

PROGRAMACIÓN

CIENCIAS

NATURALES /

NATURAL SCIENCES

1º E. PRIMARIA

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIT 1: LIVING THINGS. ANIMALS SERES VIVOS. ANIMALES	PRIMER TRIMESTRE
UNIT 2: LIVING THINGS. PLANTS SERES VIVOS. PLANTAS	
UNIT 3: MY BODY. MY SENSES EL CUERPO HUMANO. LOS SENTIDOS	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIT 4: HEALTHY HABITS HÁBITOS SALUDABLES	
UNIT 5: RESPECT THE NATURE RESPETO POR LA NATURALEZA	TERCER TRIMESTRE
UNIT 6: MATERIALS AND MACHINES MATERIALES Y MÁQUINAS	

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

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1: LIVING THINGS. ANIMALS/LOS SERES VIVOS. LOS ANIMALES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
Competencia específica 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>2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.</p> <p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.</p> <p>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas</p> <p>2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

	resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	
Competencia específica 3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
Competencia específica 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. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada. 5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.
Competencia específica 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	6.1. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.

protección de las personas y del planeta.		
Saberes básicos		
<p>BLOQUE A. CULTURA CIENTÍFICA</p> <p>Iniciación en la actividad científica</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. – La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. – Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana. <p>La vida en nuestro planeta</p> <ul style="list-style-type: none"> – Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. – Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades. – Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables. – Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua. <p>BLOQUE B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</p> <p>Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. <p>Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> – Estrategias básicas de trabajo en equipo. 		

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2: LIVING THINGS. PLANTS/LOS SERES VIVOS. LAS PLANTAS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CCEC4.
Competencia específica 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>2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.</p> <p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.</p> <p>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas</p> <p>2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

	pasos seguidos con ayuda de un guion.	
Competencia específica 3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
Competencia específica 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. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada. 5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.
Competencia específica 6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.

Saberes básicos

BLOQUE A. CULTURA CIENTÍFICA

Iniciación en la actividad científica

- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.
- Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana.

La vida en nuestro planeta

- Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes.
- Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades.
- Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables.
- Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.

BLOQUE B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

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

Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3: MY BODY/ MI CUERPO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
Competencia específica 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>2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.</p> <p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.</p> <p>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas</p> <p>2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

<p>Competencia específica 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. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.</p> <p>4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.</p>
<p>Competencia específica 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. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>

Saberes básicos

BLOQUE A. CULTURA CIENTÍFICA

Iniciación en la actividad científica

- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.
- Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana.

La vida en nuestro planeta

- Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes.
- Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades.
- Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: higiene, alimentación variada, equilibrada y sostenible, ejercicio físico, contacto con la naturaleza, descanso y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles enfermedades.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social desde una perspectiva de género: estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. Educación afectivo-sexual.

BLOQUE B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

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

Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4: HEALTHY HABITS/HÁBITOS SALUDABLES		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
Competencia específica 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>2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.</p> <p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.</p> <p>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas</p> <p>2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

<p>Competencia específica 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. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.</p> <p>4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.</p>
<p>Competencia específica 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. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>

Saberes básicos

BLOQUE A. CULTURA CIENTÍFICA

Iniciación en la actividad científica

- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.
- Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana.

La vida en nuestro planeta

- Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes.
- Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: higiene, alimentación variada, equilibrada y sostenible, ejercicio físico, contacto con la naturaleza, descanso y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles enfermedades.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social desde una perspectiva de género: estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. Educación afectivo-sexual.

BLOQUE B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

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

Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5: RESPECT THE NATURE / RESPETO POR LA NATURALEZA		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
Competencia específica 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>2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.</p> <p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.</p> <p>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas</p> <p>2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

<p>Competencia específica 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. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada.</p> <p>5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.</p> <p>5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>
<p>Competencia específica 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. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>

Saberes básicos

BLOQUE A. CULTURA CIENTÍFICA

Iniciación en la actividad científica

- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...).
- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones.
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.
- Las profesiones relacionadas con la ciencia y la tecnología desde una perspectiva de género. Efecto Matilda.
- Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana.

La vida en nuestro planeta

- Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes.
- Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: higiene, alimentación variada, equilibrada y sostenible, ejercicio físico, contacto con la naturaleza, descanso y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles enfermedades.
- Hábitos saludables relacionados con el bienestar emocional y social desde una perspectiva de género: estrategias de identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad. Educación afectivo-sexual.

BLOQUE B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

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

Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
- Estrategias básicas de trabajo en equipo.

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6: MATERIALS AND MACHINES / MATERIALES Y MÁQUINAS		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
Competencia específica 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>2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.</p> <p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.</p> <p>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas</p> <p>2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptor del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

<p>Competencia específica 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. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>
<p>Saberes básicos</p>		
<p>BLOQUE A. CULTURA CIENTÍFICA</p> <p>Iniciación en la actividad científica</p> <ul style="list-style-type: none"> – Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). – Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. – Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. – La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. – Las profesiones relacionadas con la ciencia y la tecnología desde una perspectiva de género. Efecto Matilda. – Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana. <p>Materia, fuerzas y energía</p> <ul style="list-style-type: none"> – La luz y el sonido como formas de energía. Fuentes y uso en la vida cotidiana. – Propiedades observables de los materiales, su procedencia y su uso en objetos de la vida cotidiana de acuerdo con las necesidades de diseño para los que 		

fueron fabricados.

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

BLOQUE B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Digitalización del entorno personal de aprendizaje

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

Proyectos de diseño y pensamiento computacional

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

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

La evaluación, promoción y titulación en la Educación Primaria está regulada por lo dispuesto en el RD 984/2021, de 16 de noviembre y las normas para la aplicación de lo dispuesto en dicho decreto, quedan establecidas por la Orden EFP/279/2022, de 4 de abril. Los referentes para la evaluación serán los establecidos en el currículo.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Primaria será global, continua y formativa. Tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento a la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, con dificultades específicas de aprendizaje o con integración tardía en el sistema educativo y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las áreas, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el perfil competencial.

Si partimos de que las competencias suponen una aplicación real y práctica de conocimientos, habilidades y actitudes, la forma de comprobar o evaluar si el alumno las ha adquirido es reproducir situaciones lo más reales posibles de aplicación, y en estas situaciones lo habitual es que el alumno se sirva de ese bagaje acumulado (todo tipo de contenidos) pero responda, sobre todo, a situaciones prácticas.

El currículo nos propone una serie de herramientas que nos permiten llevar a cabo el proceso de evaluación en el aula. En el caso de la evaluación formativa, serán la observación y seguimiento sistemático del alumno, es decir, se tomarán en consideración todas las *producciones* que desarrolle, tanto de carácter individual como grupal: trabajos escritos, exposiciones orales y debates, actividades de clase, lecturas y resúmenes, investigaciones, situaciones de aprendizaje, actitud ante el aprendizaje, precisión en la expresión y autoevaluación entre otros. En el caso de la evaluación sumativa, serán las pruebas escritas y orales. En todo caso, los procedimientos de evaluación serán variados, de forma que puedan adaptarse a la flexibilidad que exige la propia evaluación.

El currículo establece unos criterios de evaluación por área y curso que nos permiten evaluar la adquisición de las competencias específicas de la materia.

En el proceso de evaluación, se han identificado cinco niveles de calificación, y para su registro aconsejamos la siguiente escala cualitativa ordenada de menor a mayor: Insuficiente (IN): No conseguido; Suficiente (SU): Conseguido con nivel bajo en los diferentes ámbitos; Bien (BI): Conseguido con nivel medio; Notable (NT): conseguido con nivel alto, y Sobresaliente (SB): Conseguido totalmente.

Instrumentos y procedimientos de evaluación

- Observación sistemática del trabajo.
- Pruebas orales y escritas.
- Participación en las actividades de clase
- Participación en los trabajos en grupo.
- Realización correcta de tareas.
- Análisis de las tareas realizadas en el libro y fichas del alumnado.
- Análisis de las producciones, worksheets y proyectos del alumnado.
- Rúbricas

Grado de adquisición de competencias	
Insuficiente	Iniciado
Suficiente	Iniciado / en proceso
Bien	En proceso
Notable	Adquirido
Sobresaliente	Ampliamente adquirido

Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado de acuerdo con los criterios de evaluación del área de CIENCIAS NATURALES (1º curso)

CURSO 1º											
Competencia específica 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.											
Criterios de evaluación (Misma ponderación a todos)	Ponderación	Trimestres			Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
		1er Trim.	2º Trim.	3er Trim.							
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los dispositivos y recursos digitales de forma segura atendiendo a las indicaciones establecidas. 						
Competencia específica 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.											
Criterios de evaluación (Misma ponderación a todos)	Ponderación	Trimestres			Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
		1er Trim.	2º Trim.	3er Trim.							
2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos. Formula preguntas y realiza predicciones sobre objetos, hechos o fenómenos cercanos. 						

<p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p>	<p>6,66%</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Busca información sencilla con ayuda en diferentes fuentes seguras y fiables. • Utiliza la información obtenida en las búsquedas para investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 						
<p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.</p>	<p>6,66%</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Participa en experimentos pautados o guiados de una investigación. • Utiliza técnicas sencillas de indagación en los experimentos. • Emplea de forma segura los instrumentos que utiliza en los experimentos. • Registra las observaciones de forma guiada. 						
<p>2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas</p>	<p>6,66%</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Propone respuestas a las preguntas planteadas. • Compara información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas anteriormente de forma oral. 						

2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Comunica de forma oral o gráfica el resultado obtenido de las investigaciones realizadas. Explica con ayuda de un guion los pasos seguidos en la investigación. 						
Competencia específica 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.											
Criterios de evaluación (Misma ponderación a todos)	Ponderación	Trimestres			Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Realiza, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño. Prueba en equipo diferentes prototipos realizados. Utiliza de forma segura los materiales adecuados en la realización del producto. 						
3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Presenta de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño. Responde a preguntas sencillas sobre su diseño. Explica con ayuda de un guion los pasos seguidos en 	•					

					la realización del producto final.						
3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Participa mostrando interés en la resolución guiada de problemas sencillos de programación. 						
Competencia específica 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.											
Criterios de evaluación (Misma ponderación a todos)	Ponderación	Trimestres			Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
		1er Trim.	2º Trim.	3er Trim.							
4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Identifica las emociones propias y las de los demás en el trabajo individual o en equipo. Entiende las relaciones familiares y escolares a las que pertenece. Reconoce las acciones que favorecen el bienestar emocional y social propio y de los demás. 						
4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Identifica los hábitos saludables. Valora la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el 						

uso adecuado de las tecnologías.					contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.						
Competencia específica 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.											
Criterios de evaluación (Misma ponderación a todos)	Ponderación	Trimestres			Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Identifica las características de los elementos del medio natural. Realiza pequeñas clasificaciones de elementos del medio natural atendiendo a sus características. Utiliza de forma pautada las herramientas y procesos adecuados en la indagación. 						

5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Identifica las relaciones entre los elementos del medio natural. Utiliza la observación y experimentación para comprender dichas relaciones. 						
5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	6,66%				<ul style="list-style-type: none"> Conoce los elementos más característicos de su medio natural. Muestra actitudes de respeto ante el medio natural y cultural. 						
Competencia específica 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.											
Criterios de evaluación (Misma ponderación a todos)	Ponderación	Trimestres			Indicadores de logro del criterio de evaluación Grado de adquisición competencias específicas	INSUFICIENTE Inicialmente	SUFICIENTE Inicialmente/ en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
1er Trim.		2º Trim.	3er Trim.								

<p>6.1. Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.</p>	<p>6,66%</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Valora la defensa y la protección del medio ambiente. • Identifica las acciones contra el medio ambiente. • Identifica las acciones en defensa del medio ambiente. 						
--	--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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.

Partiendo de esta premisa, en este apartado se incluirán aquellas medidas de atención a las diferencias individuales que permitan la personalización del aprendizaje del alumnado del grupo clase. Estas medidas deberán dar respuesta a los distintos ritmos, situaciones y estilos de aprendizaje y en todo caso, harán referencia a los ajustes razonables curriculares y/o metodológicos que pudieran derivarse de las necesidades del alumnado.

Para la concreción de estas actuaciones, se tomará como referencia la normativa legal vigente, así como el Programa de Atención a la Diversidad del centro.

Es evidente que una misma actuación educativa ejercida en un mismo grupo de alumnos produce efectos diferentes en función de los conocimientos y experiencias previos de cada uno de ellos, sus capacidades intelectuales, así como sus intereses y sus motivaciones ante la enseñanza.

Es por esta razón por la que, en muchas ocasiones, debemos modificar o adaptar los contenidos o la metodología para que todo el alumnado pueda alcanzar los objetivos establecidos. De la misma manera, debemos ofrecer actividades de ampliación para el alumnado que lo requiera. La atención a la diversidad debe llevarse a cabo siempre en los dos sentidos. Por ello, constantemente se deberá atender a estas diferencias, presentando las mismas actividades de forma diversa a partir de las actividades planteadas. El profesorado debe calibrar a quién dirigir y proponer unas actividades u otras y deberán ser consciente en todo momento de esas diferencias, no solo a la hora de evaluar, sino también a la hora de enseñar y de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las adaptaciones se centrarán en:

1. Tiempo y ritmo de aprendizaje
 2. Metodología más personalizada
 3. Reforzar las técnicas de aprendizaje
 4. Mejorar los procedimientos, hábitos y actitudes
 5. Aumentar la atención orientadora
 6. Enriquecimiento curricular
 7. Evaluaciones adaptadas a las necesidades de estos alumnos
- a) Para el alumnado con altas capacidades se facilitarán contenidos y material de ampliación adecuado a sus necesidades y que les permita desarrollar al máximo sus capacidades.
- b) Para el alumnado con integración tardía en el sistema educativo se adoptarán las medidas de refuerzo necesarias que faciliten su integración escolar y la recuperación de su desfase.
- c) Para el alumnado con dificultades específicas de aprendizaje se tomarán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas.

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA O MATERIA EN LOS PLANES Y PROGRAMAS DEL CENTRO

Planes y programas	Actuaciones previstas
Plan de Lectura, escritura e investigación	A través del desarrollo de las unidades se trabajan la comprensión oral y escrita de textos en lengua extranjera para mejorar la competencia lingüística. Se fomenta el uso del lenguaje oral Lectura en voz alta de textos por parte de los alumnos. Lecturas graduadas relacionadas con el contenido de las unidades
Programa HaBLE	Uso del inglés como lengua vehicular en el área de Ciencias Naturales
Programa salud	Tratamientos de las actividades, tareas y situaciones de aprendizaje planteadas desde una perspectiva saludable. Proyectos y tareas relacionados con el reciclaje de materiales. Contenidos del área sobre hábitos saludables. Contenidos del área sobre el cuidado del medio ambiente.
Plan Digital de Centro	Utilización de la PDI. Aula de NNTT Uso de webs educativas Aplicaciones 365
Proyecto “Te cuento... Una biblioteca”	Actividades relacionadas con el objetivo del proyecto: Crear una biblioteca escolar que actúe como vehículo de experiencias, que fomente el amor por la lectura y el aprendizaje a través del acceso a una biblioteca renovada y atractiva en la que poder desarrollar actividades creativas y participativas.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Vinculación con Unidades de Programación
Visita granja escuela Los Caserinos	AC	U 1. Los seres vivos U5. Respeto por la naturaleza
Visita Cogersa	AC	U5. Respeto por la naturaleza U 6. Materiales
Boca sana	AC	U 4. Hábitos saludables

7. RECURSOS y MATERIALES DIDÁCTICOS

MATERIAL DE USO GENERAL	
Materiales didácticos	Fotocopias. Posters. Materiales de creación propia. Biblioteca de aula en inglés.
Materiales digitales	PDI Webs educativas Material digital proporcionado por la editorial
Libro de texto	Natural Science Primary 1. Ed. Richmond Santillana Ciencias Naturales 1. Editorial Santillana
Otros	Materiales para experimentos y diseños

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

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN ----- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2.	¿He tenido en cuenta los criterios de evaluación		
3	¿La planificación ha sido flexible para dar respuesta a los intereses del alumnado?		
4	¿Los instrumentos de evaluación han permitido hacer el seguimiento del progreso de aprendizaje del alumnado?		
5	¿Ha habido coordinación con el equipo docente?		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
6.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
RECURSOS EN EL AULA			
7.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
8.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
9.	¿He puesto en práctica las técnicas cooperativas propuestas en la unidad?		
10.	¿He relacionado los aprendizajes adquiridos con situaciones de la vida cotidiana?		
11	¿He desarrollado el reto generando la curiosidad necesaria para motivar al alumnado?		
12	¿Informo sobre los progresos conseguidos y las dificultades encontradas?		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
13.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		

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:			