



C.P. EL LLANO (GIJÓN)

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA C. DE LA NATURALEZA

EDUCACIÓN PRIMARIA CURSO: 3º

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.

<i>PRIMER TRIMESTRE</i>	<i>SEGUNDO TRIMESTRE</i>	<i>TERCER TRIMESTRE</i>
U1: LAS PERSONAS SOMOS SERES VIVOS FECHA:	U3: CONOCEMOS LOS VERTEBRADOS FECHA:	U5: ¿DE QUÉ ESTÁN HECHAS LAS COSAS? FECHA:
U2: EL MUNDO DE LOS ANIMALES FECHA:	U4: LA VIDA DE LOS ECOSISTEMAS FECHA:	U6: LOS ORDENADORES EN NUESTRAS VIDAS FECHA:

Unidad 1: LAS PERSONAS SOMOS SERES VIVOS

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. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	Iniciación a la actividad científica – Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...). – Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. – Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. – La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente. La vida en nuestro planeta – Características propias de las personas.	Bloque 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	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.		
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. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.		
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. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		

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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Digitalización del entorno personal de aprendizaje – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).	Bloque B: Tecnología y digitalización
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	2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	Proyectos de diseño y pensamiento computacional – Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. – Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño. – Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas. – Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la	

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. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).	
--	--	---	---	--

Unidad 2: EL MUNDO DE LOS ANIMALES

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. 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.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4. STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. 3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	Iniciación a la actividad científica – Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...). – 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. – Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. – La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones	Bloque 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.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	razonadas y realizar tareas de forma más eficiente. La vida en nuestro planeta – Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas. – Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. - Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño. - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en	Bloque B: Tecnología y digitalización
--	--	--	---	--

			equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.	
--	--	--	--	--

Unidad 3: CONOCEMOS LOS VERTEBRADOS

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. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	Iniciación a la actividad científica – Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).	Bloque A: Cultura científica
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. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	– 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. – Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. – La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias	
5. Identificar las características de los	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.			

diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.		5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente. La vida en nuestro planeta – Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas. – Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. - Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño. - Técnicas cooperativas	Bloque B: Tecnología y digitalización
--	--	---	---	--

			sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.	
--	--	--	--	--

Unidad 4: LA VIDA DE LOS ECOSISTEMAS

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. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	Iniciación a la actividad científica – Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...) – 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. – Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.	Bloque A: Cultura científica
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. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	La vida en nuestro planeta	

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. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 5.3. Proteger el patrimonio natural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	– Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la biodiversidad. – Las funciones y servicios de los ecosistemas. – Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias	Bloque B: Tecnología y digitalización
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. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	Proyectos de diseño y pensamiento computacional – Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. – Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño. – Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.	

Unidad 5: ¿DE QUÉ ESTÁN HECHAS LAS COSAS?

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. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	Iniciación a la actividad científica – Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...) – 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. – Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.	Bloque A: Cultura científica
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. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	Materia, fuerzas y energía – El calor. Cambios de	

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. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	estado, materiales conductores y aislantes, instrumentos de medición y aplicaciones en la vida cotidiana. – Los cambios reversibles e irreversibles que experimenta la materia desde un estado inicial a uno final identificando los procesos y transformaciones que experimenta en situaciones de la vida cotidiana. – Fuerzas de contacto y a distancia. Las fuerzas y sus efectos.	Bloque B: Tecnología y digitalización
			Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. - Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño. - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.	

Unidad 6: LOS ORDENADORES EN NUESTRA VIDA

<i>Competencias específicas</i>	<i>Descriptores</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes básicos</i>	<i>Bloque</i>
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.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Digitalización del entorno personal de aprendizaje – Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. – Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).	Bloque B: Tecnología y digitalización
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. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos. 3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.	– Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. – Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.	
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. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	– Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Aplicación de un criterio propio e informado para identificar	

			estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. - Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño. - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.	
--	--	--	--	--

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/porfolio/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 Enriquecimiento
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: Libros sobre animales, plantas...
PLAN DE DIGITALIZACIÓN	Utilización de las TRIC's en actividades planteadas
PLAN DE CONVIVENCIA	Consensuar normas aula/centro. Estrategias de resolución de conflictos. Integración de todo el alumnado en las dinámicas planteadas. Planteamiento de actividades desde una perspectiva coeducativa. Proyecto trimestral valores.
PATIOS DINÁMICOS EINCLUSIVOS	Planificación quincenal actividades.
PROYECTOS INTEGRADOSA DESARROLLAR	PRIMER TRIMESTRE: "Alimentos para todos". SEGUNDO TRIMESTRE: "Respetar a los animales". TERCER TRIMESTRE: "Lograr la igualdad".

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.

RECURSOS Y MATERIALES	INSTALACIONES.ESPACIOS
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.

INDICADORES DE LOGRO	INADECUADO 1	POCO ADECUADO 2	ADECUADO 3	MUY ADECUADO 4
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
De 1 a 10	Plan de mejora	
De 10 a 18	Mejorar los puntos débiles	
De 18 a 28	Cumple las expectativas	
De 28 a 32	Resulta adecuado	
PROPUESTAS DE MEJORA:		