrollar un producto final 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. Comunicar el diseño de un producto final, 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>4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos</p>	<p>4.2. Adoptar 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.</p>	<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</p>

saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.		
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno , desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	<p>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, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</p> <p>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.</p>	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.
Saberes básicos		
Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA		
<p>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</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"> • TALLER CIENTÍFICO: Planificar un menú saludable para el fin de semana. • INVESTIGAMOS: Una alimentación sostenible.

<p>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</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.e. Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La función de nutrición y sus aparatos. • El proceso de la digestión. Fases: <ul style="list-style-type: none"> ○ La respiración. ○ La circulación. ○ La excreción. • Tipos de nutrientes. • Tipos de alimentos. • La alimentación saludable. La dieta mediterránea. • La alimentación sostenible. • Seguridad alimentaria.
<p>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</p>	
<p>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</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"> • DIGITAL: Buscar información sobre la fecha de caducidad
<p>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p> <p>2.c. Materiales, herramientas, objetos adecuados a la consecución del proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TALLER TECNOLÓGICO: Construir un modelo del aparato digestivo.

1^{er} TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 2: LA RESPIRACIÓN, LA CIRCULACIÓN Y LA EXCRECIÓN

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>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.</p>	<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>
<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.</p>	<p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p>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 relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, 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. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, 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. Comunicar 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.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>

<p>4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>4.2. Adoptar 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.</p>	<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</p>
<p>6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p>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, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</p> <p>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.</p>	<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p>Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA</p>		
<p>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</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.e. La ciencia, la tecnología y la ingeniería como actividades humanas, las profesiones STEM en la actualidad desde una perspectiva de género, visibilizando los nombres y aportaciones de las mujeres en los tres campos. Efecto Matilda.</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"> • TALLER CIENTÍFICO: Aprender a tomar el pulso. • TALLER CIENTÍFICO: Realizar un póster para reconocer un ictus. • INVESTIGAMOS: Necesitamos aire limpio para respirar.

<p>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</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"> • La respiración. <ul style="list-style-type: none"> ○ El aparato respiratorio. ○ El intercambio de gases. • La circulación. <ul style="list-style-type: none"> ○ El aparato circulatorio. ○ La circulación pulmonar y la circulación general. • La excreción. El aparato urinario. • La salud de los órganos de la nutrición. • Rechazo de hábitos tóxicos
<p>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</p>	
<p>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</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"> • DIGITAL: Buscar información sobre el plan nacional sobre drogas.

2º TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 3: LA ADOLESCENCIA, UNA ETAPA DE LA VIDA

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>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.</p>	<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>
<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.</p>	<p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p>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 relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, 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. Comunicar 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.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>

	<p>de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p>3.3. Desarrollar un producto final 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. Comunicar el diseño de un producto final, 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>4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, 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. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia del 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>
Saberes básicos		
Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA		
<p>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</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.e. La ciencia, la tecnología y la ingeniería como actividades humanas, las profesiones STEM en la actualidad desde una perspectiva de género, visibilizando los nombres y aportaciones de las mujeres en los tres campos. Efecto Matilda.</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"> • TALLER CIENTÍFICO: Representar el ciclo menstrual. • INVESTIGAMOS: Los valores en la adolescencia. Ampliar información sobre el funcionamiento y cuidados de los aparatos reproductores.

<p>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</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.b. Los cambios físicos, emocionales y sociales que conlleva la pubertad y la adolescencia para aceptarlos de forma positiva tanto en una misma como en las demás personas. Educación afectivo-sexual.</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"> • El aparato reproductor femenino. • El aparato reproductor masculino. • Los caracteres sexuales. • La fecundación. • El embarazo y el parto. • Los cuidados del aparato reproductor. • La adolescencia y la salud.
<p>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</p>	
<p>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</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"> • TALLER TECNOLÓGICO: Hacer una presentación sobre el tiempo libre.

2º TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 4: UN PLANETA CAMBIANTE

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.</p>	<p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p>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 relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, 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. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, 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. Comunicar 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.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>
<p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, 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>3.3. Desarrollar un producto final 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. Comunicar el diseño de un producto final, 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>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.</p>	<p>5.1. Identificar y analizar 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.</p> <p>5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>5.3. Valorar, proteger y mostrar 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.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
Saberes básicos		
Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA		
<p>1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA</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"> • TALLER CIENTÍFICO: Elaborar la ficha de una roca. • PROPONEMOS: Reducimos el consumo innecesario.

<p>2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA</p> <p>2.f. Clasificación básica de rocas y minerales. Usos y explotación sostenible de los recursos geológicos.</p> <p>2.g. Procesos geológicos básicos de formación y modelado del relieve.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La estructura de la Tierra. Geosfera y capas externas. • La energía interna de la Tierra. • El modelado del relieve. • La formación del suelo. • Las rocas. Tipos. • Los minerales y sus propiedades. • El uso de las rocas y de los minerales. Extracción y utilidad.
<p>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</p>	
<p>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</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"> • TALLER TECNOLÓGICO: Crear un vídeo sobre el consumo responsable.

3^{er} TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 5: LA ENERGÍA DE NUESTRAS VIDAS

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente , para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar 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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas , utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas , 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.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional , para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital , evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos. 3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional , mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto. 3.3. Desarrollar un producto final 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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.

	3.4. Comunicar el diseño de un producto final , 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.	
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural , analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural , conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.3. Valorar, proteger y mostrar 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.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno , desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta , a partir del análisis de la intervención humana en el entorno. 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.	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.
Saberes básicos		
Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA		
1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA 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...) 1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las distintas investigaciones. 1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.		<ul style="list-style-type: none"> • PROPONEMOS: Reducimos nuestra huella de carbono.

<p>3. MATERIA, FUERZAS Y ENERGÍA</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"> • La energía. Formas y propiedades de la energía. • Fuentes de energía renovables y no renovables. • La energía eléctrica. • Centrales eléctricas. • La corriente eléctrica. <ul style="list-style-type: none"> ○ Materiales conductores y aislantes. ○ Los circuitos eléctricos. • Los problemas del uso de la energía. • La energía sostenible.
<p>Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</p>	
<p>1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE</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"> • DIGITAL: Buscar información sobre cómo afectan los tendidos eléctricos a las aves.
<p>2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</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"> • TALLER TECNOLÓGICO: Representar y construir un circuito eléctrico.

3^{er} TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA N.º 6: INTERNET, UN MUNDO CONECTADO

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente , para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar 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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional , para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital , evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos. 3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional , mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto. 3.3. Desarrollar un producto final 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. Comunicar el diseño de un producto final , 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. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos , aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos	4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social , 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.	STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.

saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	4.2. Adoptar 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.	
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural , analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural , conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.1. Identificar y analizar 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. 5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 5.3. Valorar, proteger y mostrar 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.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.
Saberes básicos		
Bloque A. CULTURA CIENTÍFICA		
Bloque B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN		
1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE 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"> • La búsqueda de información en internet. <ul style="list-style-type: none"> ○ Estrategias. ○ Búsquedas en sitios oficiales. • Las redes sociales. <ul style="list-style-type: none"> ○ Peligros y amenazas. • Identidad digital y huella digital. • La netiqueta. • Ciberseguridad.

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: Realizar un trabajo en equipo online.

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
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática de la utilización que hace de los dispositivos y de los recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escalas de valoración.
<p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p>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 relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, 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. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, 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. Comunicar 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de documentos • Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación • Escala de coevaluación.
<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática del interés mostrado, del trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Diana de actitudes personales • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación

<p>gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p>3.3. Desarrollar un producto final 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. Comunicar el diseño de un producto final, 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"> • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de coevaluación.
<p>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, 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. Adoptar 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración del cuaderno y/o trabajos propuestos. • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación • Escala de coevaluación.
<p>5.1. Identificar y analizar 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.</p> <p>5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>5.3. Valorar, proteger y mostrar 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Análisis de documentos • Observación sistemática de la actitud mostrada, del trabajo realizado y del trabajo en grupo y cooperativo. • Autoevaluación/Coevaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Escalas de valoración de trabajos propuestos. • Diana de actitudes personales • Lista de cotejo para trabajo en grupo y cooperativo. • Diana de autoevaluación • Escala de coevaluación.

<p>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, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestación a través de cuestionarios. • Observación sistemática de la actitud mostrada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de evaluación: incluye ítems que valoran los saberes movilizados en situaciones de aprendizaje propuestas. • Diana de actitudes personales
--	--	--

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	Ponderación
1.1. Utilizar recursos digitales [...], buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y red, [...].	6%
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	6%
2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables , usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico [...].	6%
2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados , cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando [...].	6%
2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas , a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, [...].	6%
2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico [...].	5%
3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital , evaluando necesidades del entorno y estableciendo [...].	6%
3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional , [...].	6%
3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales [...].	6%
3.4. Comunicar el diseño de un producto final , adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando [...].	5%
4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social , gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, [...].	6%
4.2. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto [...].	6%

5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación ...	6%
5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones [...].	6%
5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones [...].	6%
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%
6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales , buscar soluciones [...].	6%
	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 (6º curso)

Criterios de evaluación	Indicadores de logro del criterio de evaluación	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS	TRIMESTRE
	Grado de adquisición competencias específicas	Iniciado	Iniciado/en proceso	En proceso	Adquirido	Ampliamente adquirido		
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 planteada (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	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							

científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	planteada en el medio natural, social y/o cultural.							
	2.2.4. Adquiere léxico científico básico.							
2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados , 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. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas , 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							

<p>2.5. Comunicar 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.</p>	<p>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.</p>							
<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p>	<p>3.1.1. Evalúa necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos para dar respuesta a problemas medioambientales y/o de salud y contribuir al desarrollo sostenible y/o al cuidado personal.</p>							
	<p>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.</p>							
<p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo</p>	<p>3.2.1. Diseña posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p>							
	<p>3.2.2. Utiliza estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.</p>							
	<p>3.2.3. Estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p>							

<p>3.3. Desarrollar un producto final 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>3.3.1. Desarrolla un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales.</p>							
	<p>3.3.2. Utiliza de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p>							
<p>3.4. Comunicar el diseño de un producto final, 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>3.4.1. Comunica el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia.</p>							
	<p>3.4.2. Explica los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto.</p>							
	<p>3.4.3. Propone posibles retos para futuros proyectos.</p>							
<p>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y</p>	<p>4.1.1. Promueve actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.</p>							
	<p>4.1.2. Gestiona las emociones propias y respetando las de las demás personas.</p>							
	<p>4.1.3. Fomenta relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p>							

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.							
4.2. Adoptar 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.	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.							
5.1. Identificar y analizar 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.	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).							
	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. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural	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							

mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	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. Valorar, proteger y mostrar 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.	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. Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta , a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.	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).							
6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas	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							

ecosociales , buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	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

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**, que se encuadran en diversos clubs (club de la ciencia, club de la salud, y club de los manitas). 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.

Club de la ciencia, destinado al alumnado que manifiesta de manera temprana intereses científicos. Estas tareas favorecerán que las niñas y los niños amplíen sus conocimientos, experimenten con sus sentidos y realicen sencillas investigaciones.

Club de la salud, para aquellos que tienen intereses relacionados con la salud, tanto la propia como la salud en general.

Club de los manitas, para aquellos que disfrutan creando o elaborando modelos u otras construcciones en las que dejar constancia de su aprendizaje.

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...

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

		ciencia, pues proporciona un acercamiento al medio físico de forma responsable, y a la competencia básica digital en las propuestas donde se utilizan recursos tecnológicos.
--	--	--

Multimedia

Todas las unidades disponen de los siguientes 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	Aprendizaje basado en la experimentación	Las propuestas grupales de los talleres para elaborar una dieta saludable para el fin de semana y la construcción de un modelo de aparato digestivo motivarán al alumnado para el aprendizaje y facilitarán la comprensión de lo estudiado en el aula
	Rutinas de pensamiento	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 y valorar de qué manera le pueden ayudar a mejorar su alimentación.
2	Trabajo colaborativo	La actuación por equipos para la realización de los talleres científico y tecnológico propuestos 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.
	Rutinas de pensamiento	En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones porque tiene que reflexionar sobre cómo funciona su cuerpo y valorar si lo ha entendido y de qué manera le pueden ayudar para mejorar su vida cotidiana.
3	Rutinas de pensamiento	En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones porque tiene que reflexionar sobre los cambios que se producen en la adolescencia y valorar la utilidad de lo aprendido en esta unidad.
	Aprendizaje basado en la experimentación	La presentación digital sobre una actividad de ocio que el alumnado tiene que realizar en el taller tecnológico de esta unidad se relaciona con los contenidos y mejora el grado de comprensión de lo estudiado en el aula, así como sus competencias digitales.
4	Aprendizaje basado en la observación	La actividad propuesta en el taller científico de esta unidad en la que el alumnado tendrá que observar y clasificar rocas de su entorno, motivará a las chicas y los chicos para el aprendizaje y mejorará la comprensión de lo estudiado en el aula.
	Desarrollo de la creatividad	Las diferentes propuestas lúdicas que aparecen en esta unidad (grabar un vídeo, diseñar un folleto, dar una charla informativa o elaborar fichas descriptivas) fomentarán la imaginación del alumnado y facilitarán el aprendizaje.
5	Trabajo colaborativo	La construcción de un circuito eléctrico de un modo colaborativo y la elaboración de un anuncio radiofónico sobre la huella de carbono incrementarán el esfuerzo, el rendimiento y la motivación por el aprendizaje en todo el alumnado.
	Rutinas de pensamiento	En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones, ya que tiene que reflexionar sobre la importancia de la energía en nuestras vidas y plantearse cómo puede ayudar para reducir la contaminación atmosférica.
6	Aprendizaje basado en proyectos	La presentación de un trabajo en equipo online propuesta en el taller tecnológico de esta unidad permitirá al alumnado trabajar de una forma colaborativa y llevar a la práctica los conocimientos adquiridos. De esta manera, favorecerá su aprendizaje y mejorará sus habilidades informáticas.
	Rutinas de pensamiento	En la sección Valora tu aprendizaje, el alumnado trabaja la rutina de Explosión de opciones porque tiene que reflexionar sobre las ventajas y desventajas de las redes sociales y valorar si lo que ha aprendido en esta unidad le puede ayudar a mejorar el uso que hace de ellas.

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

Plan de Lectura, escritura e investigación	
<ul style="list-style-type: none"> Promover la lectura de algunos libros de literatura relacionados con el área de cultura asturiana 	
Otros planes y programas	
Coeducación	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva coeducativa.
Programa salud	Tratamientos de las actividades, tareas y situación de aprendizaje planteada desde una perspectiva saludable.
Digitalización	<ul style="list-style-type: none"> Encienden y apagan la tableta y el ordenador. Se conectan a la wifi del centro con su usuario y contraseña de educastur. Acceden a páginas de investigación previamente seleccionadas por el maestro/a. Empleo de las herramientas de Office 365 para crear y compartir contenidos digitales.
Otros

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación
Halloween - Samain	Complementaria	31 octubre	
Magüestu	Complementaria	24 de noviembre	
Semana de la Ciencia	Complementarias	1ª quincena noviembre	
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	

3.7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS

	Referencia	Forma de acceso
Materiales formato papel/digital	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de texto y Libro Media • Diario de aprendizaje • Cuaderno clase 	Cada alumno y alumna utiliza el material impreso y 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.
Recursos TIC	<ul style="list-style-type: none"> • PDI o tablero digital • Tabletas/ portátiles • Conexión a internet • Vídeos. • Galerías de imágenes • Láminas y actividades interactivas • Canción. 	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.
Otros		

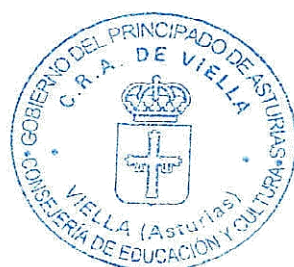
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

		Indicadores de logro	Sí/No	Propuesta de mejora
Temporalización y planificación	1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
Organización del aula	2.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
Recursos del aula	3.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
Metodología en el aula	4.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
	5.	La tarea seleccionada, como organizador de la actividad, está bien definida (es reconocible el producto final y la práctica social)		
Atención a la diversidad	6.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje.		
	7.	Se plantean actividades manipulativas.		
	8.	Se utilizan recursos audiovisuales.		
Otros	9.	Los instrumentos previstos para obtener información sobre los aprendizajes son suficientes y eficaces.		
	10.	Se incluyen planes, programas y proyectos (PLEI, TIC...)		

Propuestas de mejora

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

DILIGENCIA para hacer constar que la Programación Didáctica de 6º de Educación Primaria del área del 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)