



C.P. EL LLANO (GIJÓN)

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO: 1º

ÍNDICE

1. Organización y secuenciación del currículo en unidades de programación.
2. Instrumentos, procedimientos de evaluación y criterios de calificación.
3. Medidas de atención a las diferencias individuales.
4. Concreción de planes, programas y proyectos.
5. Desarrollo de las actividades complementarias/extraescolares.
6. Recursos didácticos y materiales curriculares.
7. Indicadores de logro y procedimientos de evaluación de la Programación Didáctica.

1. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
U0: ASÍ SOY. FECHA: 12 DE SEPTIEMBRE AL 30 DE SEPTIEMBRE.	U3: CONOZCO LA NATURALEZA. FECHA: 9 DE ENERO AL 9 DE FEBRERO.	U5: CUIDAMOS LA NATURALEZA. FECHA: 13 DE ABRIL AL 12 DE MAYO.
U1: DESCUBRO CÓMO SOMOS. FECHA: 3 DE OCTUBRE AL 3 DE NOVIEMBRE.	U4: ME GUSTAN LOS ANIMALES FECHA: 11 DE FEBRERO AL 30 DE MARZO.	U6: ¿CUIDAMOS LOS MARES? FECHA: 17 DE MAYO AL 16 DE JUNIO.
U2: SÉ CUIDAR MI SALUD FECHA: 4 DE NOVIEMBRE AL 12 DE DICIEMBRE.		

Unidad 0: ASÍ SOY.

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque
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.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 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. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	1. Iniciación a la actividad científica. 1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). 1.d. La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. 2. La vida en nuestro planeta. 2.a. Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. <i>La gestión de las expectativas en relación con el colegio y el nuevo curso.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA
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.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3	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.		
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.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1	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.		

Unidad 1: DESCUBRO CÓMO SOMOS.

Competencias específicas	Descriptor	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque
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 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. 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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4 CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4 STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 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. 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.	1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA 1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). 1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. 1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. 1.d. La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. 2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA	A. CULTURA CIENTÍFICA

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.	STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.	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. 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	2.a. Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. 2.b. Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades. 2.e. 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. 2.f. 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.	
---	--	--	--	--

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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4	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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE 1.a. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 2.a. Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. 2.b. Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 2.d. Estrategias básicas de trabajo en equipo.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
---	---	--	--	--

Unidad 2: SÉ CUIDAR MI SALUD.

Competencias específicas	Descriptor	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque
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. 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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4 CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 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. 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. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.	1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA 1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). 1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. 1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. 1.d. La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. 2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA 2.a. Necesidades básicas de	A. CULTURA CIENTÍFICA

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.	STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.	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.	los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. 2.b. Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades. 2.c. Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables. 2.d. 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. 2.e. 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. 2.f. 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.	
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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE 1.a. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 2.a. Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. 2.b. Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 2.d. Estrategias básicas de trabajo en equipo.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Unidad 3: CONOZCO LA NATURALEZA.

Competencias específicas	Descriptor	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque
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. 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. 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	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4 CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4. STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 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. 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. 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	1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA 1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). 1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. 1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. 1.d. La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. 2. LA VIDA EN NUESTRO	A. CULTURA CIENTÍFICA

valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.		entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	PLANETA 2.a. Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. 2.b. Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades. 2.c. Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables. 2.d. 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.	
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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE 1.a. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

			2.a. Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. 2.b. Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 2.d. Estrategias básicas de trabajo en equipo.	
--	--	--	--	--

Unidad 4: ME GUSTAN LOS ANIMALES.

Competencias específicas	Descriptor	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque
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. 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. 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	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4 CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4. CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 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. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion. 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.	1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA 1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). 1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. 1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. 1.d. La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. 1.f. Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico	A. CULTURA CIENTÍFICA

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.			presente en la vida cotidiana. 2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA 2.a. Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. 2.b. Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades. 2.c. Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables. 2.d. 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.	
---	--	--	---	--

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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE 1.a. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 2.a. Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. 2.b. Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 2.d. Estrategias básicas de trabajo en equipo.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
---	--	--	--	--

Unidad 5: CUIDAMOS LA NATURALEZA.

Competencias específicas	Descriptor	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque
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. 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. 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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4 CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4. STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 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. 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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA 1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). 1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. 1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. 1.d. La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. 1.f. Estilos de vida sostenible e importancia del cuidado del planeta a través del conocimiento científico presente en la vida cotidiana.	A. CULTURA CIENTÍFICA

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.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.	5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	2. LA VIDA EN NUESTRO PLANETA 2.a. Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. 2.b. Las adaptaciones de los seres vivos, incluido el ser humano, a su hábitat, concebido como el lugar en el que cubren sus necesidades. 2.c. Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables. 2.d. 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.	
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.	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.	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.		

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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE 1.a. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 2.a. Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. 2.b. Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 2.d. Estrategias básicas de trabajo en equipo.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
--	--	--	--	--

Unidad 6: ¿CUIDAMOS LOS MARES?

Competencias específicas	Descriptoros	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Bloque
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. 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. 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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4 CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4. STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 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. 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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. INICIACIÓN EN LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA 1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). 1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. 1.d. La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones. 1.e. Las profesiones relacionadas con la ciencia y la tecnología desde una perspectiva de género. Efecto Matilda. 3. MATERIA, FUERZAS Y ENERGÍA 3.b. Propiedades observables de los materiales, su procedencia y su uso en objetos de la vida cotidiana	A. CULTURA CIENTÍFICA

			de acuerdo con las necesidades de diseño para los que fueron fabricados. 3.d. Estructuras resistentes, estables y útiles.	
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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	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. 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. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional , participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE 1.a. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. 2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 2.a. Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación. 2.b. Materiales adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. 2.d. Estrategias básicas de trabajo en equipo.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

2. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

<i>INSTRUMENTOS</i>	<i>PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN</i>	<i>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</i>
➤ Observación directa/sistemática. ➤ Pruebas orales. ➤ Pruebas escritas. ➤ Evaluación por competencias. ➤ Carpeta de trabajos/portfolio/libreta. ➤ Diario de clase. ➤ Rúbricas de la unidad. ➤ Situación de Aprendizaje.	➤ Diario del docente. ➤ Evaluación inicial. ➤ Observación sistemática. ➤ Análisis de las producciones. ➤ Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). ➤ Valoración cualitativa del avance individual(anotaciones). ➤ Valoración cuantitativa del avance colectivo. ➤ Valoración cualitativa del avance colectivo. ➤ Boletines informativos para los padres. ➤ Otros.	Todas las competencias específicas del área tienen el mismo peso. Dentro de cada competencia específica, los criterios de evaluación tendrán también una ponderación idéntica, es decir, cada criterio de evaluación contribuye con el mismo peso en la calificación del área.

3.-MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Para garantizar una adecuada atención a la diversidad se plantean medidas de apoyo ordinario, organizando los horarios del profesorado de modo que en cada grupo de alumnado coincidan en varias sesiones dos profesores/as en el aula, preferentemente en las áreas de lengua y matemáticas, para poder atender de manera más individualizada al alumnado que presente dificultades.

El profesorado concretará las medidas de atención a la diversidad en función de las necesidades existentes en su grupo elaborando Planes de trabajo individualizado con el alumnado que se encuentre en alguna de las siguientes circunstancias:

- Alumnado con necesidades educativas especiales (Dictamen):
 - Discapacidad psíquica (leve, moderada, grave)
 - Discapacidad física o física orgánica
 - Discapacidad sensorial (auditiva o visual)
 - Pluridiscapacidad
 - Trastorno del espectro del autismo
 - Trastorno del desarrollo
 - Trastornos graves de la comunicación y el lenguaje
 - Trastorno grave de conducta
- Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo:
 - Altas Capacidades
 - Trastornos de aprendizaje
 - Trastorno de atención con o sin hiperactividad
 - Trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación
 - Incorporación tardía
 - Condiciones personales o de historia escolar
 - Retraso Madurativo
 - Situación de vulnerabilidad socioeducativa
 - Desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje
- Alumnado que permanece un año más en el mismo nivel.
- Alumnado que promociona con áreas pendientes.

Por otro lado, el profesorado de PT y AL atenderá al alumnado de acuerdo con las siguientes prioridades:

- Alumnado con Necesidades Educativas Especiales
- Alumnado con otras Necesidades Específicas de Apoyo Educativo
- Resto de alumnado

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD ALUMNADO NEAE									
NEE	NEAE								
	Altas Capacidades	OTRAS-APR	OTRAS_TDAH	OTRAS-LEN	OTRAS-TAR	OTRAS-CPHE	OTRAS-RM	OTRAS SVS	OTRAS-DGLA

OTRAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADA

Retroalimentación constante
Docencia compartida
Apoyo ordinario

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Utilización de materiales manipulativos
Recursos audiovisuales
Apoyo gráfico
Estrategias para la resolución de problemas
Propuesta de actividades en cada unidad de programación/situación de aprendizaje de la Programación de Aula
Tutoría entre iguales

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

Propuesta de actividades en cada unidad de programación/situación de aprendizaje de la Programación de Aula. Tareas de Enrichcimiento
Proyectos de investigación/experimentación: producto final
Trabajo cooperativo

4. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS.

Se detallarán en las programaciones de aula de acuerdo a la siguiente tabla:

PLANES Y PROYECTOS	CONCRECIÓN EN LA UNIDAD DIDÁCTICA
PLEI	Promover la lectura de algunos libros de literatura relacionados con las CCNN. <i>Investigaciones para situaciones de aprendizaje/proyectos integrados.</i>
PLAN DE DIGITALIZACIÓN	<i>Utilización de las TRICs en actividades planteadas.</i>
PLAN DE CONVIVENCIA	<i>Consensuar normas aula/centro.</i> <i>Estrategias de resolución de conflictos.</i> <i>Integración de todo el alumnado en las dinámicas planteadas.</i> <i>Planteamiento de actividades desde una perspectiva coeducativa.</i> <i>Proyecto trimestral valores.</i>
PATIOS DINÁMICOS E INCLUSIVOS	<i>Planificación quincenal actividades.</i>
PROYECTOS INTEGRADOS A DESARROLLAR	<i>PRIMER TRIMESTRE: “Somos iguales, somos diferentes”.</i> <i>SEGUNDO TRIMESTRE: “Conservar los bosques”.</i> <i>TERCER TRIMESTRE: “Reutilizar materiales”.</i>

5. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS/EXTRAESCOLARES.

Las actividades complementarias y extraescolares planificadas a lo largo del curso aparecen en la PGA.

En las programaciones de aula se reflejarán las que se relacionen con cada unidad y con los resultados de aprendizaje de las mismas.

6. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

<i>RECURSOS Y MATERIALES</i>	<i>INSTALACIONES.ESPACIOS</i>
MATERIALES: ➤ Currículo ➤ Libro del alumno (Santillana) ➤ Cuadernos de trabajo ➤ Material manipulativo ➤ Diccionario ➤ Ordenadores ➤ PDI ➤ Materiales disponibles en el aula ➤ Materiales disponibles en la biblioteca ➤ Folletos publicitarios, periódicos... ➤ Otros RECURSOS: ➤ Biblioteca del centro ➤ Biblioteca del aula ➤ Biblioteca CMI ➤ Internet ➤ Otros	➤ Aulas ➤ Aulas TIC ➤ Biblioteca ➤ Pasillos ➤ Salón de Actos ➤ Otros

7. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA P. DIDÁCTICA.

<i>INDICADORES DE LOGRO</i>	<i>INADECUADO 1</i>	<i>POCO ADECUADO 2</i>	<i>ADECUADO 3</i>	<i>MUY ADECUADO 4</i>
La unidad de programación se ha desarrollado conforme a la temporalización propuesta.				
Los saberes movilizados permiten desarrollar adecuadamente los criterios de evaluación fijados.				
Los espacios utilizados han sido los adecuados y han favorecido la metodología elegida.				
Los recursos empleados han sido variados y han facilitado el aprendizaje.				
Las actividades propuestas han sido variadas, significativas y adecuadas.				
La metodología utilizada ha resultado activa y motivadora.				
Las medidas de atención a la diversidad han sido adecuadas a las características del alumnado dando respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje.				
Los instrumentos de evaluación han resultado adecuados suficientes y eficaces.				
Los resultados de evaluación han sido...				

Parámetros de evaluación de los indicadores de logro de la unidad:

		RESULTADOS
<i>De 1 a 10</i>	<i>Plan de mejora</i>	
<i>De 10 a 18</i>	<i>Mejorar los puntos débiles</i>	
<i>De 18 a 28</i>	<i>Cumple las expectativas</i>	
<i>De 28 a 32</i>	<i>Resulta adecuado</i>	
<i>PROPUESTAS DE MEJORA:</i>		