

Programación didáctica Science PRI 4

Introducción

La presente programación didáctica se atiene a lo dispuesto en:

- El Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y Primaria en Cantabria
- La orden EDU/31/2022, de 13 de julio, por la que se dictan instrucciones para la implantación de la Educación Primaria en Cantabria
- El Decreto 78/2019, de 24 de mayo, que determina la atención a la diversidad
- La orden EDU/3/2023, de 3 de marzo, por la que se regula la evaluación en Cantabria
- La orden EDU/7/2023, de 23 de marzo, por la que se regula el derecho del alumnado a una evaluación objetiva

Para la realización de esta programación didáctica se han tenido en cuenta las propuestas de mejora recogidas en la memoria anual del curso 23-24

La programación se aplica a un grupo de PRI4, formado por un total de 11 alumnos/as, en el cual a 4 se les aplican medidas de atención a la diversidad. A todos ellos se les ayuda adaptando las actividades dentro del aula y reforzando los conocimientos adquiridos.

a) Las competencias específicas del área de Science, así como la contribución de las mismas y de la planificación del curso al desarrollo de las competencias básicas

Los retos del siglo XXI demandan que nuestro sistema educativo proporcione las herramientas para que el alumnado pueda desarrollar su proyecto vital con garantías de éxito. El área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural se concibe como un ámbito con el objetivo de que niños y niñas lleguen a ser personas activas, responsables y respetuosas con el mundo en el que viven y puedan transformarlo, de acuerdo con principios éticos y sostenibles fundados en valores democráticos.

En una sociedad cada vez más diversa y cambiante es necesario promover nuevas formas de sentir, de pensar y de actuar. El devenir del tiempo y la interpretación de la acción humana como responsable del cambio implican que el alumnado tenga que adoptar un conocimiento de sí mismo y del entorno que lo rodea desde una perspectiva sistémica, para construir un mundo más justo, solidario, igualitario y sostenible. Esto supone también el reconocimiento de la diversidad como riqueza pluricultural, la resolución pacífica de conflictos y la aplicación crítica de los mecanismos democráticos de participación ciudadana, todo ello fundamentado en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, en la Convención sobre los Derechos del Niño, en los principios constitucionales, en los valores del europeísmo y en el compromiso cívico y social.

El alumnado debe adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con el uso seguro y fiable de las fuentes de información y con la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía global, que incluye, entre otros, el conocimiento e impulso para trabajar a favor de la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, el respeto por la diversidad etnocultural y afectivo-sexual, la cohesión social, el espíritu emprendedor, la valoración y conservación del patrimonio, el emprendimiento social y ambiental y la defensa de la igualdad efectiva entre mujeres y hombres.

El desarrollo de una cultura científica basada en la indagación forma una ciudadanía con pensamiento crítico, capaz de tomar decisiones ante las situaciones que se le planteen, ya sea en el ámbito personal, social o educativo. Los procesos de indagación favorecen el trabajo interdisciplinar y la relación de los diferentes saberes y destrezas que posee el alumnado. Desde esta óptica, proporcionar una base científica sólida y bien estructurada al alumnado lo ayudará a comprender el mundo en el que vive y lo animará a cuidarlo, respetarlo y valorarlo, propiciando el camino hacia una transición ecológica justa.

En otro orden de cosas, la digitalización de los entornos de aprendizaje hace preciso que el alumnado haga un uso seguro, eficaz y responsable de la tecnología, que, junto con la promoción del espíritu emprendedor y el desarrollo de las destrezas y técnicas básicas del proceso tecnológico, facilitará la realización de proyectos interdisciplinares cooperativos en los que se resuelva un problema o se dé respuesta a una necesidad del entorno próximo, de modo que el alumnado pueda aportar soluciones creativas e innovadoras a través del desarrollo de un prototipo final con valor ecosocial.

Para todo ello es necesario partir de los centros de interés del alumnado, acercándolo al descubrimiento, la observación y la indagación de los distintos elementos naturales, sociales y culturales del mundo que lo rodea.

El área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural engloba diferentes disciplinas y se relaciona con otras áreas del currículo, lo que favorece un aprendizaje holístico y competencial. Para determinar las competencias específicas, que son el eje vertebrador del currículo, se han tomado como referencia los objetivos generales de la etapa y el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

La evaluación de las competencias específicas se realiza a través de los criterios de evaluación, que miden tanto los resultados como los procesos de una manera abierta, flexible e interconectada dentro del currículo.

Los saberes básicos, por su parte, se estructuran en tres bloques, que deberán aplicarse en diferentes contextos reales para alcanzar el logro de las competencias específicas del área.

El primer bloque, «Cultura científica», abarca la iniciación en la actividad científica, la vida en nuestro planeta, la materia, las fuerzas y la energía. A través de la investigación, el alumnado desarrolla destrezas y estrategias propias del pensamiento científico, iniciándose de este modo en los principios básicos del método científico, que propicia la indagación y el descubrimiento del mundo que lo rodea. Los saberes de este bloque ponen en valor el impacto de la ciencia en nuestra sociedad desde una perspectiva de género y fomentan la cultura científica a través del análisis del uso que se hace a diario de objetos, principios e ideas con una base científica. También ofrece una visión sobre el funcionamiento del cuerpo humano y la adquisición de hábitos saludables, las relaciones que se establecen entre los seres vivos con el entorno en el que viven, así como el efecto de las fuerzas y la energía sobre la materia y los objetos del entorno.

El bloque de «Tecnología y digitalización» se orienta, por un lado, a la aplicación de las estrategias propias del desarrollo de proyectos de diseño y del pensamiento computacional, para la creación de productos de forma cooperativa, que resuelvan y den solución a problemas o necesidades concretas. Por otra parte, este bloque busca también el aprendizaje, por parte del alumnado, del manejo básico de una variedad de herramientas y recursos digitales como medio para satisfacer sus necesidades de aprendizaje, de buscar y comprender información, de reelaborar y crear contenido, de comunicarse de forma efectiva y de desenvolverse en un ambiente digital de forma

responsable y segura.

En el bloque de «Sociedades y territorios», se presta atención a los retos y situaciones del presente y del entorno local y global, para introducirse en el mundo en que vivimos de una manera más cívica, democrática, solidaria, sostenible y comprometida. Los saberes de este bloque permiten elaborar una interpretación personal del mundo utilizando el pensamiento histórico y las relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión como medio para entender la evolución de las sociedades a lo largo del tiempo y del espacio. Por último, ayudan a que el alumnado conozca las interacciones entre las actividades humanas y el medio natural y social, así como el impacto ambiental que generan, para involucrarlo en la adquisición de estilos de vida sostenible y en la participación de actividades que pongan en valor los cuidados y permitan avanzar hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible de manera consciente y contextualizada.

La graduación de estos saberes, su programación y su secuenciación no deben seguir necesariamente un orden cronológico determinado, sino que han de adecuarse a las intenciones didácticas y formativas que marca el alumnado en cada ciclo. En este sentido, las situaciones de aprendizaje han de ser un espacio abierto que fomente la curiosidad del alumnado y la observación analítica para construir su posición personal ante la realidad, una posición que debe considerarse potencialmente transformadora de la realidad social existente.

1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

En las últimas décadas, las tecnologías de la información y la comunicación se han ido adentrando e integrando en nuestras vidas y se han expandido a todos los ámbitos de nuestra sociedad, proporcionando conocimientos y numerosas herramientas que ayudan en multitud de tareas de la vida cotidiana.

La variedad de dispositivos y aplicaciones que existen en la actualidad hace necesario introducir el concepto de digitalización del entorno personal de aprendizaje, entendido como el conjunto de dispositivos y recursos digitales que cada alumno o alumna utiliza de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje y que le permiten realizar las tareas de forma eficiente, segura y sostenible, llevando a cabo un uso responsable de los recursos digitales. Por lo tanto, esta competencia aspira a preparar al alumnado para desenvolverse en un ambiente digital que va más allá del mero manejo de dispositivos y la búsqueda de información en la red. El desarrollo de la competencia digital permitirá comprender y valorar el uso que se da a la tecnología; aumentar la productividad y la eficiencia en el propio trabajo; desarrollar estrategias de interpretación, organización y análisis de la información; reelaborar y crear contenido; comunicarse a través de medios informáticos, y trabajar en equipo. Asimismo, esta competencia implica conocer estrategias para hacer un uso crítico y seguro del entorno digital, tomando conciencia de los riesgos, aprendiendo cómo evitarlos o minimizarlos, pidiendo ayuda cuando sea preciso y resolviendo los posibles problemas tecnológicos de la forma más autónoma posible.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.

2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.

Los enfoques didácticos para la enseñanza de las ciencias han de partir de la curiosidad del

alumnado por comprender el mundo que lo rodea, favoreciendo la participación activa en los diferentes procesos de indagación y exploración propios del pensamiento científico. Por tanto, el alumnado ha de poder identificar y plantear pequeños problemas; recurrir a fuentes y pruebas fiables; obtener, analizar y clasificar información; generar hipótesis; hacer predicciones; realizar comprobaciones; e interpretar, argumentar y comunicar los resultados.

Para que esta forma de trabajo genere verdaderos aprendizajes, el profesorado debe asumir el papel de facilitador y guía, proporcionando al alumnado las condiciones, pautas, estrategias y materiales didácticos que favorezcan el desarrollo de estas destrezas. Gracias al carácter manipulativo y vivencial de las actividades, se ofrecerán al alumnado experiencias que lo ayuden a construir su propio aprendizaje. Además, es necesario contextualizar las actividades en el entorno más próximo, de forma que el alumnado sea capaz de aplicar lo aprendido en diferentes contextos

y situaciones. De este modo, además, se estimula el interés por la adquisición de nuevos aprendizajes y por la búsqueda de soluciones a problemas que puedan plantearse en la vida cotidiana.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

La elaboración de proyectos basados en actividades cooperativas supone el desarrollo coordinado, conjunto e interdisciplinar de los saberes básicos de las diferentes áreas para dar respuesta a un reto o problema del entorno físico, natural, social, cultural o tecnológico, utilizando técnicas propias del desarrollo de proyectos de diseño y del pensamiento computacional. La detección de necesidades, el diseño, la creación y prueba de prototipos, así como la evaluación de los resultados, son fases esenciales del desarrollo de proyectos de diseño para la obtención de un producto final con valor ecosocial. Por otro lado, el pensamiento computacional utiliza la descomposición de un problema en partes más sencillas, el reconocimiento de patrones, la realización de modelos, la selección de la información relevante y la creación de algoritmos para automatizar procesos de la vida cotidiana. Ambas estrategias no son excluyentes, por lo que pueden ser utilizadas de forma conjunta de acuerdo con las necesidades del proyecto.

La realización de este tipo de proyectos fomenta, además, la creatividad y la innovación al generar situaciones de aprendizaje donde no existe una única solución correcta, sino que toda decisión, errónea o acertada, se presenta como una oportunidad para obtener información válida que ayudará a elaborar una mejor solución. Estas situaciones propician, además, un entorno adecuado para el trabajo cooperativo, donde se desarrollan destrezas como la argumentación, la comunicación efectiva de ideas complejas, la toma de decisiones compartidas y la gestión de los conflictos de forma dialogada.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.

4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.

La toma de conciencia del propio cuerpo desde edades tempranas permite al alumnado conocerlo y controlarlo, así como mejorar la ejecución de los movimientos y su relación con el entorno, siendo además el cuerpo la vía de expresión de los sentimientos y emociones. Su regulación y expresión fortalecen el optimismo, la resiliencia, la empatía y la búsqueda de propósitos, y permiten gestionar constructivamente los retos y los cambios que surgen en su entorno.

El conocimiento científico que adquiere el alumnado sobre el cuerpo humano y los riesgos para la salud a lo largo de su escolaridad debe vincularse con acciones de prevención mediante el desarrollo de hábitos, estilos y comportamientos de vida saludables. Esto, unido a la educación afectivo-sexual adaptada a su nivel madurativo, son elementos imprescindibles para el crecimiento, el desarrollo y el bienestar de una persona sana en todas sus dimensiones: física, emocional y social.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3..

5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.

Conocer los diferentes elementos y sistemas que conforman el medio natural, social y cultural es el primer paso para comprender y valorar su riqueza y diversidad. Por eso, esta competencia persigue que el alumnado no solo conozca los diferentes elementos del medio que lo rodea de manera rigurosa y sistémica, sino que establezca relaciones entre los mismos. De esta forma, se persigue el objetivo de que el alumnado conozca, comprenda, respete, valore y proteja el medio natural, social y cultural desde la perspectiva del espacio y del tiempo. Comprender, por ejemplo, cómo los seres vivos, incluidos los seres humanos, se adaptan al entorno en el que viven y establecen relaciones con elementos bióticos o abióticos, o cómo se comporta la materia ante la presencia de diferentes fuerzas, permite al alumnado adquirir un conocimiento científico conectado que movilizará en las investigaciones o proyectos que realice. También permite visibilizar los problemas relacionados con el uso del espacio y sus transformaciones, los cambios y adaptaciones protagonizados por los humanos a través del tiempo para sus necesidades y las distintas organizaciones sociales que han ido desarrollándose.

La toma de conciencia del continuo uso y explotación de los recursos del territorio ha de favorecer que el alumnado desarrolle acciones de uso sostenible, conservación y mejora del patrimonio natural y cultural, considerándolo como un bien común. Además, debe promover el compromiso y la propuesta de actuaciones originales y éticas que respondan a los retos naturales, sociales y culturales planteados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.

6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

Conocer cómo ha evolucionado la interacción del ser humano con el mundo que lo rodea en el uso

y aprovechamiento de los bienes comunes mediante procesos tecnológicos cada vez más avanzados resulta esencial para que el alumnado reflexione y sea consciente de los límites de la biosfera, de los problemas asociados con el consumo acelerado de bienes y el establecimiento de un modelo energético basado en los combustibles fósiles. De esta manera, el alumnado podrá afrontar los retos y desafíos de la sociedad contemporánea de forma sostenible.

Comprender las relaciones de interdependencia y ecodependencia, así como la importancia que tienen para nosotros, como seres sociales dependientes, los cuidados que nos aporta la comunidad, es el punto de partida para poder identificar y profundizar en las diferentes problemáticas que plantea el modelo de sociedad actual y su impacto a nivel local y global. Es preciso, por tanto, dotar al alumnado de herramientas que faciliten su empoderamiento como agente de cambio ecosocial desde una perspectiva emprendedora y cooperativa. Esto supone que diseñe, participe y se involucre en actividades que permitan avanzar hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible de manera consciente y contextualizada. Así, será partícipe de la construcción de modelos de relación y convivencia basados en la empatía, la cooperación y el respeto a las personas y al planeta.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.

b) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal

Primera evaluación

Unidad 1. We promote good health

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables. 5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios	A. Cultura científica 1. Iniciación en la actividad científica. - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...). - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. B. Tecnología y digitalización 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas. C. Sociedades y territorios 3. Alfabetización cívica. Seguridad vial. La ciudad como espacio de convivencia. Normas de circulación, señales y marcas viales. Movilidad segura, saludable y sostenible como peatones o como usuarios de los medios de locomoción.

positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	
--	--

Unidad 2. *We love plants*

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p>2.2 Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p>2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p> <p>2.5 Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.1 Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.2 Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>5.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p>5.2 Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>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.</p> <p>6.1 Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.</p>	<p>A. Cultura científica</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...). - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. <p>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.</p> <p>2. La vida en nuestro planeta.</p> <p>Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas.</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.

Segunda evaluación

Unidad 3. *We respect all living things*

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>1.1 Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p> <p>2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p>5.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<p>A. Cultura científica</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...). - Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones <p>2. La vida en nuestro planeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas. - Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie. <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. <p>Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</p> <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. <p>Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.

Unidad 4. *We protect ecosystems*

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>1.1 Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y</p>	<p>A. Cultura científica</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el

<p>en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p> <p>2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p>2.2 Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p>3.1 Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.2 Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>4.1 Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.</p> <p>5.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p>5.2 Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>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.</p>	<p>tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones <p>2. La vida en nuestro planeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas. - Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la biodiversidad. - Las funciones y servicios de los ecosistemas. - Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias. <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. <p>Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</p> <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. <p>Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas
--	--

Evaluación final

Unidad 5. We explore forces and machines

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
1.1 Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	<p>A. Cultura científica</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a

<p>2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p> <p>2.2 Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p>2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p>3.1 Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.2 Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>4.1 Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.</p> <p>5.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p>5.2 Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>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.</p>	<p>través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones <p>2. La vida en nuestro planeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas. - Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la biodiversidad. - Las funciones y servicios de los ecosistemas. - Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias. <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. <p>Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</p> <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. <p>Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas
---	---

Unidad 6. *We use the internet responsibly*

Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>1.1 Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p> <p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.</p>	<p>A. Cultura científica</p> <p>1. Iniciación en la actividad científica.</p> <p>1.a. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).</p>

<p>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p>2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p> <p>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.</p> <p>3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.</p> <p>4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.</p> <p>9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo y no violento.</p> <p>9.3. Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de una movilidad segura, saludable tanto para las personas como para el planeta.</p>	<p>1.b. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.</p> <p>1.c. Vocabulario científico básico relacionado con las distintas investigaciones.</p> <p>1.d. Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.</p> <p>1.e. Avances en el pasado relacionados con la ciencia y la tecnología que han contribuido a transformar nuestra sociedad para mostrar modelos desde una perspectiva de género.</p> <p>1.f. 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.</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <p>1.a. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>1.b. Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).</p> <p>1.c. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.</p> <p>1.d. 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.</p> <p>1.e. Estrategias para fomentar el bienestar digital. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.</p> <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <p>2.a. Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>2.b. Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>2.c. Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.</p> <p>2.d. Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).</p>
--	--

c) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

Procedimientos	Evidencias	Instrumentos
<i>Observación sistemática</i>	Intervenciones / aportaciones en el aula Participación en trabajo grupal Rutinas y/o destrezas de pensamiento...	Listas de control Escalas de valoración Cuaderno de observación
<i>Interacción con el alumnado</i>	Diálogos con el alumno Debates y mesas redondas Asambleas y puestas en común	Cuaderno de observación Rúbricas
<i>Análisis de tareas y producciones</i>	Cuaderno de trabajo Proyectos grupales Exposiciones orales	Rúbricas Escalas de valoración Cuaderno de observación
<i>Pruebas, controles, exámenes</i>	Cuestionarios orales Exámenes escritos Fichas	Solucionarios

En todo el proceso de los referentes fundamentales serán los criterios de evaluación. Cada evidencia de aprendizaje sujeta a una evaluación y a una calificación estará ligada con uno o varios de los criterios de evaluación. Su grado de consecución se contrastará a través de su instrumento de evaluación correspondiente de manera que se pueda seguir el progreso del alumnado en las diferentes competencias específicas y los criterios a lo largo del curso, que quedará reflejado en un documento final. El análisis global de estos logros en la evaluación final será el referente para calificar la asignatura con el siguiente baremo:

- Insuficiente (IN)
- Suficiente (SU)
- Bien (BI)
- Notable (NT)
- Sobresaliente (SB)

1er Trimestre

Unidad didáctica 1. We promote good health

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)		Instrumento de evaluación
C 3	3.1	25%	Exposición oral
	3.2	25%	Cuaderno de observación
	3.3	25%	Lista de cotejo/Rúbrica
C 4	4.1	25%	Cuaderno de observación
			Lista de cotejo/ rúbrica

Unidad didáctica 2. *We love plants*

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 2	2.3 25%	Cuaderno de observación
	2.4 25%	Lista de cotejo/ Rúbrica
C 5	5.3 25%	Cuaderno de observación
		Lista de cotejo/ Rúbrica
C 6	6.1 25%	Visionado de videos e imágenes.
		Diálogo
		Cuaderno de observación

2º Trimestre

Unidad didáctica 3 *We respect all living things*

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 2	2.2 25%	Fichas
	2.3 25%	Cuaderno de observación
		Lista de cotejo/ rúbrica
C 5	5.1 25%	Prueba escrita
	5.2 25%	Solucionario
		Cuaderno de observación Lista de cotejo/ Rúbrica

Unidad didáctica 4 *We protect ecosystems*

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 2	2.1 50%	Fichas
	2.4 50%	Cuaderno de observación
		Lista de cotejo/ Rúbrica

3er Trimestre

Unidad didáctica 5. *We explore forces and machines*

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 2	2.3 25%	Prueba escrita
	2.5 25%	Cuaderno de observación

			Lista de cotejo/ Rúbrica
C 4	4.1	25%	Visionado de videos e imágenes Cuaderno de observación Lista de cotejo/ Rúbrica
C 6	6.1	25%	Visionado de videos e imágenes Cuaderno de observación Lista de cotejo/ Rúbrica

Unidad didáctica 6 *We use the internet responsibly*

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 1	1.1 50%	Cuaderno de observación Lista de cotejo/ Rúbrica
C 3	3.1 25% 3.2 25%	Cuaderno de observación Lista de cotejo/ Rúbrica

d) Métodos pedagógicos y didácticos.

Aprendizaje competencial

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 10 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y saberes, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En todas las áreas y cursos se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de forma práctica e inductiva siguiendo la secuencia de aprendizaje:

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...

- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

Diversidad e inclusión

Nos basaremos en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén presentes, sean participativos y sean capaces de producir.

- 1) **Alumnos presentes.** Todo el alumnado debe poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías.
- 2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.
- 3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral...

Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa, además respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

Con todo lo expuesto anteriormente y con objeto de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Se trabajarán en todas las áreas, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de ellas, la comprensión y expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico, del emprendimiento y de los valores éticos y cívicos para la convivencia, propios de una democracia.

Para fomentar el hábito y el dominio de la lectura se dedicará un tiempo diario a la misma, en los términos recogidos en el proyecto educativo del centro.

TRATAMIENTO METODOLÓGICO DE LA LECTURA COMPRENSIVA

En el marco de las competencias comunicativas, la lectura comprensiva está orientada hacia el dominio y aprendizaje de las destrezas necesarias para leer, comprender e interpretar todo tipo de textos y mensajes escritos, así como despertar la curiosidad e interés por la lectura.

Con prácticas guiadas antes, durante y después de la lectura, se facilitará que el alumnado haga sus propios resúmenes e interpretaciones para llegar finalmente a la participación grupal, compartiendo las opiniones y reflexiones que los textos suscitan, a través de la realización de tareas que promuevan la aplicación de los conocimientos y habilidades en contextos cercanos.

Se aportará textos muy diversos, procurando conectar con los intereses reales del alumnado, para motivarlos desde las emociones, la risa o el asombro, aprovechando la dimensión en que la lectura se convierte en una experiencia gratificante.

Estrategias antes de iniciar la lectura, estrategias durante la lectura y estrategias después de la lectura.

A. Actividades antes de la lectura

En Educación Primaria, es fundamental facilitar al lector la activación de sus conocimientos previos, detectar el tipo de discurso, determinar la finalidad de la lectura y anticipar el contenido textual. El lector debería:

- a) Responder a las siguientes preguntas: ¿Qué sé de este tema y qué quiero aprender?
- b) Hacer predicciones de los títulos, dibujos e ilustraciones.
- c) Hacer predicciones sobre el contenido y generar preguntas.
- d) Conocer la finalidad de la lectura: ¿para qué leo, quién lo escribe y para qué o qué finalidad tiene el discurso?...

B. Actividades durante la lectura

En esta etapa el lector se está enfrentando al texto y comienza a ver si lo señalado en las actividades de la etapa anterior concuerda con la lectura. Así, comprueba si la información a partir de la activación de los conocimientos previos coincide con lo que le aporta el texto. Entre las actividades a realizar durante la lectura, encontramos:

- a) Fijar la atención sobre las imágenes y esquemas que acompañan al texto y mostrar la relación que se establece entre ellos.
- b) Formular preguntas sobre lo leído para dirigir la atención del alumnado hacia los aspectos fundamentales del texto.
- c) Aclarar posibles dudas acerca del texto. Indagar en sus problemas de comprensión:
 - Comprensión de palabras
 - De frases
 - De relaciones entre frases
 - De relaciones entre párrafos.
- d) Recapitular y resumir el texto.
- e) Releer partes confusas, consultar el diccionario u otros libros donde ampliar conocimientos.... para ofrecer distintas soluciones ante dificultades de comprensión.
- f) Tareas de lectura compartida.

C. Actividades después de la lectura.

En esta etapa, el lector debería estar en condiciones de diferenciar las ideas que aportan información fundamental y accesoria, ¿cuál es la idea principal y cuáles son las ideas secundarias?

Entre las actividades a realizar para organizar la información después de haber leído un texto, se pueden destacar:

- a) Conversar sobre la lectura tratando de averiguar qué pasajes han resultado complicados y por qué.
- b) Recordar el vocabulario nuevo y comprobar que saben su significado.
- c) Favorecer la reutilización de lo leído para ayudar a construir nuevo conocimiento.
- d) Ayudar a reorganizar lo leído proponiendo la elaboración de esquemas, resúmenes y mapas conceptuales.

e) Materiales y recursos didácticos

Los recursos materiales son soportes físicos, tangibles y/o perceptibles con los que abordamos los contenidos y presentamos las actividades y tareas.

Comprenden medios impresos, audiovisuales e informáticos. Su selección y utilización pertinente, acorde con una planificación rigurosa, constituye un medio fundamental en el desarrollo didáctico.

En este curso, utilizaremos:

- Natural Science 4 - Student's Book
- Natural Science 4 - Activity book
- Natural Science 4 Fichas refuerzo.
- Natural Science 4 Fichas ampliación
- Material interactivo (videos, audios, enlaces a páginas web, juegos, bancos de palabras)

Websites:

- <http://www.brainpop.com/>
- <http://www.sciencekids.co.nz/>
- <http://easyscienceforkids.com/>
- <http://www.sciencefun.org/kidszone/>
- Canales de Youtube: Happy learning, Pekaboo kidz, SciShow Kids

f) Medidas de atención a la diversidad

Al amparo de lo establecido en los artículos 16 y 17 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, en esta etapa se pone un especial énfasis en la atención individualizada de los alumnos y alumnas y en la atención a las necesidades educativas concretas según sus ritmos y estilos de aprendizaje.

Se pondrán en marcha medidas concretas para atender a las necesidades educativas concretas según sus ritmos y estilos de aprendizaje y permitir que todo el alumnado alcance el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Primaria, de acuerdo con el Perfil de salida y la consecución de los objetivos: flexibilización en la organización de áreas, las enseñanzas, los espacios y tiempos y alternativas metodológicas.

En este sentido, se ofrecen medidas de accesibilidad y atención a la diversidad. Desde una perspectiva inclusiva, se plantea la atención personalizada y la prevención de dificultades en el aprendizaje.

Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado:

- Se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.
- Se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.
- Se ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de:

- La metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman.
- Una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos.
- El uso de una tipografía específica que facilita la lectura y el aprendizaje.
- Materiales que facilitan el cambio de etapa educativa.
- Programas transversales que ofrecen andamiajes de aprendizaje: aprendizaje cooperativo, estrategias de pensamiento, expresión oral y escrita.
- El uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje: Apps de papel, plantillas textuales, adaptación curricular, videotutoriales, fichas, fichas adaptadas, materiales manipulativos, actividades niveladas por dificultad...

Además, se pondrán en marcha mecanismos de apoyo y refuerzo tan pronto como se detecten dificultades de aprendizaje que serán tanto organizativos como curriculares y metodológicos. Entre estas medidas podrá considerarse:

- El apoyo al grupo ordinario.
- Los agrupamientos flexibles.
- Las adaptaciones del currículo.

g) Concreción de los elementos transversales y relación con los planes de centro

De acuerdo con el artículo 16 del Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el

currículo de la Educación Infantil y Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, los contenidos transversales son aquellos aspectos educativos que deben abordarse desde todas las áreas de conocimiento, independientemente de la asignatura concreta. Estos contenidos fomentan la formación integral del alumnado y tienen una estrecha relación con los valores y principios éticos que la escuela pretende inculcar.

Los elementos transversales que se concretan y aplican en los diferentes planes de centro incluyen:

1. Igualdad entre hombres y mujeres: Se promoverá la equidad de género en todas las áreas, eliminando estereotipos sexistas y fomentando la participación igualitaria.
2. Educación para la paz: Se impulsarán actividades y contenidos que desarrollen la cultura de la paz, la resolución pacífica de conflictos y la no violencia.
3. Educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible: Se enseñará al alumnado la importancia de un consumo responsable de bienes y servicios, y se trabajará el concepto de sostenibilidad en relación con el medioambiente.
4. Educación para la salud, incluida la educación afectivo-sexual: Se integrarán aspectos relacionados con el bienestar físico y emocional, fomentando hábitos saludables, así como una educación afectivo-sexual que promueva relaciones basadas en el respeto y la igualdad.

Además, se presta especial atención a:

- Orientación educativa: Se ofrecerá un acompañamiento al alumnado para guiar su proceso de aprendizaje y desarrollo personal.
- Educación emocional y en valores: Se buscará el desarrollo de habilidades emocionales como la empatía, la asertividad y la gestión de las emociones, además de reforzar valores como el respeto, la solidaridad y la tolerancia.
- Aprendizaje significativo: Se fomentará una metodología que permita al alumnado adquirir conocimientos de forma comprensible y relevante, promoviendo la autonomía y la reflexión crítica.

Relación con los planes de centro

En nuestro centro los elementos transversales se trabajan a través de los diferentes planes, programas y proyectos cuyas actuaciones se ven reflejadas en la Programación General Anual de centro.

h) Actividades complementarias y extraescolares

Con el objetivo de complementar y enriquecer el aprendizaje en el aula, se proponen una serie de salidas y actividades complementarias relacionadas con los contenidos trabajados en esta asignatura. Estas actividades están diseñadas para ofrecer al alumnado experiencias educativas que fomenten la motivación, el aprendizaje significativo, y su desarrollo integral. Las actividades complementarias y extraescolares que se van a llevar a cabo durante este curso están detalladas en la Programación General Anual.

i) Indicadores de logro para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE					
		1	2	3	4
Utilización de una metodología adecuada	Se han tenido en cuenta aprendizajes significativos y metodologías activas para conseguir el desarrollo de las competencias clave del alumnado.				
	Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.				
Regulación de la práctica docente	Se ha generado buen clima en el aula.				
	Se han adecuado los tiempos a la metodología utilizada.				
	La distribución del aula favorece la metodología.				
	Se utilizan recursos variados.				
Evaluación de los aprendizajes e información que de ellos se da a los alumnos y a las familias	Se ha evaluado de forma global y continua.				
	Los instrumentos de evaluación permiten registrar numerosas variables del aprendizaje.				
	Los criterios de calificación están ajustados a la tipología de actividades planificadas.				
	Se utilizan los resultados de la evaluación para ajustar o modificar las propuestas didácticas.				
	Se utilizan instrumentos de evaluación diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje.				
	Se informa a las familias de los resultados para implicarles en el proceso de mejora del aprendizaje además de los resultados de la evaluación.				
Utilización de medidas para la atención a la diversidad	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje.				
	Se ha ofrecido respuesta a las diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje.				
	Las medidas y los recursos ofrecidos han sido suficientes.				

Al final de curso se cumplimentará esta plantilla de evaluación de la programación didáctica para hacer los ajustes necesarios, además se revisará el grado de consecución de cada criterio de evaluación.