**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**CIENCIAS DE LA NATURALEZA. 3.º DE PRIMARIA**

**CURSO 22 /23**

1. **CONTEXTO**

**INTRODUCCIÓN**

La Programación Didáctica supone la adaptación del Currículo oficial de una materia para un nivel determinado a un centro y a unos alumnos concretos, dentro de un contexto determinado, teniendo en cuenta el Proyecto Educativo de dicho centro. Esta programación, por tanto, asume el Proyecto Educativo del CEIPSO Miguel de Cervantes y las Concreciones curriculares explicitadas en su PGA para el **curso 2022-2023.**

Todo ello se concreta de acuerdo con el marco legal establecido:

-Decreto 61/2022 del 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Primaria

**La Programación General Anual del CEIPSO incluye un Plan de Mejora, centrado fundamentalmente en el fomento de la actitud, responsabilidad y hábitos de trabajo de los alumnos y en los elementos transversales del currículo (la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional). Esta propuesta se organiza en torno a las actividades de aprendizaje integradas vinculadas a estándares de aprendizaje evaluables básicos tal y como iremos detallando a lo largo de la misma.**

* 1. **Objetivos generales de la etapa**

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.

n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

* 1. **Competencias**

La Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 2018 conceptualiza las competencias como combinaciones complejas y dinámicas de conocimientos, destrezas y actitudes, en las que:

* Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos.
* Las destrezas se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados.
* Las actitudes describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.

**Las competencias clave**

Las competencias clave según la Recomendación del Consejo son «aquellas que todas las personas necesitan para su realización y desarrollo personales, su empleabilidad, integración social, estilo de vida sostenible, éxito en la vida en sociedades pacíficas, modo de vida saludable y ciudadanía activa».

Las competencias clave son transversales a todas las áreas y deben orientar el aprendizaje del alumnado. Se relacionan con las competencias específicas y con los perfiles de salida de las diferentes áreas. La transversalidad es una condición inherente al perfil de salida, en el sentido de que todos los saberes se orientan hacia un mismo fin y, a su vez, la adquisición de cada competencia contribuye a la adquisición de todas las demás.

En la LOMLOE son competencias clave las siguientes:

* Competencia en comunicación lingüística (CCL).
* Competencia plurilingüe (CP).
* Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM, por sus siglas en inglés).
* Competencia digital (CD).
* Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
* Competencia ciudadana (CC).
* Competencia emprendedora (CE).
* Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

**Las competencias específicas**

Están vinculadas a las áreas, a los ámbitos o materias y se concretan mediante los descriptores operativos de las competencias clave. De tal modo que, de la evaluación de estas competencias, se pueda inferir, de forma directa, el grado de consecución de las competencias clave y de los objetivos de la etapa.

* 1. **Situaciones de aprendizaje**

Son contextos de aprendizaje, tareas y actividades interdisciplinares, significativas y relevantes que permiten vertebrar la programación de aula e insertarla en la vida del centro educativo y del entorno para convertir a los estudiantes en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y desarrollar su creatividad. Las características de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

* Conectan los distintos aprendizajes.
* Movilizan los saberes.
* Posibilitan nuevas adquisiciones.
* Permiten la aplicación a la vida real.

El currículo expresa literalmente que «las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad».

Una situación de aprendizaje implica la realización de un conjunto de actividades articuladas que los estudiantes llevarán a cabo para lograr ciertos fines o propósitos educativos en un lapsus de tiempo y en un contexto específicos, lo que supone distintos tipos de interacciones:

* Con los integrantes del grupo y personas externas.
* Con información obtenida de diversas fuentes: bibliografía, entrevistas, observaciones, vídeos, etc.
* En diversos tipos de espacios o escenarios: aula, laboratorio, taller, empresas, instituciones, organismos, obras de construcción, etc.

Estas situaciones de aprendizaje deben vincularse a situaciones reales del ámbito social o profesional en las que tienen lugar acontecimientos, hechos, procesos, interacciones, fenómenos… cuya observación y análisis resultan relevantes para adquirir aprendizajes o en las que se pueden aplicar los aprendizajes que van siendo adquiridos a lo largo del curso.

En las situaciones de aprendizaje el alumnado se constituye en el objetivo y el protagonista y tiene un papel activo y dinámico en su proceso de aprendizaje.

Las claves para el diseño de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

* Integrar saberes (conocimientos, destrezas y actitudes) pertenecientes a diferentes ámbitos.
* Promover la transferencia de los aprendizajes adquiridos.
* Partir de unos objetivos claros y precisos.
* Proporcionar escenarios que favorezcan diferentes agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos.
* Facilitar que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa de retos de diferente naturaleza.
* Implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
* Atender a aquellos aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.

Finalmente, existen una serie de aspectos que deben impregnar las situaciones de aprendizaje:

* Fomento de la participación activa y razonada.
* Estímulo de la libre expresión de ideas.
* Desarrollo del pensamiento crítico y autónomo.
* Estímulo de los hábitos de vida saludables y sostenibles.
* Uso seguro de las tecnologías.
* Interacción respetuosa y cooperativa entre iguales y con el entorno.
* Gestión asertiva de las emociones.
  1. **Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación se establecen en cada área para cada ciclo de la etapa y permiten determinar el progreso en el grado de adquisición de las competencias específicas a lo largo de la etapa; es decir, se concretan a partir de dichas competencias específicas, y han de entenderse como herramientas de diagnóstico y mejora en relación con el nivel de desempeño que se espera de la adquisición de aquellas.

Estos criterios se formulan de un modo claramente competencial, atendiendo tanto a los productos finales esperados como a los procesos y actitudes que acompañan su elaboración.

Para llevar a cabo la evaluación de estos criterios es necesario poner en marcha una variedad de herramientas e instrumentos de evaluación dotados de capacidad diagnóstica y de mejora.

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de calificación se ajustan a los criterios básicos de calificación acordados en Claustro para cada nivel en el documento de Concreciones del Currículo de la PGA 2022-2023. Se sintetizan en los siguientes aspectos evaluados:

1. La actitud, responsabilidad en las tareas y hábitos de estudio (entrega de tareas, trabajo en clase…) se recogerán a través de listas de control, escalas de estimación y análisis del cuaderno del alumno y tendrá una influencia en la nota del alumno de un 30 %
2. El dominio de los contenidos teóricos, curriculares y procedimentales se registrarán a través de controles, exámenes y Mapas conceptuales, y contará un 20% en la nota final.
3. Los contenidos más orientados a la realización de actividades de aprendizaje integradas, centradas en aspectos transversales (comprensión lectora, expresión oral y escrita, educación cívica, comunicación audiovisual, tic y emprendimiento) contarán un 50% en la nota.

En cada unidad didáctica precisamos los estándares, los instrumentos y criterios de calificación que corresponden (Véanse los cuadros del apartado anterior de esta programación)

|  | **RESPONSABILIDAD, ACTITUD Y HÁBITOS DE ESTUDIO** | **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE INTEGRADAS**- Centradas en Transversales (Comprensión lectora, expresión oral y escrita, Educación cívica, comunicación audiovisual, TIC y Emprendimiento) **y en Aplicación de contenidos a la vida real** | **CONTENIDOS CURRICULARES BÁSICOS** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Primer ciclo PRIMARIA(1º,2º,3º)** | 30 % | 50 % | 20 % |

* 1. **Perfil de salida .**

| **Competencias clave** | **Descriptores operativos** |
| --- | --- |
| Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) | CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.  CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social, y educativo, con acompañamiento puntual, para participar en contextos cotidianos para construir conocimiento.  CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal.  CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su desarrollo madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.  CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación. |
| Competencia Plurilingüe (CP) | CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua propia, en su caso, y el español, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.  CP2. A partir de sus experiencias, reconoce las diferentes lenguas y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio del lenguaje.  CP3. Conoce y respeta la variedad de las lenguas presentes en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia. |
| Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e ingeniería (STEM) | STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.  STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, con uso de herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.  STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo.  STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.  STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos. |
| Competencia digital (CD) | CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.  CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.  CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar en grupo, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura y responsable ante su uso.  CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos saludables de las mismas.  CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario. |
| Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) | CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.  CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas  CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.  CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.  CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento. |
| Competencia ciudadana (CC) | CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.  CC2. Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad y de la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible acordados por la ONU.  CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas de la actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, cuidar el entorno, de rechazar prejuicios, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia  CC4. Comprende las relaciones entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida adecuados, para conservar la biodiversidad. |
| Competencia emprendedora (CE) | CE1. Reconoce necesidades inherentes a los retos que debe afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entono, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.  CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento, y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana.  CE3. Crea ideas planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender. |
| Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC) | CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas.  CCEC2. Reconoce especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, y se interesa por ellas, identificando los medios y soportes, así́ como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.  CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.  CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales. |

1. **LA RESPUESTA DEL PROYECTO**

Nuestro propósito con el proyecto es colaborar para:

* Abordar juntos los desafíos que plantea la LOMLOE.
* Contribuir a educar mejores personas, con mentes despiertas, que avancen hacia un mundo mejor.

Para ello:

1. Promovemos una **educación integral** orientada a formar personas…

* Indagadoras y analíticas.
* Informadas y cultas.
* Reflexivas y críticas.
* Buenas comunicadoras.
* Colaboradoras y participativas.
* Comprometidas y éticas.
* Creativas.
* Respetuosas y con mentalidad abierta.

1. Planteamos un proyecto con el foco puesto en el **desarrollo sostenible** desde el punto de vista medioambiental y social:

* Pretendemos educar ciudadanos globales, personas comprometidas consigo mismas, con los demás y con el planeta.
* Las unidades didácticas, las tareas, los proyectos, las actividades… permiten que el alumnado reflexione sobre los retos del siglo xxi y contribuya a la construcción de un mundo mejor.

1. Planificamos un **proyecto conectado con la realidad que promueve el aprendizaje competencial**. Para ello, cada unidad didáctica se organiza en torno a una situación de aprendizaje, una experiencia de aprendizaje (problema, tema, reto…) motivadora, real y cercana al alumnado. Las unidades siguen una ruta didáctica en cuatro fases:

* Despertar de la curiosidad del estudiante y tomar conciencia de la situación-problema.
* Aprendizaje de los saberes básicos/contenidos necesarios y desarrollo de las habilidades de pensamiento.
* Paso a la acción: aplicación de lo aprendido en tareas complejas, con fuerte sentido competencial y actitudinal.
* Consolidación, valoración de lo aprendido y personalización.

1. Proporcionamos herramientas para avanzar en el **aprendizaje personalizado**. CONSTRUYENDO MUNDOS es un proyecto completo, que permite infinidad de adaptaciones para que responda a la diversidad de diferentes realidades educativas.
2. Ofrecemos una completa batería de recursos para la **evaluación formativa**. Un completo sistema de evaluación que permite evaluar todas las fases del proceso educativo, con una gran diversidad de instrumentos, incluyendo la participación del propio estudiante.
3. Integramos la **enseñanza digital** en el conjunto del proyecto para desarrollar la competencia digital del alumnado y también como herramienta de enseñanza y aprendizaje.
4. Le hemos otorgado un **enfoque multidisciplinar**, ya que CONSTRUYENDO MUNDOS es un proyecto para todas las áreas de Primaria y, aunque cada una de ellas tiene sentido propio, el proyecto incluye dinámicas interdisciplinares que contribuyen a un aprendizaje profundo y que permiten interrelacionar saberes y fortalecer los aprendizajes de las áreas instrumentales.
5. Hemos **integrado los nuevos saberes de forma sencilla y natural**:

* Alfabetización informacional.
* Competencias STEAM.

1. **CONTEXTO CURRICULAR DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL PARA EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**3.1. Competencias específicas-descriptores-criterios de evaluación**

| **Competencias específicas** | **Descriptores del perfil de salida** | **Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria** |
| --- | --- | --- |
| 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 para reelaborar y crear contenido digital. | 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 y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. |
| 1. 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. | CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4. | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental.  **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico.  **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente.  **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.  **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| 1. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar 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 necesidad, uso y 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 (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos.  **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| 1. Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y lograr una seguridad emocional y afectiva. | STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3. | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas.  **4.2.** Identificar de forma consciente algunos indicios derivados de las relaciones entre las emociones y los principales sistemas y aparatos del cuerpo.  **4.3.** Identificar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico, el ocio activo y el descanso. |
| 1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo y mejorarlo. | 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.  **5.3.** Proteger el patrimonio natural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| 1. 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 en su resolución, fomentando 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 sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.  **6.2.** Conocer y mostrar hábitos de vida adecuados, con respeto, cuidados y protección del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio.  **6.3.** Conocer algunos hitos tecnológicos y sus consecuencias a lo largo de las etapas de la historia de la humanidad |

**3.2. Los saberes básicos/contenidos del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural en segundo ciclo**

Los saberes básicos aúnan los conocimientos (saber), las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarios para la adquisición de las competencias específicas del área, y favorecen la evaluación de los aprendizajes a través de los criterios de evaluación.

**NOTA SOBRE LA NOMENCLATURA DE LOS SABERES BÁSICOS.** En esta programación se han añadido números y letras (1.a, 2.c…) en los subepígrafes para identificar claramente los saberes básicos que se abordan en cada sección; aunque en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, ni en el Decreto correspondiente a la Comunidad de Madrid, estos subepígrafes no aparecen numerados.

| **A. CULTURA CIENTÍFICA** | 1. **Iniciación en la actividad científica**   1.a. Procedimientos de indagación y formulación de hipótesis adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo y espacio, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).  1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.  1.c. Vocabulario científico básico y adecuado a su edad de tipo técnico y aplicado relacionado con las diferentes investigaciones.  1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.  1.e. El ensayo y error como parte de los inicios de la actividad científica.  1.f. Avances en el pasado relacionados con la ciencia y la tecnología que han contribuido a transformar nuestra sociedad mostrando modelos que incorporen la igualdad entre hombres y mujeres.  1.g. 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.   1. **La vida en nuestro planeta**   2.a. Los reinos de la naturaleza desde un punto de vista general, basado en el estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas. Identificación de algunos ecosistemas (pradera, charca, bosque, litoral y ciudad) y los seres vivos que en ellos habitan.  2.b. Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.  • Clasificación de los animales según el tipo de alimentación y sistemas implicados en la función de nutrición: respiratorio, digestivo, circulatorio y excretor.  • Los animales y su relación con el entorno: órganos de los sentidos, aparato locomotor y sistema nervioso.  2.c. Características propias de las plantas que permiten su clasificación en relación con su capacidad adaptativa al medio: obtención de energía (fotosíntesis), relación con el entorno y perpetuación de la especie (reproducción sexual y asexual).  2.d. Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la biodiversidad. Factores estresantes y nocivos para el equilibrio de los ecosistemas.  2.e. Las funciones y servicios de los ecosistemas.  2.f. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias.  2.g. Las formas de relieve más relevantes.  2.h. Clasificación elemental de las rocas.  2.i. Las funciones vitales del ser humano: características generales de las células, tejidos, órganos, sistemas y aparatos implicados en las funciones de nutrición, relación y reproducción.  2.j. La relación entre las emociones y los principales sistemas y aparatos del cuerpo.  2.k. Hábitos de vida saludables: la importancia de la higiene, una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico, el ocio activo y el descanso.  2.l. Hábitos saludables: identificación de las propias emociones y respeto por las de los demás. Sensibilidad y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.  **3. Materia, fuerzas y energía**  3.a. El calor y la temperatura. Cambios de estado, efectos del calor sobre diferentes materiales, materiales conductores y aislantes, instrumentos de medición y aplicaciones en la vida cotidiana.  3.b. 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.  3.c. Fuerzas de contacto y a distancia. Las fuerzas y sus efectos.  3.d. Herramientas, máquinas e instrumentos. Propiedades de las máquinas simples y su efecto sobre las fuerzas. Aplicaciones y usos en la vida cotidiana. Diferencias entre las máquinas simples y las compuestas. Importantes descubrimientos e inventos.  3.e. Las sustancias puras y las mezclas. Tipos de mezclas. Separación de las mezclas homogéneas mediante distintos métodos. |
| --- | --- |
| **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN** | **1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje**  1.a. Dispositivos y recursos digitales. Estrategias de búsqueda guiada de información segura y eficiente en internet (valoración, discriminación, selección y organización).  1.b. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet.  1.c. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.  1.d. Estrategias para fomentar un buen uso digital. 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.  **2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional**  2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.  2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.  2.c. Técnicas trabajo en equipo sencillas y estrategias para la gestión de conflictos.  2.c. Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).  **3. Evolución de la tecnología y la digitalización en las diversas etapas de la historia de la humanidad**  3.a. Hitos tecnológicos en cada etapa de la historia de la humanidad.  3.b. Beneficios y perjuicios de algunas herramientas, máquinas e instrumentos a lo largo de la historia. |

* 1. **Los contenidos transversales**

Los contenidos transversales son conocimientos, destrezas y actitudes que, de manera transversal, se deben incorporar al proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las áreas.

Son los siguientes:

1. Respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres y avance en convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y los mismos deberes.

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como desarrollo de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con las posibles situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como con la protección ante emergencias y catástrofes.

4. Respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

7. Educación vial y de primeros auxilios.

**4. LOS MATERIALES Y RECURSOS PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL**

| **Material del alumnado** | **Material de aula** | **Material del profesorado** |
| --- | --- | --- |
| Libro del alumnado.  Diario de aprendizaje.  LibroMedia. | Láminas de aula. | **PDA.** Programación didáctica de aula, ajustada a los requerimientos de la LOMLOE.  **Libro anotado, Ciencias de la Naturaleza 3**, que contiene programación abreviada, ruta didáctica y reproducción del libro del alumnado con soluciones y anotaciones sobre las actividades.  **Evaluación 360º.** Introducción sobre el sistema de evaluación del proyecto, más todos los elementos y pruebas con soluciones y criterios de corrección. Contiene elementos para:   * 1. Evaluación de diagnóstico.   2. Evaluación continua.   3. Evaluación final de unidad.   4. Evaluación trimestral.   **Personalización del aprendizaje.** En este volumen se incluye una introducción teórica y propuestas de trabajo sobre el libro del alumnado, además de los siguientes elementos:   * Propuestas para la programación multinivel. * Sugerencias para la personalización del libro del alumnado. * Fichas de refuerzo del aprendizaje. * Tareas de enriquecimiento.   **Chispas para transformar tu aula.** Ideas de elementos útiles y sencillos que pueda «construir» el profesorado. |

**Instrumentos para la evaluación**

| **EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO** | Rutinas de pensamiento.  Cuestionario para el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural. |
| --- | --- |
| **EVALUACIÓN CONTINUA Y EVALUACIÓN DE LA UNIDAD** | Sugerencias para la elaboración del porfolio. |
| Rúbrica del porfolio. |
| Lista de cotejo del trabajo en grupo y cooperativo. |
| Rúbricas para la valoración del trabajo por rincones. |
| Pruebas de evaluación A y B, para la unidad. |
| Autoevaluación de tipo test. |
| **EVALUACIÓN TRIMESTRAL** | Pruebas de evaluación A y B. |
| Diana de autoevaluación. |
| Escala de valoración del reto trimestral. |
| Escala de valoración del cuaderno de clase. |
| Diana de valoración de las actitudes. |
| Escala de coevaluación. |

**Instrumentos para la personalización del aprendizaje**

| **PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE** | Propuestas para la programación multinivel. |
| --- | --- |
| Sugerencias de personalización del libro del alumnado. |
| Fichas de refuerzo. |
| Tareas de enriquecimiento. |

1. **UNIDADES DIDÁCTICAS**

**UNIDAD 1. LAS PERSONAS SOMOS SERES VIVOS, MES OCTUBRE / NOVIEMBRE**

**Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas**

Todas las personas aspiran a gozar de una buena salud a lo largo de su vida, pero ¿qué podemos hacer para conseguirlo? A partir de esta premisa, la situación de aprendizaje facilita la reflexión en plenaria sobre las emociones propias, los hábitos saludables y la alimentación equilibrada a partir de una serie de palabras y preguntas disparadoras.

Esta primera unidad del curso, situando al alumnado como centro del aprendizaje, parte de sus propias inferencias sobre el tema para comenzar a tratar las características de los seres vivos, sus funciones vitales y sus emociones. La unidad abarca las partes y los órganos del cuerpo, y las etapas de la vida. Finalmente, retomando la lámina inicial, se ofrece la oportunidad de argumentar la importancia de los hábitos saludables y el cuidado de la salud mediante diferentes actividades y tareas.

En esta unidad, la metodología pone el acento en los siguientes aspectos:

* Lectura global, selectiva y detallada de textos informativos para inferir conclusiones.
* Interpretación de imágenes para comprender y definir conceptos.
* Elaboración de dibujos y esquemas para visualizar y organizar conceptos y relaciones entre elementos.
* Búsqueda, organización, relación y sistematización de información de manera guiada.
* Desarrollo del interés hacia la alimentación equilibrada.
* Adquisición de posturas corporales adecuadas.
* Valoración e importancia del ocio, el descanso y el ejercicio físico.
* Adquisición de hábitos de higiene.

**Plan de trabajo**

Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. Somos seres vivos.
2. Cómo es nuestro cuerpo.
3. Crecemos y cambiamos.
4. Tenemos hábitos saludables.
5. Taller científico. *Evaluar nuestros hábitos.*
6. Taller tecnológico. *Construir un fonendoscopio.*
7. Cuidamos nuestra salud.
8. Actitudes de responsabilidad y autocuidado del cuerpo y de las emociones propias.
9. Actitudes de interés ante el cuidado de la salud y las emociones de los demás.
10. Actitudes de esfuerzo e interés en la realización de las propias actividades y tareas.
11. Actitudes de cooperación, respeto, corresponsabilidad y participación activas en las actividades y los trabajos grupales.

**Sugerencia de temporalización.** Septiembre y octubre.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

4. Respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo

**Programación de la unidad didáctica**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones de la unidad didáctica** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Cuidamos nuestra salud.** *El rincón de la oratoria.* * **Comprueba tu progreso.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.f., 2.i., 2.j., 2.k., 2.l  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Situación de aprendizaje.** * **Somos seres vivos.** * **Cómo es nuestro cuerpo.** * **Crecemos y cambiamos.** * **Tenemos hábitos saludables.** * **Taller científico.** *Evaluar nuestros hábitos.* * **Taller tecnológico.** *Construir un fonendoscopio.* * **Cuidamos nuestra salud.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.f., 2.i., 2.j., 2.k., 2.l  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Taller científico.** *Evaluar nuestros hábitos.* * **Taller tecnológico.** *Construir un fonendoscopio.* | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.f., 2.i., 2.j., 2.k., 2.l.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Situación de aprendizaje.** * **Somos seres vivos.** * **Cómo es nuestro cuerpo.** * **Crecemos y cambiamos.** * **Tenemos hábitos saludables.** * **Taller científico.** *Evaluar nuestros hábitos.* * **Cuidamos nuestra salud.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.f., 2.i., 2.j., 2.k., 2.l.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **4.2.** Identificar de forma consciente algunos indicios derivados de las relaciones entre las emociones y los principales sistemas y aparatos del cuerpo. |
| **4.3.** Identificar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico, el ocio activo y el descanso. |
| **5.** | **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. | * **Situación de aprendizaje.** * **Somos seres vivos.** * **Cómo es nuestro cuerpo.** * **Crecemos y cambiamos.** * **Tenemos hábitos saludables.** * **Taller científico.** *Evaluar nuestros hábitos.* * **Taller tecnológico.** *Construir un fonendoscopio.* * **Cuidamos nuestra salud.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Científicamente.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.f., 2.i., 2.j., 2.k., 2.l.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **5.2.** Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.  **6.2.** Conocer y mostrar hábitos de vida adecuados, con respeto, cuidados y protección del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio. | * **Situación de aprendizaje.** * **Taller científico.** *Evaluar nuestros hábitos.* * **Científicamente.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.f., 2.i., 2.j., 2.k., 2.l.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación son modelos de concreción de los criterios de evaluación para cada situación de aprendizaje o unidad. Los ítems de evaluación de competencias recogen conductas observables que integran saberes de distinto tipo (conocimientos, habilidades y destrezas, y actitudes) para desarrollar tareas de diferente grado de complejidad, y pueden ser valorados utilizando una gran variedad de instrumentos de evaluación.

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Identifica y explica las funciones de los seres vivos.
2. Identifica y nombra emociones básicas propias y de los demás.
3. Identifica y describe características y funciones principales de las partes y los órganos del cuerpo.
4. Explica las etapas de la vida.
5. Identifica y explica hábitos saludables expresando reflexiones, opiniones o experiencias propias.
6. Evalúa sus propios hábitos saludables a partir de pautas ofrecidas.
7. Participa en la construcción de un fonendoscopio.
8. Adquiere estrategias para una comprensión lectora global, selectiva y detallada.
9. Completa mapas mentales aplicando conocimientos adquiridos.
10. Muestra actitudes de responsabilidad y autocuidado del cuerpo y de las emociones propias.
11. Muestra actitudes de empatía ante el cuidado de la salud y las emociones de los demás.
12. Muestra actitudes de esfuerzo e interés en la realización de las propias actividades y tareas.
13. Muestra actitudes de cooperación, respeto, corresponsabilidad y participación activas en las actividades y los trabajos grupales.

**UNIDAD 2. EL MUNDO DE LOS ANIMALES, MES NOVIEMBRE/ DICIEMBRE**

**Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas**

En esta ocasión, la situación de aprendizaje pone el foco en las especies animales que están amenazadas y en las propuestas y acciones que se pueden realizar para protegerlas. Desde la empatía, la situación lanza cuestiones que permiten al alumnado reflexionar acerca de sus propios conocimientos y experiencias sobre el mundo animal. A partir de aquí, en la unidad trabajarán sobre las funciones vitales de los animales y sobre su clasificación, suscitando siempre la curiosidad del alumnado mediante la práctica, y subrayando la importancia de la ecodependencia entre los seres vivos a través de las diferentes tareas y actividades.

En relación con lo anterior, la metodología pone el acento en los siguientes aspectos:

* Búsqueda, organización y presentación de información sobre la clasificación y las características de los animales.
* La importancia de las relaciones ecodependientes entre los seres vivos.
* Reflexión sobre el impacto negativo de la acción humana sobre la vida animal, sus causas y sus consecuencias.
* Participación en plenarias y debates que ofrecen la oportunidad de compartir reflexiones y experiencias propias relacionadas con el mundo animal.

**Plan de trabajo**

Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. Las funciones vitales de los animales.
2. Animales vertebrados e invertebrados.
3. Los moluscos son muy variados.
4. Los insectos son los más numerosos.
5. Taller científico. *Elaborar mi cuaderno de campo.*
6. Taller tecnológico. *Realizar modelos de insectos.*
7. Valoramos a los invertebrados.

**Sugerencia de temporalización.** Noviembre y diciembre.

**Contenidos transversales**

1. Respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo

**Programación de la unidad didáctica**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones de la unidad didáctica** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Taller tecnológico.** *Realizar modelos de insectos.* * **Comprueba tu progreso.** * **Valoramos a los invertebrados.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria.* * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.c. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Situación de aprendizaje.** * **Las funciones vitales de los animales.** * **Animales vertebrados e invertebrados.** * **Los moluscos son muy variados.** * **Los insectos son los más numerosos.** * **Taller científico.** *Elaborar mi cuaderno de campo.* * **Taller tecnológico.** *Realizar modelos de insectos.* * **Valoramos a los invertebrados.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.c. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Taller científico.** *Elaborar mi cuaderno de campo.* * **Taller tecnológico.** *Realizar modelos de insectos.* | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.c. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Las funciones vitales de los animales.** * **Valoramos a los invertebrados.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.c. |
| **5.** | **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. | * **Situación de aprendizaje.** * **Las funciones vitales de los animales.** * **Animales vertebrados e invertebrados.** * **Los moluscos son muy variados.** * **Los insectos son los más numerosos.** * **Taller científico.** *Elaborar mi cuaderno de campo.* * **Taller tecnológico.** *Realizar modelos de insectos.* * **Valoramos a los invertebrados.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.c. |
| **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 cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Situación de aprendizaje.** * **Taller científico.** *Elaborar mi cuaderno de campo.* * **Valoramos a los invertebrados.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.c. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Explica las funciones vitales de los animales.
2. Identifica y describe características de animales vertebrados e invertebrados.
3. Describe características de los moluscos, los identifica y los clasifica en un grupo.
4. Describe características de los insectos, los identifica y los clasifica en un grupo.
5. Elabora su propio cuaderno de campo a partir de pautas dadas.
6. Participa en la realización de modelos de insectos.
7. Expresa relaciones sistematizadas entre los conocimientos propios y los adquiridos, realiza inferencias y expresa conclusiones o impresiones sobre ellas.
8. Adquiere técnicas y estrategias, de manera progresiva, para la reelaboración, el resumen, la relación y la organización de contenidos y aprendizajes.
9. Muestra actitudes de interés, cuidado y respeto hacia el medioambiente en general y hacia los animales en particular.
10. Muestra actitudes de esfuerzo e interés en la realización de las propias actividades y tareas.
11. Muestra actitudes de cooperación, respeto, corresponsabilidad y participación activas en las actividades y los trabajos grupales.

**RETO DEL PRIMER TRIMESTRE. ALIMENTOS PARA TODOS**

Los retos son situaciones de aprendizaje transversales que se abordan en las diferentes áreas desde la perspectiva propia de cada disciplina. De este modo, todas las áreas contribuyen, desde sus enfoques particulares, al planteamiento global del proyecto, integrando saberes para que el alumnado avance en sus competencias, relacione aprendizajes y se convierta en protagonista de su evolución.

Durante el reto se aplicarán los conocimientos adquiridos en el trimestre a través de diferentes actividades en las distintas áreas y ámbitos, que se conjugarán y modularán para realizar un trabajo cooperativo y que permitirán al alumnado aprender a valorar los resultados del proceso.

El reto de este primer trimestre consiste en la reflexión sobre los alimentos y su desigual distribución en el planeta, así como el problema que supone el desperdicio de comida. Existen dos líneas de análisis que encuadran el tema:

* Los países más desarrollados tienen alimentos de sobra para todos sus habitantes. Pese a esta abundancia, hay personas en ellos que también sufren la escasez y, aunque sea un contrasentido, una gran cantidad de comida se tira a la basura. Además, esta sobreproducción de alimentos precisa una enorme cantidad de agua y de energía y genera sustancias contaminantes.
* Los países más pobres no disponen de alimentos suficientes para abastecer a todos sus ciudadanos.

A partir de aquí, el alumnado estudiará si en su entorno se desperdician alimentos y llevará a cabo iniciativas para cambiar esta realidad. La sensibilización hacia este problema y el análisis crítico de la situación orientarán los retos en las diferentes áreas.

Desde el área de las ciencias naturales, y acorde con los contenidos aprendidos durante el trimestre, se pone el foco en el mantenimiento de una dieta saludable y respetuosa con el medioambiente, cuyo objetivo será el diseño de un huerto escolar.

Para ello, el alumnado deberá trabajar de forma cooperativa en la toma de decisiones, en el reparto de tareas y en la elaboración del proyecto. Habrán de escoger el tipo de cultivos, obtener información sobre ellos y registrarla en una tabla que pondrán en común. Se encargarán de la localización del espacio, de los materiales, de la preparación del suelo y de la siembra. Finalmente tendrán la oportunidad de realizar una evaluación sobre el proceso de trabajo y de aprendizaje.

La metodología del reto pone el foco en los siguientes aspectos:

* La aplicación de contenidos y aprendizajes adquiridos en torno a la relación entre el cuidado del medioambiente y la alimentación saludable.
* La reflexión sobre las relaciones de ecodependencia entre los seres vivos.
* La valoración y la importancia de los huertos urbanos en el acceso a una alimentación saludable, así como herramienta para disminuir la brecha en el acceso a los recursos alimentarios.
* La seguridad y la soberanía alimentaria.
* El desarrollo sostenible.

**Sugerencia de temporalización.** Primer trimestre.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

**Programación del reto**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones del reto** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Diseñamos un huerto escolar.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Diseñamos un huerto escolar.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d., 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Diseñamos un huerto escolar.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Diseñamos un huerto escolar.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **5.** | **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. | * **Diseñamos un huerto escolar.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **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, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Diseñamos un huerto escolar.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f, 1.g.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a,  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en este reto son los siguientes:

1. Participa de manera activa en el reparto de tareas, la organización, el diseño y la implementación del huerto escolar.
2. Registra datos en tablas para interpretarlos y compararlos, extrayendo conclusiones lógicas adecuadas.
3. Expresa relaciones entre experiencias y conocimientos previos con los adquiridos durante el proceso.
4. Muestra actitudes de corresponsabilidad, esfuerzo e interés en la ejecución de sus roles y tareas.
5. Muestra actitudes de cooperación, participación y escucha activas durante las interacciones en grupo.

**UNIDAD 3. CONOCEMOS LOS VERTEBRADOS, MES ENERO / FEBRERO**

**Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas**

Esta situación pone el foco en la convivencia entre las personas y los animales de compañía. A partir de las imágenes y las preguntas ofrecidas se da al alumnado la oportunidad de expresar reflexiones, conocimientos, experiencias y opiniones sobre los animales domésticos en particular y sobre los vertebrados en general. Durante la unidad, aprenderán las características y la clasificación de los animales vertebrados desde una perspectiva práctica, promoviendo los hábitos de observación e investigación.

En relación con lo anterior, los aspectos metodológicos más destacados son:

* La relación y sistematización de aprendizajes previos y nuevos sobre los animales.
* La interpretación de imágenes para definir conceptos.
* El fomento de la curiosidad y de las estrategias de aprendizaje a través de las propias reflexiones y experiencias del alumnado.
* El respeto y el cuidado hacia los animales. Su valoración y su importancia.
* Las relaciones de ecodependencia y la importancia de la protección de los animales contra el maltrato.

**Plan de trabajo**

Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. Los mamíferos.
2. Las aves y los reptiles.
3. Los anfibios y los peces.
4. La importancia de los animales.
5. Taller científico. *Identificar aves de parques y jardines.*
6. Taller tecnológico. *Construir un comedero de aves.*
7. Cuidamos a los animales de compañía.
8. Lectura y redacción de noticias relacionadas con el mundo animal.
9. Registro de datos en tablas.
10. Escucha activa, global, selectiva y detallada de audios.

**Sugerencia de temporalización.** Enero y febrero.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo

**Programación de la unidad didáctica**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones de la unidad didáctica** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Cuidamos a los animales de compañía.** *El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Situación de aprendizaje.** * **Los mamíferos.** * **Las aves y los reptiles.** * **Los anfibios y los peces.** * **La importancia de los animales.** * **Taller científico.** *Identificar aves de parques y jardines.* * **Taller tecnológico.** *Construir un comedero de aves.* * **Cuidamos a los animales de compañía.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Taller científico.** *Identificar aves de parques y jardines.* * **Taller tecnológico.** *Construir un comedero de aves.* | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **La importancia de los animales.** * **Cuidamos a los animales de compañía.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **5.** | **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. | * **Situación de aprendizaje.** * **Los mamíferos.** * **Las aves y los reptiles.** * **Los anfibios y los peces.** * **La importancia de los animales.** * **Taller científico.** *Identificar aves de parques y jardines.* * **Taller tecnológico.** *Construir un comedero de aves.* * **Cuidamos a los animales de compañía.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **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, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Situación de aprendizaje.** * **La importancia de los animales.** * **Taller tecnológico.** *Construir un comedero de aves.* * **Cuidamos a los animales de compañía.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Describe características de los mamíferos, los identifica y los clasifica en un grupo.
2. Describe características de las aves y los reptiles, los identifica y los clasifica.
3. Describe características de los anfibios y los peces, los identifica y los clasifica.
4. Valora la importancia de los animales realizando inferencias y expresando conclusiones propias.
5. Participa en la identificación de aves de parques y jardines.
6. Participa en la construcción de un comedero de aves*.*
7. Expresa la importancia del cuidado de los animales de compañía y las formas adecuadas para hacerlo.
8. Lee y redacta noticias relacionadas con el mundo animal.
9. Registra datos en tablas, los interpreta y extrae conclusiones.
10. Mantiene una escucha activa y adquiere estrategias de comprensión, global, selectiva y detallada de audios.
11. Adquiere de manera progresiva herramientas y técnicas propias del método científico.

**UNIDAD 4. LA VIDA EN LOS ECOSISTEMAS , MES MARZO / ABRIL**

**Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas**

Desde el inicio, la unidad pone el foco en el hecho de que el planeta es el hogar de muchos seres vivos que establecen relaciones entre sí. A partir de las preguntas planteadas en la situación de aprendizaje, el alumnado tiene la oportunidad de expresar relaciones entre sus experiencias y conocimientos previos sobre los espacios naturales y sobre los animales, y los objetivos que plantea la unidad: la importancia y el valor de las relaciones de ecodependencia, el impacto negativo de la acción humana sobre ellas, y la necesidad urgente de protegerlas, cuidarlas y de promover medidas para ello. Desde esta perspectiva, la situación de aprendizaje estimula la reflexión sobre cómo es la vida de los animales en distintos espacios naturales.

En relación con lo anterior, la metodología podrá el acento en los siguientes aspectos:

* La sensibilización sobre el cuidado y la protección del medioambiente, así como la reflexión crítica sobre las causas y consecuencias medioambientales y sociales que conlleva su desprotección.
* Habilidades para la observación y la investigación de las relaciones entre especies.
* El tratamiento de textos informativos y expositivos, y la búsqueda y organización de información que permita extraer y exponer oralmente conclusiones sobre los desafíos de la cuestión ambiental.

**Plan de trabajo**

1. ¿Qué es un ecosistema?
2. Las relaciones de alimentación.
3. Otras relaciones en los ecosistemas.
4. Los principales ecosistemas.
5. Taller científico. *Hacer la ficha de un ecosistema.*
6. Taller tecnológico. *Representar un ecosistema mediante collage.*
7. Cómo afectamos a los ecosistemas.
8. La participación en charlas y debates de manera respetuosa.
9. La exposición oral.
10. La organización esquematizada de aprendizajes y contenidos.
11. Registro de datos en tablas.

**Sugerencia de temporalización.** Marzo y abril.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

**Programación de la unidad didáctica**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones de la unidad didáctica** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Cómo afectamos a los ecosistemas.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Situación de aprendizaje.** * **¿Qué es un ecosistema?** * **Las relaciones de alimentación.** * **Otras relaciones en los ecosistemas.** * **Los principales ecosistemas.** * **Taller científico.** *Hacer la ficha de un ecosistema.* * **Taller tecnológico.** *Representar un ecosistema mediante collage.* * **Científicamente.** * **Cómo afectamos a los ecosistemas.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Taller científico.** *Hacer la ficha de un ecosistema.* * **Taller tecnológico.** *Representar un ecosistema mediante collage.* * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Situación de aprendizaje.** * **¿Qué es un ecosistema?** * **Las relaciones de alimentación.** * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **5.** | **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. | * **Situación de aprendizaje.** * **¿Qué es un ecosistema?** * **Las relaciones de alimentación.** * **Otras relaciones en los ecosistemas.** * **Los principales ecosistemas.** * **Taller científico.** *Hacer la ficha de un ecosistema.* * **Taller tecnológico.** *Representar un ecosistema mediante collage.* * **Científicamente.** * **Cómo afectamos a los ecosistemas.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **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, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Situación de aprendizaje.** * **Taller científico.** *Hacer la ficha de un ecosistema.* * **Taller tecnológico.** *Representar un ecosistema mediante collage.* * **Científicamente.** * **Cómo afectamos a los ecosistemas.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Define los ecosistemas identificando sus componentes y las relaciones entre los seres vivos y el medio físico.
2. Expone las relaciones de alimentación, explica las cadenas y redes alimentarias y elabora cadenas alimentarias a partir de información ofrecida y estímulos gráficos.
3. Explica relaciones en la misma especie y entre especies.
4. Identifica y describe características fundamentales de los principales ecosistemas terrestres y acuáticos.
5. Elabora la ficha de un ecosistema.
6. Participa en el diseño y la representación de un ecosistema mediante collage.
7. Cómo afectamos a los ecosistemas.
8. Participa en charlas y debates de manera respetuosa.
9. Participa en el diseño de una hoja publicitaria sobre una campaña de recogida de residuos.
10. Adquiere estrategias progresivas para la organización esquematizada de datos, aprendizajes y contenidos.
11. Muestra actitudes de interés y cuidado hacia el medioambiente.
12. Muestra actitudes de esfuerzo, participación y escucha activa.

**RETO DEL SEGUNDO TRIMESTRE. RESPETAR LOS ANIMALES**

Este reto pone el foco en el peligro en que se encuentran un gran número de animales y sus hábitats naturales. Los alumnos y las alumnas deben estudiar aspectos como:

* Qué animales están en esa situación.
* Cuáles son las amenazas que sufren.
* Cómo se distribuyen en las zonas naturales del planeta y a qué problemas se enfrentan en esas zonas.
* Qué acciones se pueden llevar a cabo para revertir el problema.

Asimismo, se analizará la presencia de los animales en el entorno inmediato, sus necesidades, las acciones encaminadas a su protección, la responsabilidad de las personas en su bienestar y las tareas que llevan a cabo algunas asociaciones en este sentido.

El análisis de los datos, la reflexión, la comunicación de las conclusiones y la puesta en marcha de iniciativas para atajar los problemas son las líneas de actuación de este reto.

Desde esta área, el reto tiene como objetivo conocer y divulgar los animales amenazados a través de fichas informativas.

Para ello, el alumnado deberá trabajar de forma cooperativa en la toma de decisiones, en el reparto de tareas y en la elaboración de las fichas. En primer lugar, deben analizar la ficha propuesta de un animal en peligro, a modo de ejemplo. Después, descubrirán otros animales, realizarán una puesta en común y decidirán sobre qué animal prefieren investigar. En segundo lugar, deberán realizar las fichas a partir de las pautas dadas, compartirlas con los demás grupos, y reflexionar y debatir sobre las principales amenazas, sus causas y las medidas para combatirlas. Finalmente, tendrán la oportunidad de valorar su trabajo individual y en equipo, así como los contenidos aprendidos.

En el reto se subrayan los siguientes aspectos:

* Las relaciones de ecodependencia entre los seres vivos y la importancia de la responsabilidad ecosocial.
* La aplicación de contenidos y aprendizajes anteriores en torno a la importancia del cuidado y la protección del medioambiente.
* Habilidades para la cooperación y el trabajo en equipo en materia de sensibilización ambiental.
* El manejo y la creación de infografías sencillas.
* Herramientas para la autoevaluación y el metaprendizaje.

**Sugerencia de temporalización.** Segundo trimestre.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo

**Programación del reto**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones del reto** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Conocemos animales amenazados.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Conocemos animales amenazados.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Conocemos animales amenazados.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Conocemos animales amenazados.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **5.** | **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. | * **Conocemos animales amenazados.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |
| **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, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Conocemos animales amenazados.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.a, 2.b, 2.d, 2.e, 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en este reto son los siguientes:

1. Busca, localiza, organiza y reelabora información relacionada con los animales amenazados.
2. Identifica y describe animales en peligro de extinción explicando motivos y consecuencias de esa situación y aportando propuestas para revertirla.
3. Participa de manera corresponsable y cooperativa en el reparto de tareas y en el diseño y contenido de las fichas.
4. Participa en el debate de manera activa y respetuosa.
5. Expone reflexiones, opiniones y conclusiones propias de manera argumentada a partir de la información obtenida.
6. Muestra actitudes de interés y curiosidad hacia la protección y el cuidado del medioambiente.
7. Expresa reflexiones y valoraciones sobre el proceso de trabajo individual y cooperativo.

**UNIDAD 5. ¿DE QUÉ ESTÁN HECHAS LAS COSAS? MES MAYO**

**Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas**

En esta unidad se sitúa al alumnado en una situación familiar y divertida de su entorno: hacer muñecos de nieve que después se derriten con el sol. A partir de esta imagen, se motiva la reflexión sobre los efectos del calor y la importancia de las maneras de producirlo para la vida de las personas. Las preguntas disparadoras propuestas ofrecen la posibilidad de exponer relaciones entre los contenidos que estudiarán en la unidad y sus propias experiencias y conocimientos sobre los materiales y los cambios de estado de la materia.

Desde esta línea, se subrayan los siguientes aspectos metodológicos:

* Estrategias de aprendizaje significativo y autorregulado.
* Observación de fotografías e imágenes para obtener información.
* Actitudes de empatía hacia personas en situación de vulnerabilidad.
* Actitudes de respeto y participación activa durante debates y plenarias.

**Plan de trabajo**

Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. La materia que nos rodea.
2. ¡Hace calor!
3. La materia cambia.
4. Taller científico. *Comparar materiales como aislantes del calor.*
5. Taller tecnológico. *Construir un termómetro casero.*
6. Necesitamos el calor.
7. Lectura de textos narrativos y redacción de textos informativos.
8. Registro de datos en tablas.
9. Realización de experimentos guiados.
10. Organización y estructuración de contenidos aprendidos.
11. Actitudes de interés y curiosidad hacia el método científico.

**Sugerencia de temporalización.** Abril y mayo.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

**Programación de la unidad didáctica**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones de la unidad didáctica** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Necesitamos el calor.** *El rincón de la oratoria.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  3. Materia, fuerzas y energía. 3.a, 3.b, 3.c.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Situación de aprendizaje.** * **La materia que nos rodea.** * **¡Hace calor!** * **La materia cambia.** * **Taller científico.** *Comparar materiales como aislantes del calor.* * **Taller tecnológico.** *Construir un termómetro casero.* * **Necesitamos el calor.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  3. Materia, fuerzas y energía. 3.a, 3.b, 3.c.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Taller científico.** *Comparar materiales como aislantes del calor.* * **Taller tecnológico.** *Construir un termómetro casero.* | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  3. Materia, fuerzas y energía. 3.a, 3.b, 3.c.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Situación de aprendizaje.** * **Taller científico.** *Comparar materiales como aislantes del calor.* * **Taller tecnológico.** *Construir un termómetro casero.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  3. Materia, fuerzas y energía. 3.a, 3.b, 3.c.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **5.** | **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. | * **Situación de aprendizaje.** * **La materia que nos rodea.** * **¡Hace calor!** * **La materia cambia.** * **Taller científico.** *Comparar materiales como aislantes del calor.* * **Taller tecnológico.** *Construir un termómetro casero.* * **Necesitamos el calor.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  3. Materia, fuerzas y energía. 3.a, 3.b, 3.c.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **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, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Situación de aprendizaje.** * **Necesitamos el calor.** *El rincón de la lectura; El rincón de la oratoria; El rincón de la escritura.* * **Científicamente.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  3. Materia, fuerzas y energía. 3.a, 3.b, 3.c.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Define la materia y describe propiedades y características de los sólidos, de los líquidos y de los gases, relacionando objetos con las propiedades que los definen.

2. Explica el calor y la temperatura aportando ejemplos que demuestran la importancia del calor en nuestras vidas.

3. Explica los cambios de estado, la dilatación y los cambios químicos.

4. Compara materiales como aislantes del calor.

5. Construye un termómetro casero.

6. Adquiere estrategias progresivas de comprensión lectora y auditiva: global, selectiva y detallada.

7. Adquiere estrategias progresivas para la producción oral y escrita de diferentes tipos de textos.

8. Busca, organiza y reelabora información de manera sistematizada.

9. Muestra actitudes de interés y curiosidad hacia el método científico, y actitudes de esfuerzo y superación en la realización de actividades y tareas.

10. Muestra actitudes de cooperación y participación activa durante las interacciones del aula.

**UNIDAD 6. LOS ORDENADORES EN NUESTRA VIDA, MES JUNIO**

**Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas**

En esta ocasión, se parte de la reflexión sobre la presencia de las máquinas, y más concretamente de los ordenadores, en la vida de las personas. En relación con ello, se hace un repaso de las tareas que realizan, de cómo facilitan el trabajo y la vida diaria de las personas, pero también de la necesidad de contemplar una serie de hábitos saludables en relación con estos dispositivos.

El planteamiento que se hace en la unidad es despertar la capacidad crítica y el autocontrol de los estudiantes para que empiecen a vislumbrar lo que los ordenadores ofrecen y a la vez tengan presente la parte menos positiva del uso de estas máquinas.

Desde el punto de vista metodológico, la unidad pone el acento en los siguientes aspectos:

* Reconocimiento y análisis de las actividades en las que los ordenadores tienen presencia, tanto en el ámbito privado como en el ámbito social más amplio.
* Exploración de los modos de trabajo vinculados a los ordenadores e identificación de las buenas prácticas en relación con ellos.
* Valoración de la importancia de los ordenadores en la actualidad.
* Reconocimiento del papel regulador que las personas tienen en relación con la tecnología.
* Interés por avanzar en el conocimiento y el uso de los recursos digitales y asunción de responsabilidades en ese proceso.

**Plan de trabajo**

1. Un mundo digital: ordenadores y tabletas.
2. Las funciones de los ordenadores.
3. Internet y sus usos.
4. Los riesgos del mundo digital.
5. Taller científico. *Escribir un texto.*
6. Taller de programación. *Programar instrucciones de movimiento.*
7. Usamos internet con responsabilidad.

**Sugerencia de temporalización.** Mayo y junio.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

**Programación de la unidad didáctica**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones de la unidad didáctica** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Un mundo digital: ordenadores y tabletas.** * **Las funciones de los ordenadores.** * **Internet y sus usos.** * **Los riesgos del mundo digital.** * **Científicamente.** * **Taller de programación.** *Programar instrucciones de movimiento.* * **Usamos internet con responsabilidad.** *El rincón de la lectura; El rincón de la escritura; el rincón de las matemáticas.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Situación de aprendizaje.** * **Un mundo digital: ordenadores y tabletas.** * **Las funciones de los ordenadores.** * **Internet y sus usos.** * **Los riesgos del mundo digital.** * **Científicamente.** * **Taller científico.** *Escribir un texto.* * **Taller de programación.** *Programar instrucciones de movimiento.* * **Usamos internet con responsabilidad.** *El rincón de la lectura; El rincón de la escritura; el rincón de las matemáticas.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Un mundo digital: ordenadores y tabletas.** * **Las funciones de los ordenadores.** * **Internet y sus usos.** * **Los riesgos del mundo digital.** * **Científicamente.** * **Taller de programación.** *Programar instrucciones de movimiento.* * **Usamos internet con responsabilidad.** *El rincón de la lectura; El rincón de la escritura; el rincón de las matemáticas.* * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Situación de aprendizaje.** * **Un mundo digital: ordenadores y tabletas.** * **Las funciones de los ordenadores.** * **Internet y sus usos.** * **Los riesgos del mundo digital.** * **Científicamente.** * **Usamos internet con responsabilidad.** *El rincón de la lectura; El rincón de la escritura; el rincón de las matemáticas.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d.4. Conciencia ecosocial. 4.b, 4.d. |
| **5.** | **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. | * **Situación de aprendizaje.** * **Un mundo digital: ordenadores y tabletas.** * **Las funciones de los ordenadores.** * **Internet y sus usos.** * **Los riesgos del mundo digital.** * **Científicamente.** * **Taller científico.** *Escribir un texto.* * **Taller de programación.** *Programar instrucciones de movimiento.* * **Usamos internet con responsabilidad.** *El rincón de la lectura; El rincón de la escritura; el rincón de las matemáticas.* * **Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.** * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **5.2.** Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Internet y sus usos.** * **Los riesgos del mundo digital.** * **Usamos internet con responsabilidad.** *El rincón de la lectura; El rincón de la escritura; el rincón de las matemáticas.* * **Ahora elige tú.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **6.2.** Conocer y mostrar hábitos de vida adecuados, con respeto, cuidados y protección del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Identifica y explica los elementos fundamentales de un ordenador.
2. Describe las tabletas.
3. Identifica y expresa funciones de los ordenadores.
4. Identifica y expresa usos de internet.
5. Reflexiona sobre los riesgos de las noticias falsas.
6. Explica, a partir de reflexiones críticas, riesgos del mundo digital: el ciberacoso, los virus, la adicción y los contenidos inadecuados, y expresa medidas para evitarlos.
7. Escribe un texto en una aplicación online.
8. Programa instrucciones de movimiento.
9. Expresa instrucciones básicas para navegar por internet con seguridad.
10. Escribe un mensaje de correo electrónico.
11. Aplica estrategias para la organización y reelaboración de aprendizajes y conocimientos adquiridos.
12. Muestra actitudes de responsabilidad y autoprotección en entornos digitales.

**RETO DEL TERCER TRIMESTRE. LOGRAR LA IGUALDAD**

En el tercer trimestre, las alumnas y los alumnos analizarán las tareas que llevan a cabo hombres y mujeres en diversos contextos, las diferencias que existen entre las responsabilidades que ambos asumen, los prejuicios que aún se mantienen en un gran número de actividades y la desigual visibilidad que a lo largo del tiempo han conseguido y consiguen sus logros. Desde la propia casa, los juegos y los deportes, la presencia en la historia, en el arte o el contexto profesional, el alumnado deberá estudiar los roles que hombres y mujeres han asumido y asumen y planificar acciones concretas para avanzar hacia la igualdad.

Estas líneas de estudio permitirán al alumnado adoptar posturas personales sobre los siguientes aspectos:

* La valoración de todas las personas, sus opiniones y sus logros sin discriminación por ninguna causa.
* La reflexión sobre los propios gustos y preferencias y sobre la libertad de elegir el propio camino sin ser mediatizado por prejuicios u opiniones.

En este reto se subraya la importancia de una escuela que evite todas las formas de discriminación hacia las niñas para que tengan las mismas oportunidades de desarrollar sus capacidades al máximo. El objetivo será conocer la relación con el deporte de los niños y las niñas del aula a través de una encuesta para recoger información sobre la práctica del deporte entre los miembros de la clase y analizarla desde una perspectiva de género. A partir de unas preguntas disparadoras iniciales y de un modelo dado, se diseñará en común una encuesta y se registrarán los datos obtenidos en tablas gráficas que analizarán para presentar después un resumen de las conclusiones alcanzadas. Finalmente, como siempre en los retos, tendrán la oportunidad de realizar una valoración de su trabajo, tanto individual como en equipo.

El reto subraya cinco aspectos principales:

* La reflexión personal sobre las propias actitudes y comportamientos acerca de la igualdad de género según la propia experiencia.
* Análisis de causas y consecuencias de la desigualdad de género a nivel personal y colectivo dentro de un entorno cercano.
* La transversalidad del análisis de género como herramienta para combatir discriminaciones y prejuicios a favor de la igualdad.
* Herramientas para la sensibilización sobre la igualdad de oportunidades y derechos entre mujeres y hombres y entre niñas y niños.
* La importancia de las entrevistas y de la recogida y el análisis de datos como herramienta para conocer el entorno y la realidad.

**Sugerencia de temporalización.** Tercer trimestre.

**Contenidos transversales**

1. Respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

4. Respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

**Programación del reto**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones del reto** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Igualdad en el deporte.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.f. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Igualdad en el deporte.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Igualdad en el deporte.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Igualdad en el deporte.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **5.** | **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. | * **Igualdad en el deporte.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |
| **5.2.** Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.  **6.2.** Conocer y mostrar hábitos de vida adecuados, con respeto, cuidados y protección del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio. | * **Igualdad en el deporte.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en este reto son los siguientes:

1. Participa de manera activa, corresponsable y respetuosa en el reparto de tareas, en el diseño de la entrevista y en la puesta en común.
2. Registra y analiza datos en tablas y gráficos extrayendo conclusiones reflexionadas de ellos.
3. Valora la importancia de las relaciones de igualdad exponiendo reflexiones propias sobre las causas y consecuencias de la brecha de género en el ámbito del deporte infantil y juvenil.
4. Aporta opiniones y propuestas para contribuir a que las niñas y los niños realicen y disfruten del deporte en situación de igualdad.
5. Expresa valoraciones y reflexiones sobre el trabajo individual y el trabajo cooperativo.

**PROYECTO DIGITAL. CENTINELAS DE LA NATURALEZA**

**Situación de aprendizaje**

En este proyecto, el alumnado deberá usar un ordenador para narrar una historia relacionada con la protección de la naturaleza. El objetivo es la sensibilización sobre la amenaza de las basuras en el medioambiente. El proyecto se inicia poniendo el foco en el conjunto de seres que compartimos el planeta y el impacto de la acción y el consumo humano sobre la naturaleza. Además, se introducen unas preguntas disparadoras para poner en relación el objetivo del proyecto con las herramientas y técnicas que van a ser utilizadas para realizarlo.

En primer lugar, el alumnado reconocerá las fases de un proyecto: identificación del problema, análisis de soluciones, plan de trabajo y reparto de tareas, y desarrollo, evaluación y divulgación del proyecto.

Posteriormente, se presenta como herramienta de trabajo el sitio web Scratch y se expone cómo acceder a él. A partir de aquí, se presenta la diversidad de herramientas, opciones y posibilidades que ofrece la web y que podrán utilizar en su proyecto de manera autónoma y creativa.

Finalmente, se les ofrece la oportunidad de evaluar su progreso a través de una serie de actividades y también de valorar su trabajo en equipo.

Desde el proyecto digital se destacan diferentes aspectos:

* La responsabilidad ecosocial y las relaciones de ecodependencia.
* Aproximación a las herramientas digitales y valoración de su función y posibilidades en materia de sensibilización y concienciación social.
* Estrategias para el aprendizaje significativo y autónomo.
* Estrategias para el trabajo cooperativo.
* Alfabetización digital y pensamiento computacional.
* Fomento de la creatividad individual.

**Plan de trabajo**

1. Reducir la basura.
2. Las fases de un proyecto.
3. Presentación de Scratch.
4. Planificación del proyecto.
5. Los escenarios en Scratch.
6. Los objetos en Scratch.
7. Los bloques de instrucciones en Scratch.
8. Los diálogos en Scratch.
9. Sensibilización y concienciación sobre el cuidado y la protección del medioambiente.

**Contenidos transversales**

2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.

3. La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente.

5. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

6. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

**Programación del proyecto digital**

| **Competencias específicas** | **Criterios de evaluación** | **Secciones del proyecto** | **Saberes básicos/contenidos relacionados** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.** | **1.1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. | * **Presentación de Scratch.** * **Los escenarios en Scratch.** * **Los objetos en Scratch.** * **Los bloques de instrucciones en Scratch.** * **Los diálogos en Scratch.** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **2.** | **2.1.** Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental. | * **Reducir la basura.** * **Las fases de un proyecto.** * **Presentación de Scratch.** * **Planificación del proyecto.** * **Los escenarios en Scratch.** * **Los objetos en Scratch.** * **Los bloques de instrucciones en Scratch.** * **Los diálogos en Scratch.** * **Valora tu progreso.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **2.2.** Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico. |
| **2.3.** Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente. |
| **2.4.** Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. |
| **2.5.** Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación. |
| **3.** | **3.1.** Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. | * **Reducir la basura.** * **Las fases de un proyecto.** * **Presentación de Scratch.** * **Planificación del proyecto.** * **Los escenarios en Scratch.** * **Los objetos en Scratch.** * **Los bloques de instrucciones en Scratch.** * **Los diálogos en Scratch.** * **Valora tu progreso.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **3.2.** Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint…) y explicando los pasos seguidos. |
| **3.3.** Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional. |
| **4.** | **4.1.** Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas. | * **Reducir la basura.** * **Valora tu progreso.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **5.** | **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. | * **Reducir la basura.** * **Las fases de un proyecto.** * **Planificación del proyecto.** * **Valora tu progreso.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |
| **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, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. |
| **6.** | **6.1.** Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los recursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. | * **Reducir la basura.** * **Las fases de un proyecto.** * **Planificación del proyecto.** * **Valora tu progreso.** * **¿Cómo lo hemos hecho?** | **A. CULTURA CIENTÍFICA**  1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f.  2. La vida en nuestro planeta. 2.f.  **B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN**  1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.  2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. |

**Evaluación**

**Ítems para la evaluación de competencias**

Los ítems para la evaluación de competencias en este proyecto son los siguientes:

1. Identifica y explica las fases de un proyecto.
2. Participa en la planificación del proyecto y en el reparto de tareas de manera activa y corresponsable presentando propuestas, opiniones y reflexiones propias.
3. Se inicia en la utilización de la aplicación siguiendo las instrucciones y pautas dadas.
4. Identifica y relaciona las herramientas de la aplicación relacionándolas y usándolas adecuadamente según sus propios objetivos marcados.
5. Muestra estrategias y técnicas creativas en el desarrollo del proyecto.
6. Presenta el resultado final exponiendo reflexiones sobre el método de trabajo.
7. Valora su progreso y organiza y reelabora información de los contenidos aprendidos.
8. Expresa valoraciones y opiniones sobre la realización de su trabajo individual y en equipo.
9. Muestra actitudes de interés y curiosidad hacia las formas de sensibilización y concienciación social.

**TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRANSVERSALES**

En la educación primaria, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional han de trabajarse en todas las áreas.

**Actividades de aprendizaje integradas**

Las diferentes unidades didácticas se desarrollan conforme a los tres grandes proyectos de centro referidos en el Plan de Mejora del centro y que de forma transversal se incluyen en los respectivos bloques de contenidos siguiendo paralelamente la secuencia Sensibilización, Interpretación, Actuación. Las diferentes actividades de aprendizaje integradas se referirán a tareas vinculadas a las diferentes fases de dichos proyectos.

**Descriptores de los elementos transversales.**

En estas actividades se trabajan diversas competencias y contenidos de forma transversal que se concretan en los siguientes **descriptores**:

|  |  |
| --- | --- |
| ESTRATEGIAS ANIMACIÓN A LA LECTURA YCOMPRENSIÓN LECTORA | 1. Lecturas de textos motivadores sobre la asignatura:  * Cuentos * Textos extraídos de novelas. * Artículos periodísticos * Lecturas  incluidas en el libro de texto  1. Propuesta de libros seleccionados de lectura voluntaria. 2. Realización de guías de lectura, para facilitar el seguimiento autónomo de la lectura por parte de los alumnos. |
| EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL | 1. Lectura en voz alta de lecturas. 2. Tormentas de ideas y puestas en común de resultados. 3. Exposición oral de: resúmenes, respuestas de ejercicios, trabajos, etc. 4. Respuestas orales de preguntas en clase 5. Práctica de conversación en Idiomas (comprende y se expresa con los auxiliares de conversación) 6. Corrección de las intervenciones orales espontáneas de los alumnos. 7. Debates o coloquios, respetando los turnos de palabra. 8. Utilizar estrategias de aprendizaje y recursos didácticos (diccionarios, libros de consulta, materiales multimedia, etc.), con el fin de buscar información y resolver situaciones de aprendizaje de forma autónoma. 9. Promover y aportar herramientas para mejorar la capacidad expositiva de los alumnos: organización de ideas, corrección en el uso del lenguaje, claridad en la exposición de ideas etc 10. Investigar y exponer oralmente producciones audiovisuales. |
| EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ESCRITA | 1. Redacciones, resúmenes y esquemas. 2. Preguntas sobre las lecturas (lectura comprensiva) 3. Respuestas escritas de preguntas 4. Elaboración de glosarios específicos de cada materia 5. Trabajos temáticos 6. Textos de diverso tipo: argumentativo, descriptivo, narrativo, |
| EMPRENDIMIENTO | * Actividades que se realizan contribuyendo de manera directa a la creatividad, el control emocional y el trabajo en equipo. Además, se potenciará la autoestima. * Realización y exposición de pequeños proyectos. * Participación en concursos * Participación en exposiciones en el centro. * Realizar trabajos en grupo para favorecer el trabajo consensuado, la toma de decisiones en común, la valoración y el respeto de las opiniones de los demás. |
| EDUCACIÓN CÍVICA Y CONSTITUCIONAL | 1. Actividades grupales de comunicación oral que favorezcan el respeto de los distintos puntos de vista y el turno en el diálogo. 2. Mantener la  comunicación de manera constructiva, superando prejuicios y mostrando tolerancia y respeto con los compañeros y todo el personal docente. 3. Fomentar el análisis crítico de la realidad para favorecer la convivencia 4. Trabajos en equipo. 5. Asistencia a charlas. 6. Respeto de las especies y del entorno natural. 7. Reconocimiento de la importancia de la Ciencia 8. Intentar desarrollar en los alumnos la conciencia de identidad europea y la asunción de la ciudadanía europea con sus derechos, deberes y obligaciones. |
| PREVENCIÓN DE CUALQUIER TIPO DE VIOLENCIA, RACISMO etc | * Trabajar en equipo, con grupos mixtos. * Valorar  la lengua extranjera como medio para acceder a otros conocimientos y culturas, y reconocer la importancia que tiene como medio de comunicación y entendimiento internacional en un mundo multicultural, tomando conciencia de las similitudes y diferencias entre las distintas culturas * Toma de conciencia de situaciones injustas, violentas y el aprendizaje de herramientas para prevenirlas y solucionarlas * Considerar y hacer considerar a todos, la igualdad de derechos y obligaciones  de todos los alumnos. * Utilizar   textos para fomentar el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista y de cualquier tipo de violencia, racismo o xenofobia * Fomentar actitudes de compañerismo y no violencia fomentando el trabajo en equipo, trataremos de que los alumnos adquieran hábitos de tolerancia y respeto ante cualquier opinión en los debates que llevemos a cabo, valoraremos la importancia de la convivencia pacífica entre las personas de diferentes culturas, razas, sexos y edades, la participación en las actividades se tratará que sea responsable, solidaria y constructiva apreciando las diferencias como riqueza colectiva |

**PLANES DE MEJORA INCLUIDOS EN LA PROGRAMACIÓN**

| **PLAN DE MEJORA DE LA ACTITUD Y EL HÁBITO DE TRABAJO** | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OBJETIVO: Mejorar la actitud y el trabajo diario** | | | | | | | | |
| **INDICADOR DE LOGRO: El 90 % de alumnos trabaja a diario en el aula y se incrementa un 20 % el alumnado que realiza tareas regularmente en casa[[1]](#footnote-0)** | | | | | | | | |
| **ACTUACIÓN 1: Inclusión de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables referidos expresamente a la actitud y el hábito de trabajo en Primaria** | | | | | | | | |
| **TAREAS** | **TEMPORA-**  **LIZACIÓN** | **RESPONSABLES** | **INDICADOR DE SEGUIMIENTO** | **RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO** | **RESULTADO**  **TAREA** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| Establecimiento de criterios de evaluación y estándares que inciden un 30 % en la calificación final de Primaria[[2]](#footnote-1) | Septiembre | Tutoras | El 75 % de las familias conoce y **devuelve firmados** dichos criterios | Director | 0-25% devuelve firmados los criterios | 26-50% | 51-75% | 76-100% |

| **ACTUACIÓN 2: Plan de choque contra la pasividad en Primaria (Ver Plan de Convivencia)** | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TAREAS** | **TEMPORALIZACIÓN** | **RESPONSABLES** | **INDICADOR DE SEGUIMIENTO** | **RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO** | **RESULTADO**  **TAREA** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| Se aplica con regularidad el plan de choque contra la pasividad en Primaria | Todo el curso | Maestr@s del grupo | El **profesorado lo utiliza** con alumnos pasivos **regularmente[[3]](#footnote-2)** (75 % de casos) e informa a las familias | J. Estudios | En el 0-25% de los casos se aplica | 26-50% | 51-75% | 76-100% |
| Las maestras PT, AL y Equipo Directivo colaboran con el Plan de choque contra la pasividad atendiendo a alumnado de forma puntual | Todo el curso | Maestras PT, AL y E. directivo | El profesorado implicado **cuenta con recursos** fuera del aula (E. Directivo y maestras PT y AL) para atender alumnado pasivo | J. Estudios | En el 0-25% cuenta con recursos | 26-50% | 51-75% | 76-100% |
| **ACTUACIÓN 3: Gamificación de conductas relacionados con actitud y hábito de trabajo en Infantil y Primaria** | | | | | | | | |
| **TAREAS** | **TEMPORALIZACIÓN** | **RESPONSABLES** | **INDICADOR DE SEGUIMIENTO** | **RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO** | **RESULTADO**  **TAREA** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| Inclusión de realización de tareas en sistema de gamificación del centro | A partir de enero | Maestr@s del grupo | El profesorado utiliza **habitualmente** (dos o más veces por semana a cada grupo) | Director | Menos de 1 vez/ semana | 1 vez/ seman | 2 veces/ semana | Más de 2 veces/ semana |

|  | **PLAN DE MEJORA DE LA EXPRESIÓN ESCRITA EN PRIMARIA** | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **OBJETIVO**: Mejorar significativamente la expresión escrita en relación a la evaluación inicial | | | | | | | | | |
|  | **INDICADOR DE LOGRO:** El 75 % del alumnado de Primaria (excluidos absentistas) mejora significativamente (más de 10 %) en caligrafía, ortografía, construcción de frases y vocabulario. [[4]](#footnote-3) | | | | | | | | | |
|  | **ACTUACIÓN 2: Participación activa en tareas de producción escrita del proyecto Cervantina** | | | | | | | | | |
|  | *TAREAS* | TEMPORA-  LIZACIÓN | RESPONSABLE | INDICADOR DE SEGUIMIENTO | RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO | | RESULTADO  TAREA | | | |
|  |  |  |  |  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|  | Participación de todo el alumnado en actividades que impliquen tareas escritas (como corresponsales, protagonistas de la historia, poetas, …) | Todo el curso | Maestr@s tutores | El 75% de producciones de los alumnos relacionadas con proyectos cumplen criterios de corrección ortográfica y legibilidad | Director | | 0-25% | 26-50% | 51-75% | 76-100% |
|  | Inclusión de realización de tareas escritas en sistema de gamificación del centro en Primaria | A partir de enero | Maestr@s tutores | El profesorado utiliza habitualmente (al menos una vez por semana a cada grupo) | Director | | 0 veces | 1/ cada 15 días | 1 vez/ seman | Más de una vez/ seman |
|  | Creación y uso de un vocabulario adecuado a tareas del Proyecto Cervantina | A partir del Segundo trimestre | Maestr@s tutores | Incremento significativo de vocabulario según niveles | Jefa de Estudios | | 0-5 términos / proyecto | 6-10 términos/ proyecto | 11-15 términos/ proyecto | 16 o más términ/ proyect |
| **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Rúbrica análisis de programaciones, Registro de gamificación, Registro Actividades Cervantina, rúbrica comunicación lingüística** | | | | | | **RESULTADO FINAL:** | | | | |

**PLAN DE MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN PRIMARIA**

**PLAN DE MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN PRIMARLAN DE MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN PRIMA**

| **PLAN DE MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN PRIMARIA** |
| --- |

| **OBJETIVO**: Mejorar significativamente la expresión oral en relación a la evaluación inicial |
| --- |
| **INDICADOR DE LOGRO:** El 75 % del alumnado de Primaria (excluidos absentistas) mejora significativamente (más de 10 %) en claridad, estructuración de ideas, orden y competencias persuasivas[[5]](#footnote-4) |

| **ACTUACIÓN 1: Inclusión de exposiciones orales como medida de evaluación** | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TAREAS | TEMPORALIZACIÓN | RESPONSABLES | INDICADOR DE SEGUIMIENTO | RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO | RESULTADO  TAREA | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Diseño y calificación de exposiciones orales como medio habitual de calificación en Lengua | A partir del segundo trimestre | Maestras | Las exposiciones orales forman parte de las actividades de aprendizaje integradas objeto de evaluación en al menos el área de Lengua | Director | 0-25% de los grupos | 26-50% | 51-75% | 76-100% |

| **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Listas de control sobre participación, uso de la gamificación, participación en concursos y registro de actividades computables para nota final de lengua y Rúbrica de comunicación lingüística |
| --- |
| **RESULTADO FINAL:** |

| **PLAN DE MEJORA DE LA LECTURA Y COMPRENSIÓN LECTORA** | | | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OBJETIVO**: Mejorar significativamente la comprensión lectora en relación a la evaluación inicial | | | | | | | | | | | | |
| **INDICADOR DE LOGRO:** El 75 % del alumnado de Primaria (excluidos absentistas) mejora significativamente (más de 10 %) en velocidad lectora, entonación, y comprensión lectora. [[6]](#footnote-5) | | | | | | | | | | | | |
| **ACTUACIÓN 1: Ejercicios de lectura y comprensión lectora** | | | | | | | | | | | | |
| TAREAS | TEMPORA-  LIZACIÓN | RESPONSABLE | INDICADOR DE SEGUIMIENTO | | RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO | | RESULTADO  TAREA | | | | | |
| 1 | | 2 | 3 | 4 | |
| Prácticas de lectura adaptada | Todo el curso | Maestr@s del grupo | **Ejercitación semanal** de lecturas en el aula desde diferentes áreas | | Jefa de estudios | | Menos de 1 vez/ semana | | 1 vez/ semana | 2 veces/ semana | Más de 3 veces/ semana | |
| Inclusión de realización de tareas de lectura en sistema de gamificación del centro en Primaria | A partir de enero | Maestr@s del grupo | El profesorado **utiliza habitualmente** (al menos una vez por semana a cada grupo) | | Director | | Menos de 1 vez/ quincena | | 1 vez/ 15 días | 1 vez/ semana | Más de 1 vez / semana | |
| Concursos de lectura y recitación | A partir de enero | Maestr@s del grupo | El 30 % del **alumnado participa** | | Director | | 0-9% | | 10-19% | 20-29% | Más del 30 % | |
| **ACTUACIÓN 2: Diagnóstico y derivación de alumnado con problemas lectoescritores** | | | | | | | | | | | | |
| TAREAS | TEMPORALIZACIÓN | RESPONSABLES | INDICADOR DE SEGUIMIENTO | | RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO | | RESULTADO  TAREA | | | | | |
| 1 | | 2 | 3 | 4 | |
| Realización de cribados de detección y diagnóstico (para intervenir de modo sistemático el curso próximo) | Primer trimestre | Maestr@s del grupo y Orientación | **Realización de diagnósticos precisos y detección de alumnado** | | Dirección | | Se realiza cribado sobre el 0-25% del total | | 26-50% | 51-75% | 76-100% | |
| **ACTUACIÓN 3: Inclusión de actividades de lectura y recitado como medida de evaluación** | | | | | | | | | | | | |
| TAREAS | TEMPORALIZACIÓN | RESPONSABLES | | INDICADOR DE SEGUIMIENTO | | RESPONSABLE DE SEGUIMIENTO | | RESULTADO  TAREA | | | | |
| 1 | 2 | 3 | | 4 |
| Diseño y calificación de lecturas como medio habitual de calificación en Lengua | A partir del segundo trimestre | Maestras | | Las lecturas y recitados forman parte de las actividades de aprendizaje integradas objeto de evaluación en al menos el área de Lengua | | Director | | 0-25% de los grupos | 26-50% | 51-75% | | 76-100% |
| **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:** Registro de cribados realizados, registro de actividades de lectura por áreas, Listas de control sobre uso de la gamificación, participación en concursos y registro de actividades computables para nota final de lengua y rúbrica de evaluación comunicación lingüística | | | | | | | | | | | | |
| **RESULTADO FINAL:** | | | | | | | | | | | | |

1. [↑](#footnote-ref-0)
2. [↑](#footnote-ref-1)
3. [↑](#footnote-ref-2)
4. [↑](#footnote-ref-3)
5. [↑](#footnote-ref-4)
6. [↑](#footnote-ref-5)