

PROGRAMACIÓN DE AULA

CIENCIAS DE LA NATURALEZA. 1º CICLO DE PRIMARIA

CEIPSO MIGUEL DE CERVANTES

CURSO 2025 / 2026

ÍNDICE

1.	Marco legislativo	3
2.	Contexto	3
2.1.	Entorno socioeconómico y cultural. Características del alumnado.	
2.2.	El centro: proyecto y documentos	
2.3.	Objetivos de la etapa	
3.	Elementos Curriculares	5
3.1.	currículo	
3.2.	Perfil de salida y descriptores	
3.3.	Unidades de programación didáctica secuenciadas.	
3.4.	Contenidos transversales	
4.	Metodología y recursos	38
4.1.	Principios	
4.2.	Estrategias	
4.3.	Aspectos metodológicos específicos de la materia	
4.4.	Materiales y Recursos didácticos	
4.5.	Actividades	
4.6.	Organización de tiempos, agrupamientos y espacios	
5.	Evaluación y calificación	41
5.1.	Criterios de evaluación	
5.2.	Instrumentos de evaluación y criterios de calificación	
5.3.	Absentismo	
6.	Atención a <i>las diferencias individuales</i>	44
6.1.	Principio de atención a la diversidad	
6.2.	La programación didáctica de aula	
6.3.	Medidas de atención a la diversidad	
6.4.	Medidas específicas de apoyo educativo	

1. Marco legislativo

La comunidad de Madrid ofrece en su web oficial el siguiente listado de la legislación vigente aplicable al desarrollo curricular de la enseñanza secundaria (de la que seleccionamos aquí en particular aquella que nos afecta de modo más explícito:

- REAL DECRETO 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.*
- DECRETO 61/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Primaria.*
- Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.(BOCM de 30 de Enero de 2023)*
- DECRETO 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid.*
- Instrucciones de las Viceconsejerías de Política Educativa y de Organización Educativa, sobre comienzo del curso escolar 2023-2024 en centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad de Madrid.*

2. Contexto

2.1. Entorno socioeconómico y cultural. Características del alumnado.

Destacamos algunos de los principales factores detectados en el proyecto de centro (a través de un análisis DAFO) que afectan a esta programación serán:

Algunas debilidades:

- Concentración de población procedente de entornos desfavorecidos. El centro se ve impulsado desde hace años por una inercia de concentración de alumnado en riesgo y con dificultades de aprendizaje (70% de origen inmigrante y 34 % ACNEAE).*
- Bajo nivel sociocultural de la población: en torno al 50 % de las familias del CEIPSO no tienen estudios y solo un 25 % tienen estudios básicos. En la DAT Sur, sin embargo, el porcentaje de población sin estudios o con sólo estudios básicos no pasa del 15 % (3% sin estudios y 12% con estudios básicos).*
- Escolarización tardía del alumnado de Infantil: el alumnado del centro se escolariza relativamente tarde en comparación con la mayoría del alumnado de la Comunidad de Madrid y de la misma DAT Sur: Solo un 15 % de nuestro alumnado ha sido escolarizado antes de los 3 años, mientras que en la DAT Sur, se ha escolarizado el 70 % .*

- *Alto nivel de absentismo (15% en el curso pasado): el absentismo y los constantes cambios a nivel de escolarización una vez iniciado el curso, condicionan negativamente el rendimiento académico de este alumnado. Especialmente preocupante el absentismo en 1º-4º Primaria: con un 25-36%.*
- *Ratios altas teniendo en cuenta la población que se atiende y la diferencia de niveles. Contamos con un 36% de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (un 26% más que la media de centros de la Comunidad de Madrid) lo cual dificulta la atención individualizada y el modelo de enseñanza competencial.*
- *La falta de formación y colaboración de la mayoría de las familias en las cuestiones académicas sobre todo.*
- *Todo lo cual se traduce en un bajo rendimiento del alumnado, con malos resultados en las pruebas externas: en torno a 20% por debajo de la media de la Comunidad de Madrid en Lengua y Matemáticas; entre un 30 y 40% por debajo en Inglés y un 20% por debajo en Sociales según datos de últimas pruebas contrastadas (curso 2023-2024).*

Algunas fortalezas:

- *La disponibilidad de medios tecnológicos (internet, portátiles y pizarras digitales en todas las aulas).*
- *Alta participación mayoritaria del claustro en proyectos de formación de centro (por encima del 50%).*
- *Alto sentido de pertenencia de alumnado y familias. Superamos en este sentido la media de la Comunidad de Madrid, según datos 2018-2019 de pruebas externas.*
- *Proyecto de centro incardinado en el entorno: como Comunidad de Aprendizaje, actividades transversales y de hermanamiento entre niveles con la colaboración de asociaciones y entidades del entorno: Residencia Padre Zurita, Residencia de personas mayores Vitalia, Centro Comunitario.*
- *Inicio de un proceso de transformación avalado por PROA+ llevando a cabo un Plan Estratégico de Mejora desde el curso 2021-2022 que afecta a aspectos académicos, socioemocionales y de eliminación de barreras de índole sociocultural y económico fundamentalmente.*
- *Clima positivo de convivencia en el centro, con niveles de satisfacción superiores al 75% entre profesorado, alumnado y familias.*
- *Existe una convicción y compromiso unánime desde el claustro sobre el proceso de cambio iniciado, basado en un modelo de enseñanza de carácter competencial, e incluso haciendo de los elementos transversales y de las situaciones de aprendizaje, el eje de nuestros planes de mejora.*

- *Mejora progresiva de resultados: en todos los niveles: Mejora de resultados académicos en los 2 últimos cursos en las materias básicas (Lengua, Matemáticas e inglés): Pasamos de un 54% y 31,2%, respectivamente en Primaria y Secundaria de 2021-2022 a un 60,27% y 42, 7%, en primaria y Secundaria respectivamente en el actual curso 2023-2024. En el global se pasa de un 43,3% a un 49,83%.*

2.2. El centro, proyecto y documentos

El CEIPSO Miguel de Cervantes se ha ido configurando como centro educativo en el sentido más original del término, como agente de cambio social, empeñado en lograr que su alumnado rompa el ciclo fatal de reproducción de la desigualdad y la pobreza generación tras generación. Y todo ello desde una apuesta decidida en favor de la dignidad de las personas y de defensa de sus derechos fundamentales. Todo esto se procura a través del compromiso social (el lema del centro es “cambiamos el mundo”), de la educación emocional, fomentando el empoderamiento y la autorrealización, la postura respetuosa y crítica de las diferentes culturas.

*Durante el curso actual el claustro propone un proyecto vertebrador de centro con el arte como eje principal del mismo .“**HumanizArte**” es el título de mismo, con el objetivo de trasladar al conjunto del alumnado, y de la comunidad educativa por tanto, el interés por el Arte en general y la capacidad del mismo para transcender a los diferentes aspectos de nuestra vida.*

Se intentará además contribuir a los programas iniciados por el centro como aquellos que tienen relación con la participación del alumnado, la convivencia (comisión de convivencia) y el cuidado del medio ambiente (eco delegados, huerto, proyecto ENO). Todo esto se procurará mediante la adaptación de algunas situaciones de aprendizaje en función de las necesidades y temporización de los proyectos activos en el centro y será recogido con posterioridad en la memoria del curso.

2.4. Objetivos 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.*

3. Elementos curriculares

3.1. Currículo

El currículo queda definido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre como el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas. Los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria se fijan en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, desarrollado por el Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria y que podrá completarse por los centros docentes haciendo uso de su autonomía.

La programación didáctica que presentamos tiene como referente el Perfil de Salida de la Educación Primaria, por el que se concretan las competencias clave y descriptores operativos de la etapa, tal y como refiere el Anexo I del RD 157/ 2022.

Este perfil de salida se concreta en cada curso con sus saberes básicos organizados en las unidades didácticas y en las competencias específicas y criterios de evaluación que determinan el nivel de logro esperado de las mismas para cada curso. El nuevo modelo de enseñanza por competencias tendrá además en las situaciones de aprendizaje (tareas competenciales) como medio idóneo para el logro de las competencias específicas a través de los contenidos de las diferentes unidades.

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.

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL) Descriptores operativos:

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.

b) Competencia plurilingüe (CP) (Descriptores operativos):

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.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) (Descriptores operativos):

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.

d) Competencia digital (CD) Descriptores operativos:

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.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) Descriptores operativos:

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.

f) Competencia ciudadana (CC) Descriptores operativos:

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.

g) Competencia emprendedora (CE) Descriptores operativos:

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 entorno, 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.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) Descriptores operativos

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, así 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.

Situaciones de aprendizaje

Son contextos de aprendizaje, tareas y actividades interdisciplinarias, 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.*
- *Mobilizan 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.*

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. Se sintetizan en los siguientes aspectos evaluados:

1. *El trabajo de clase, responsabilidad en las tareas y hábitos de estudio (entrega de tareas, actitud frente al trabajo...) 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 situaciones 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 instrumentos y criterios de calificación que corresponden.*

	RESPONSABILIDAD, ACTITUD Y HÁBITOS DE ESTUDIO	SITUACIONES 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	SABERES BÁSICOS/CONTENIDOS
--	--	--	-----------------------------------

1er ciclo	30 %	50 %	20 %
------------------	------	------	------

UNIDADES DIDÁCTICAS

Existen una serie de contenidos o saberes básicos, comunes para todos los trimestres, extraídos del Decreto 61/2022 , que al ser establecidos para toda la etapa se han seleccionado para los diferentes niveles mediante una coordinación vertical que asegure la progresión continuidad de los mismos. Quedan recogidos en la primera tabla.

A continuación se incluyen las tablas de las unidades didácticas con la temporalización, competencias específicas, descriptores, criterios de evaluación, saberes básicos, situaciones de aprendizaje e instrumentos para la evaluación.

ELEMENTOS COMUNES A TODAS LAS UNIDADES

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio del lenguaje y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, creando contenidos digitales sencillos.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN <u>Uso de los recursos digitales con responsabilidad.</u> Dispositivos y recursos digitales. Estrategias de búsqueda guiada de información segura y eficiente en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
COMPETENCIAS CLAVE:	CCL, CP, STEM, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC	
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS:	CP1,STEM3, STEM4,STEM5, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC2, CC4, CE3, CCEC3, CCEC4	
INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		

Cada actividad recibirá una calificación individual que se registrará en el cuaderno del profesor.

Se valorarán en todas, aspectos como esfuerzo, dedicación, trabajo en el aula, en concordancia con las instrucciones encomendadas.

como instrumentos de evaluación se utilizarán listas de control, escalas de estimación y análisis del cuaderno del alumno así como controles en cada uno de las unidades.

CURSO 1º PRIMARIA UNIDAD 1: Temporalización (aprox.): “¡ALEGRA TU CUERPO!” OCTUBRE Y NOVIEMBRE

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. 2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural. 3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion.	A. Cultura científica Iniciación en la actividad científica - 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...). - Vocabulario científico básico. - Curiosidad e iniciativa en la actividad científica. La vida en nuestro planeta - Hábitos saludables: identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Los afectos. B. Tecnología y digitalización Uso de los recursos digitales con responsabilidad - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Pautas básicas de uso de los dispositivos. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas. 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.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados. 4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.	- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...). - Estrategias básicas de trabajo en equipo.
---	--	---

RECURSOS

- Libro y cuadernos de clase.
- Fichas de seguimiento. Recursos para la elaboración de las siluetas que contienen los órganos y aparatos del cuerpo humano trabajados.
- Láminas, vídeos y dibujos de los diferentes órganos y sistemas del cuerpo humano.
- Radiografías.
- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
- Pdi

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 1

ACTUACIÓN 1.- Búsqueda de información relacionada cuerpo humano por fuera: cabeza, tronco y extremidades, detallando las partes de la cara.

ACTUACIÓN 2: reconocer el cuerpo humano por dentro

ACTUACIÓN 3- karaoke de los 5 sentidos.

ACTUACIÓN 4- Juego “visita a tu doctor “. Para repasar las partes del cuerpo y el funcionamiento del mismo.

ACTUACIÓN 5-Taller de emociones. La importancia de los músculos faciales en la expresión de nuestros sentimientos.

ACTUACIÓN 6: Construcción de un esqueleto coincidiendo con la festividad de Halloween

CURSO 1º PRIMARIA UNIDAD 2.º : “¡A TU SALUD!”
Temporalización (aprox.): NOVIEMBRE Y DICIEMBRE

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. 2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural. 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.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion. 4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social. 4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada,	A. Cultura científica Iniciación en la actividad científica - 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...). - Vocabulario científico básico. - Curiosidad e iniciativa en la actividad científica. La vida en nuestro planeta - Hábitos saludables: identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Los afectos. - Hábitos saludables relacionados con el cuidado físico del ser humano: higiene básica, alimentación variada, equilibrada, ejercicio físico, contacto con la naturaleza, descanso, ocio activo y saludable y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles riesgos y enfermedades. B. Tecnología y digitalización Uso de los recursos digitales con responsabilidad - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Pautas básicas de uso de los dispositivos. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

.	equilibrada y saludable, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.	- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).
---	--	--

RECURSOS unidad 2

- Libro y cuadernos de clase.
 - Fichas de seguimiento.
- Recursos para la elaboración de las siluetas que contienen los órganos y aparatos del cuerpo humano trabajados.
- Láminas, vídeos de alimentación saludable, cuidado y aseo del cuerpo.
 - Material de plástica.
 - Alimentos reales para el plan de desayuno saludable.
 - Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
 - Pdi

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 2

- ACTUACIÓN 1**-Exposición de ideas sobre la unidad, conocimientos previos.
- ACTUACIÓN 2**- Canción. El rock de la dieta
- ACTUACIÓN 3**- Plan de desayuno saludable.
- ACTUACIÓN 4**- Taller de ciencias. ¿Por qué hay que lavarse las manos?
- ACTUACIÓN 5**- Visita al huerto para conocer los alimentos saludables .

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. 2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural. 5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion. 5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando diversas herramientas y procesos adecuados de conocimiento y descubrimiento de forma pautada. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural.	A. Cultura científica Iniciación en la actividad científica - 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...). - Vocabulario científico básico. - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones, usados con seguridad y de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. La vida en nuestro planeta - Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. - Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables. - Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua. Cuidados específicos de animales y plantas. B. Tecnología y digitalización Uso de los recursos digitales con responsabilidad - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Pautas básicas de uso de los dispositivos. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).
RECURSOS unidad 3		
- Libro y cuadernos de clase. - Fichas de seguimiento.		

- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 3

ACTUACIÓN 1- Plantear una dinámica de aula para detectar lo que el alumnado ya sabe sobre los seres vivos (sobre lo que es un ser vivo y lo que no).

ACTUACIÓN 2- Aprendo a dibujar seres vivos

ACTUACIÓN 3- Canciones para adivinar grupos de animales

ACTUACIÓN 4- Taller de Ciencias. Ciencia con animales

ACTUACIÓN 5- Animación. Te lo cuento en un momento.

ACTUACIÓN 6- Plantaciones de semilleros en el huerto.

ACTUACIÓN 7- “Aprende a cuidar una planta”,

CURSO 1º PRIMARIA UNIDAD 4: “¡VIVA LA NATURALEZA!”

Temporalización (aprox.): FEBRERO Y MARZO

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. 2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos	A. Cultura científica Iniciación en la actividad científica - 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...). - Vocabulario científico básico. - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones, usados con seguridad y de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. La vida en nuestro planeta - Adaptación de los seres vivos a su hábitat. Definición de hábitat. - Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables. - Las relaciones entre los seres humanos, los animales y las plantas. Cuidado y respeto a los seres vivos y al entorno en el que viven, evitando la degradación del suelo, el aire o el agua. Cuidados específicos de animales y plantas. - Hábitos saludables: identificación de las propias emociones y

natural, social y cultural. 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. 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.	generales seguidos con ayuda de un guion. 4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social. 5.2. Reconocer conexiones pautadas, sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural.	respeto a las de los demás. Los afectos. B. Tecnología y digitalización Uso de los recursos digitales con responsabilidad - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Pautas básicas de uso de los dispositivos. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...). - Estrategias básicas de trabajo en equipo.

RECURSOS unidad 4

- Libro y cuadernos de clase.
- Fichas de seguimiento.
- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
- PDI para visionado de videos.
- Pasatiempos (crucigrama sencillos)
- Materiales reciclados y de plástica para construcción de animales.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 4

ACTUACIÓN 1- Búsqueda de información relacionada con los animales

ACTUACIÓN 2- Lluvia de ideas inicial (en gran grupo y de forma oral) en el que se recogen los conocimientos que el alumnado tiene en referencia al tema.

ACTUACIÓN 3- Dibujo y exposición sobre nuestro animal favorito y descripción oral de sus características principales.

ACTUACIÓN 4- Vídeo. Comparte en familia lo que has aprendido sobre la naturaleza.

ACTUACIÓN 5- ¿Para qué se camuflan los animales?

ACTUACIÓN 6- Vídeos. Animales domésticos y salvajes

ACTUACIÓN 7- Galería. ¿Qué obtenemos de los animales y de las plantas?
ACTUACIÓN 8 –Taller de construcción de animales con material reciclado.

CURSO 1º PRIMARIA UNIDAD 5 : “¡REDUCE, RECICLA Y REUTILIZA!”
Temporalización (aprox.): ABRIL Y MAYO

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. 2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural. 3. Resolver problemas a través de	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	A. Cultura científica Iniciación en la actividad científica - Vocabulario científico básico. - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones, usados con seguridad y de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. - Importancia del cuidado del planeta. Materia, fuerzas y energía - La luz y el sonido como formas de energía. Fuentes y uso en la vida cotidiana. - Propiedades observables de los materiales (color, forma, plasticidad, dureza...), su procedencia y su uso en objetos o situaciones de la vida cotidiana de acuerdo con las necesidades de diseño y uso para los que fueron fabricados. - Estructuras resistentes, estables y útiles. B. Tecnología y digitalización Uso de los recursos digitales con responsabilidad - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Pautas

proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.		básicas de uso de los dispositivos. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Iniciación en la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación en la programación, robótica educativa...).
--	--	--

RECURSOS unidad 5

- Libro y cuadernos de clase.
- Fichas de seguimiento.
- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
- PDI para actividades interactivas.
- fotografías de objetos de diferentes materiales.
- Juego de reciclaje.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 5

ACTUACIÓN 1-Búsqueda de información relacionada con el tema.
ACTUACIÓN 2- Lluvia de ideas inicial (en gran grupo y de forma oral) en el que se recogen los conocimientos que el alumnado tiene en referencia al tema.
ACTUACIÓN 3- Jugamos con imanes. Actividades interactivas
ACTUACIÓN 4- Taller de ciencias: ¿Por qué cambia de estado el agua?
ACTUACIÓN 5- Galería. ¿Qué hace la energía?
ACTUACIÓN 6- ¿Cuidamos el planeta en el que vivimos? Actividades interactivas.

CURSO 1º PRIMARIA UNIDAD 6
Temporalización: MAYO Y JUNIO “¿LA TECNOLOGÍA ES COSA MÍA!”

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. 2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural. 3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas. 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.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura. 2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion. 3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados. 3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada	A. Cultura científica Iniciación en la actividad científica - 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...). - Vocabulario científico básico. - Curiosidad e iniciativa en la actividad científica. La vida en nuestro planeta - Hábitos saludables: identificación de las propias emociones y respeto a las de los demás. Los afectos. Materia, fuerzas y energía - La luz y el sonido como formas de energía. Fuentes y uso en la vida cotidiana. - Propiedades observables de los materiales (color, forma, plasticidad, dureza...), su procedencia y su uso en objetos o situaciones de la vida cotidiana de acuerdo con las necesidades de diseño y uso para los que fueron fabricados. - Estructuras resistentes, estables y útiles. B. Tecnología y digitalización Uso de los recursos digitales con responsabilidad - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Pautas básicas de uso de los dispositivos. - Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros. Proyectos de diseño y pensamiento computacional - Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación.

	de problemas sencillos de programación. 4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.	- Materiales y técnicas adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
--	--	--

RECURSOS unidad 6

- Libro y cuadernos de clase.
- Fichas de seguimiento.
- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
- PDI para actividades interactivas.
- fotografías de objetos de diferentes máquinas.
- Ordenador.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 6

ACTUACIÓN 1- Exposición de información relacionada con distintos inventos.

ACTUACIÓN 2- Lluvia de ideas inicial (en gran grupo y de forma oral) en el que se recogen los conocimientos que el alumnado tiene en referencia al tema.

ACTUACIÓN 3- Vídeo: ¿Qué son las máquinas?

ACTUACIÓN 4- Canción. Las máquinas ,Inventos, máquinas y herramientas.

ACTUACIÓN 5- Visita a la sala de ordenadores.

ACTUACIÓN 6- Aprende a usar : Actividades interactivas.

CURSO 2º PRIMARIA UNIDAD 1: DESCUBRO CÓMO SOMOS
Temporalización (aprox.): OCTUBRE Y NOVIEMBRE

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
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.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion.	• Las partes del cuerpo • Funcionamiento del cuerpo • El esqueleto. • Los músculos y el movimiento. A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. 2. La vida en nuestro planeta. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de	
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 en su resolución, fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		
RECURSOS		
-Libro y cuadernos de clase. - Fichas de seguimiento.Recursos para la elaboración de las siluetas que contienen los órganos y aparatos del cuerpo humano trabajados. - Láminas, vídeos y dibujos de los diferentes órganos y sistemas del cuerpo humano. - Radiografías.		

- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
- Pdi

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 1

ACTUACIÓN 1.- Búsqueda de información relacionada con la unidad.

ACTUACIÓN 2: reconocer los huesos en una radiografía.

ACTUACIÓN 3- Construcción de un mapa conceptual con la información más relevante del tema.

ACTUACIÓN 4- Juego “visita a tu doctor “. Para repasar las partes del cuerpo y el funcionamiento del mismo.

ACTUACIÓN 5-Taller de emociones. La importancia de los músculos faciales en la expresión de nuestros sentimientos.

ACTUACIÓN 6: Construcción de un esqueleto coincidiendo con la festividad de Halloween (área de Inglés).

CURSO 2º PRIMARIA UNIDAD 2:” SÉ CUIDAR MI SALUD Temporalización (aprox.): NOVIEMBRE Y DICIEMBRE

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
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.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion.	• ¿Qué es estar sano? • Cuidado de la salud. • Alimentación saludable. • Prevención de accidentes. A. <u>CULTURA CIENTIFICA</u> <i>La vida en nuestro planeta</i> B. <u>TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</u> <i>Uso de los recursos digitales con responsabilidad.</i> <i>Proyectos de diseño computacional.</i>
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.	

4. Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico para favorecer la salud física y mental	4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan estas relaciones. 4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.	
5. 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.	5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando diversas herramientas y procesos adecuados de conocimiento y descubrimiento de forma pautada.	
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 en su resolución, fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Mostrar estilos de vida adecuados y valorar la importancia del respeto, los cuidados y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	

RECURSOS unidad 2

- Libro y cuadernos de clase.
 - Fichas de seguimiento.
- Recursos para la elaboración de las siluetas que contienen los órganos y aparatos del cuerpo humano trabajados.
- Láminas, vídeos y dibujos de los diferentes órganos y sistemas del cuerpo humano.
 - Material de plástica.
 - Alimentos reales para el plan de desayuno saludable.
 - Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
 - Pdi

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 2

ACTUACIÓN 1-Exposición de ideas sobre la unidad, conocimientos previos.

ACTUACIÓN 2- taller de una madre enfermera, prevenir accidentes y cuidar nuestra salud.

ACTUACIÓN 3- Plan de desayuno saludable.

ACTUACIÓN 4- Construcción de pirámide de alimentación saludable.

ACTUACIÓN 5- Visita al huerto para conocer los alimentos saludables y la importancia de que sean de proximidad.

CURSO 2º PRIMARIA UNIDAD 3: CONOCEMOS LAS PLANTAS.
Temporalización (aprox.): ENERO Y FEBRERO

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
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.	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva.	- Las plantas son seres vivos. ¿Cómo son las plantas? - Los tipos de plantas. - Las flores. - La reproducción de las plantas.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados	A. <u>CULTURA CIENTÍFICA</u> <i>Inciciación a la vida científica.</i> <i>La vida en nuestro planeta.</i> <i>Materia, fuerzas y energías.</i>
5. 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.	5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando diversas herramientas y procesos adecuados de conocimiento y descubrimiento de forma pautada. 5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación	B. <u>TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN</u> <i>Uso de los recursos digitales con responsabilidad.</i>

	y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	
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 en su resolución, fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Mostrar estilos de vida adecuados y valorar la importancia del respeto, los cuidados y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	
RECURSOS unidad 3		
- Libro y cuadernos de clase. - Fichas de seguimiento. - Material de plástica. - Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.		
SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 3		
ACTUACIÓN 1 .- Búsqueda de información relacionada con la unidad. ACTUACIÓN 2 - Lluvia de ideas inicial (en gran grupo y de forma oral) en el que se recogen los conocimientos que el alumnado tiene en referencia al tema. ACTUACIÓN 3 - Elaboración de mapas conceptuales con la información más relevante del tema ACTUACIÓN 4 - Pasatiempos para trabajar el vocabulario de la unidad (sopa de letras, crucigramas, visual thinkings...) ACTUACIÓN 5 - Elaboración de un lapbook con la clasificación y características de los diferentes grupos de animales.		

CURSO 2º PRIMARIA UNIDAD 4: ME GUSTAN LOS ANIMALES
Temporalización (aprox.): FEBRERO Y MARZO

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas,	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando	• Alimentación de los animales. • Animales vertebrados e invertebrados.

instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.	predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva.	• Mamíferos y aves • Reptiles, anfibios y peces. • Animales invertebrados. A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. 2. La vida en nuestro planeta. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados. 3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	
5. 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.	5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando diversas herramientas y procesos adecuados de conocimiento y descubrimiento de forma pautada. 5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	
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	6.1. Mostrar estilos de vida adecuados y valorar la importancia del respeto, los cuidados y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones	

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.	sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	
RECURSOS unidad 4		
- Libro y cuadernos de clase. - Fichas de seguimiento. - Material de plástica. - Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita. - PDI para visionado de videos. - Pasatiempos (crucigrama sencillos) - Materiales reciclados y de plástica para construcción de animales.		
SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 4		
ACTUACIÓN 1.- Búsqueda de información relacionada con la unidad. ACTUACIÓN 2- Lluvia de ideas inicial (en gran grupo y de forma oral) en el que se recogen los conocimientos que el alumnado tiene en referencia al tema. ACTUACIÓN 3- Dibujo y exposición sobre nuestro animal favorito y descripción oral de sus características principales. ACTUACIÓN 4- Mural clasificación animales atendiendo a su alimentación. ACTUACIÓN 5- Taller de mascotas. ACTUACIÓN 6- pasatiempos de clasificación de animales vertebrados. ACTUACIÓN 7- Video sobre el nacimiento de una rana. ACTUACIÓN 8 –Taller de construcción de animales con material reciclado.		

CURSO 2º PRIMARIA UNIDAD 5: MATERIALES PARA TODO
Temporalización (aprox.): ABRIL Y MAYO

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
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	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada,	• Los materiales de la naturaleza. • Los materiales artificiales. • Las propiedades de los materiales. • Reciclamos materiales.

fenómenos que ocurren en el medio	utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. 2. La vida en nuestro planeta. 3. Materia, fuerzas y energía. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados. 3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	
4. Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico para favorecer la salud física y mental	4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan estas relaciones. 4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.	
5. 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.	5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando diversas herramientas y procesos adecuados de conocimiento y descubrimiento de forma pautada. 5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	

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 en su resolución, fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Mostrar estilos de vida adecuados y valorar la importancia del respeto, los cuidados y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	
---	---	--

RECURSOS unidad 5

- Libro y cuadernos de clase.
- Fichas de seguimiento.
- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
- PDI para actividades interactivas.
- fotografías de objetos de diferentes materiales.
- Juego de reciclaje.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 5

ACTUACIÓN 1-.- Búsqueda de información relacionada con la unidad.

ACTUACIÓN 2- Lluvia de ideas inicial (en gran grupo y de forma oral) en el que se recogen los conocimientos que el alumnado tiene en referencia al tema.

ACTUACIÓN 3- Elaboración de mapas conceptuales con la información más relevante del tema

ACTUACIÓN 4- Clasificación máquinas según su utilidad.

ACTUACIÓN 5- Juego de mesa de reciclaje de objetos según su material de procedencia.

ACTUACIÓN 6- Mesa Montessori de materiales

CURSO 2º PRIMARIA UNIDAD 6:“ SOMOS INVENTORES “ Temporalización: MAYO Y JUNIO

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS /CONTENIDOS
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura.	¿ Por qué inventamos las máquinas ¿ ¿ Cómo son las máquinas ¿

información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red para reelaborar y crear contenido digital.		• Cómo funcionan las máquinas ¿ • Conocemos los ordenadores. A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. 2. La vida en nuestro planeta. 3. Materia, fuerzas y energía. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 3. Evolución de la tecnología y la digitalización en las diversas etapas de la historia de la humanidad.
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	2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando predicciones. 2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio. 2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva. 2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion.	
. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades	3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados. 3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion. 3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación	
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas	5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural,	

del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo y mejorarlo.	a través de la indagación, utilizando diversas herramientas y procesos adecuados de conocimiento y descubrimiento de forma pautada. 5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación. 5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	
	6.1. Mostrar estilos de vida adecuados y valorar la importancia del respeto, los cuidados y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua. 6.2. Identificar algún hito tecnológico de algunas de las etapas de la historia de la humanidad.	

RECURSOS unidad 6

- Libro y cuadernos de clase.
- Fichas de seguimiento.
- Material de plástica.
- Recursos digitales para trabajar las destrezas de comprensión oral y escrita.
- PDI para actividades interactivas.
- fotografías de objetos de diferentes máquinas.
- Ordenador.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE unidad 6

ACTUACIÓN 1.- Búsqueda de información relacionada con la unidad.

ACTUACIÓN 2- Lluvia de ideas inicial (en gran grupo y de forma oral) en el que se recogen los conocimientos que el alumnado tiene en referencia al tema.

ACTUACIÓN 3- Elaboración de mapas conceptuales con la información más relevante del tema

ACTUACIÓN 4- Clasificación máquinas según su utilidad.

ACTUACIÓN 5- Visita a la sala de ordenadores.

3.3. Elementos transversales

Además de los saberes básicos propios de las diferentes áreas, según la legislación vigente el currículo de las diferentes áreas se complementará con los contenidos transversales: la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad la educación para la salud, la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

En concreto en el CEIPSO subrayamos especialmente la expresión oral, y el uso de medios audiovisuales y de las TIC en todas las áreas y materias y etapas como instrumentales.

Estas transversales se trabajarán fundamentalmente a través de las situaciones de aprendizaje y de los proyectos de centro: Convivencia, Medio Ambiente y Barrio. En el cuadro que sigue se especifica el modo en que los desarrollaremos desde los proyectos de centro.

PROYECTOS DE CENTRO	TRANSVERSALES	ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE
Convivencia	Expresión oral Audiovisuales TIC Creatividad y formación estética Trabajo en Equipo Valores: educación emocional, igualdad, derechos humanos, respeto mutuo	Campañas de sensibilización Actividades hermanamiento, Proyecto Aire ¹ Día Ohana ²
Medio Ambiente	Expresión oral Audiovisuales TIC Creatividad y formación estética Trabajo en Equipo	Campañas de sensibilización Contribuciones a huerto Contribuciones a ENO

¹ Proyecto Aire: actividades diarias de relajación y concentración que realiza el profesorado de las diferentes áreas en los momentos establecidos.

² Día Ohana: día que el centro dedica a la inclusión en modo de reflexión y celebración.

PROYECTOS DE CENTRO	TRANSVERSALES	ACTIVIDADES Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE
<i>HumanizArte: sentir, pensar, hacer arte</i>	<i>Expresión oral</i> <i>Audiovisuales</i> <i>TIC</i> <i>Creatividad y formación estética</i> <i>Trabajo en Equipo</i> <i>Valores: educación emocional, igualdad,</i> <i>derechos humanos, respeto mutuo</i> <i>Educación Vial</i>	<i>World café</i> <i>Salidas al barrio</i> <i>Tertulias con familiares y vecinos</i> <i>Contribuciones a CEIPSOUND</i> <i>Visita a museos y exposiciones</i> <i>Elaboración de obras propias</i>

4. Metodología y recursos

4.1. Principios

La programación didáctica de esta materia se rige por el enfoque constructivista y participa del modelo de enseñanza por competencias, que se concreta en los siguientes principios fundamentales:

- a) Partir de la situación del alumnado: la programación surge como respuesta a una necesidad y no como una propuesta descontextualizada. Es la situación de desconexión del alumnado del CEIPSO respecto al centro y a su propia cultura la que nos lleva a idear una forma de trabajo que utiliza sus propios intereses y vías predilectas de aprendizaje (internet y los medios audiovisuales) para presentarle el currículo como un medio para mejorar su propia vida y la de sus semejantes. Nuestro alumnado pertenece a un entorno desfavorecido, principal barrera para un óptimo aprendizaje en este caso. Presentarles y mostrarles la cultura como una herramienta esencial para cambiar su entorno en primer lugar y el mundo, como prolongación de esta acción humanizadora, es una gran noticia que precisan y merecen.

- b) Principios DUA (Diseño Universal de Aprendizaje): utilizando múltiples vías tanto para la enseñanza como para el aprendizaje: lectoescritura, aprendizaje intuitivo, medios audiovisuales, psicodrama, juego, etc.
- c) Principio de actividad: frente al modelo de enseñanza tradicional que entiende que el papel del aprendiz es fundamentalmente pasivo (recibe información que se le presenta de forma ordenada y sistemática), este principio entiende que el aprendizaje más genuino se realiza a través de la acción, y dentro de estas, las actividades de aprendizajes integradas (tareas competenciales), son las actividades predominantes. Cada una de las actividades que se ofrecen en este proyecto de centro se rigen por este principio.
- d) Principio de andamiaje: este principio se refiere al nivel progresivo de autonomía que debe ir adquiriendo el alumnado conforme adquiere más competencias. En este sentido formulamos unas propuestas mucho más estructuradas y dirigidas en los niveles inferiores y más abiertas y con menor apoyo del profesorado en los niveles mayores. De esta forma, en la medida que el alumnado se hace más autónomo, el profesorado reduce su protagonismo.
- e) Aprendizaje significativo: El uso de una narrativa próxima a los intereses del alumnado, define un contexto óptimo para aprender significativamente, relacionando las experiencias vividas en diversos contextos históricos y geográficos con sus propios conocimientos y experiencias. La selección de situaciones de aprendizaje próximas a sus realidades y problemas son uno de los ejes fundamentales de la propuesta de centro.
- f) Cooperación: La mayoría de las tareas propuestas con plazos determinados exigen para su éxito el trabajo en equipo. El trabajo entre iguales, mediado por las oportunas ayudas del docente, propician un aprendizaje que exigen del diálogo, la organización y el acuerdo como medios necesarios para llevar a cabo las diferentes tareas. Existen diversos niveles de cooperación: en parejas, pequeños grupos, grupo aula e incluso se plantean grandes retos a nivel de centro.
- g) Globalización e interdisciplinariedad: la enseñanza por competencias obliga a un aprendizaje vinculado a contextos. Aun cuando las tareas propuestas se realizan en el marco de diferentes materias, todas tienen un carácter transversal que obliga al alumnado a hacer uso de conocimientos y destrezas adquiridas en áreas y materias diversas. Este carácter transversal promueve el desarrollo integral de todas las capacidades del alumnado, facilita el aprendizaje competencial y les motiva de forma extraordinaria, en contraposición al modelo repetitivo y descontextualizado de la enseñanza tradicional.
- h) El “factor sorpresa” como elemento motivador: frente a lo absolutamente predecible y regular, propio de sistemas de enseñanza desfasados, la propuesta que presentamos se caracteriza por el uso estratégico y sistemático del factor sorpresa. Con ello se ha pretendido llamar la atención del alumnado y hacerle partícipe del entusiasmo y creatividad con la que abordamos esta empresa. Nos hacemos así eco de una dimensión esencial de la propia realidad: su impredecibilidad.

4.2. Estrategias

a) *Narrativa común y dramatización*

El elemento clave articulador de esta metodología es justamente la narrativa. Tratamos de recuperar así la dimensión dramática que ya contiene la realidad y que la enseñanza de carácter academicista se ha encargado de desmontar.

El fin último no será tanto entretener como dotar de sentido al propio proceso de enseñanza-aprendizaje: prepararnos para ser protagonistas de un mundo que precisa agentes humanizadores y no meros espectadores de su progresiva decadencia. La narrativa sitúa al ciudadano, y por ende, al alumnado, en responsables de su propio mundo y devuelve a la educación y a la cultura su carácter emancipador y su poder de transformación de la realidad, en relación con los objetivos de desarrollo sostenible.

b) *Gamificación individual y grupal*

La actitud altruista (motivación intrínseca) que pretendemos desarrollar en el alumnado pasa necesariamente por una fase previa de incentivos (motivación extrínseca) que varían según cursos. Esta estrategia de gamificación nos permite mantener la motivación y atención del alumnado en la consecución de objetivos intermedios y facilitar la tensión necesaria que exige todo proceso de enseñanza aprendizaje en fases en la que los logros no resultan tan atractivos.

c) *Secuencia de acciones de aprendizaje:*

Teniendo como referente las competencias y como unidad de trabajo las situaciones de aprendizaje (tareas competenciales). En relación a cada contenidos seguiremos una secuencia que va de lo simple a lo complejo:

- Ejercicios: de tipo mecánico, que requieren el dominio de destrezas simples que deben ejercitarse de forma sistemática para llegar a la asimilación.*
- Actividades: requieren del uso de capacidades diversas que implican reflexión y toma de decisiones en contextos académicos.*
- Situaciones de aprendizaje: puesta por obra de las diferentes competencias para enfrentarse a diversos contextos. No es posible enfrentarse a ellas sin haber mostrado solvencia en las anteriores.*

d) *Técnicas que conlleven la implicación de familias y voluntariado:*

- Grupos interactivos con implicación de voluntariado y familias: nos proponemos llevar a cabo al menos 1 al mes*
- Tertulias o charlas coloquio*
- World café*

4.6 Agrupamientos y espacios

A la hora de realizar las tareas, completar actividades, proyectos, etc. la organización de los alumnos se realiza en función del tipo de interacción que se da en ese momento en el aula:

- *Profesor-alumno*
- *Trabajo individual*
- *Trabajo en parejas*
- *Trabajo en grupo*

El aula ha dejado de ser el único espacio en que se imparte la enseñanza de un área. Utilizaremos diferentes recursos espaciales para el desarrollo de la asignatura:

- *Sala de informática*
- *Biblioteca*
- *Salón de actos – Teatro*
- *Sala de Psicomotricidad*
- *Taller*
- *Patio*
- *Huerto*

5. Evaluación y calificación

5.1. Criterios de evaluación del área

Son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Tal y como hemos mostrado en el cuadro del apartado de elementos curriculares, se vinculan a las competencias específicas y a los contenidos y situaciones de aprendizaje. Para 1º y 2º de E. Primaria los criterios de calificación se desarrollan en el (DECRETO 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria).

1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura.

1.2. Iniciar la búsqueda guiada de información de forma individual o en equipo, contrastando la información de algunas fuentes seleccionadas.

- 2.1. *Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando predicciones.*
- 2.2. *Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio.*
- 2.3. *Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva.*
- 2.4. *Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.*
- 2.5. *Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos generales seguidos con ayuda de un guion*
- 3.1. *Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.*
- 3.2. *Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.*
- 3.3. *Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.*
- 4.1. *Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan estas relaciones.*
- 4.2. *Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y saludable, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.*
- 5.1. *Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando diversas herramientas y procesos adecuados de conocimiento y descubrimiento de forma pautada.*
- 5.2. *Reconocer conexiones pautadas, sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.*
- 5.3. *Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural.*
- 6.1. *Mostrar estilos de vida adecuados y valorar la importancia del respeto, los cuidados y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.*
- 6.2. *Identificar algún hito tecnológico de algunas de las etapas de la historia de la humanidad*

5.2. Instrumentos de evaluación (criterios de calificación) Arriba ya desarrollados, en las UDD.

5.3. Absentismo.

*Conforme al Proyecto Educativo de centro el alumnado que acumule un **15% de faltas injustificadas** no podrá aprobar la asignatura sin llevar a cabo las situaciones de aprendizaje requeridas en las diferentes unidades, así como superar una prueba escrita final que recoja los saberes básicos del curso en los mismos porcentajes referidos anteriormente.*

5.4 Evaluación de la práctica docente

Seguimos el modelo de evaluación CIPP[1]: evaluación del Contexto (C), evaluación del diseño (I: Input), evaluación del Proceso (P) y evaluación del Producto (P)

Evaluación de la programación: (INPUT)

Se refiere a su diseño. Si con la misma hemos ajustado los contenidos, criterios de evaluación y niveles de logro de los estándares de aprendizaje evaluables a sus niveles de partida. Valoramos igualmente si la metodología seleccionada es la adecuada y si los medios previstos son viables. En esta fase lo que se valora fundamentalmente es la coherencia de la programación: si los recursos y la metodología son las adecuadas para la enseñanza de estos alumnos y si se ajusta a los plazos establecidos.

Evaluación del desarrollo: (P)

Modo concreto en que se desarrollan las sesiones de clase. Clima de convivencia y de trabajo en el aula. Adecuada gestión del aula por parte del profesorado. Medidas que se aplican al respecto y valoración de la eficacia de las mismas. Se valora igualmente si se producen interferencias ajenas al proceso de enseñanza- clima de convivencia, colaboración de familias, ...Valoramos las posibles interferencias al proceso de enseñanza aprendizaje, referidas a la organización y gestión del centro, a los recursos necesarios para ellos y al clima general de centro.

Evaluación de logros: (P)

Consiste en valorar los logros de los alumnos. Interesa realizar una valoración respecto a la evaluación inicial. Debe ser una evaluación integral referida a actitudes , hábitos y nivel curricular. Las evaluaciones externas nos sirven de referente e indicador, pero la verdadera evaluación se realiza con respecto a la evaluación inicial. Se valora en general si la programación consigue resultados eficaces y eficientes. Integra los procesos anteriores. Se concreta en un análisis de resultados y una determinación de propuestas de mejora.

Procedimientos de evaluación:

- *Análisis cuantitativo y cualitativo de resultados.*
- *Sesiones de intercambio de información con alumnos, equipo docente que interviene con nuestros alumnos y sesión de evaluación.*

- Cuestionarios sobre el nivel de satisfacción de los docentes y las familias referidos a aspectos concretos del proceso de enseñanza aprendizaje.
- controles o cuestionarios escritos a alumnos al finalizar el trimestre sobre metodología y evaluación.

6. Atención a las diferencias individuales

6.1. El principio de atención a la diversidad

Dicho principio se basa en la concepción de currículo abierto y flexible y en un modelo de enseñanza aprendizaje dinámico, histórico y contextualizado. La cultura, en cuanto producto social histórico, se materializa en la enseñanza en un currículo que precisa concreción en diferentes contextos sociales (comunidades autónomas, centros y grupos de alumnos de concretos). En este proceso de adaptación resulta esencial conocer el modo en que los alumnos aprenden teniendo en cuenta sus propias características, motivaciones e intereses. Corresponde a cada profesor hacer posible ese encuentro singular entre la cultura, tal y como la define y especifica el currículo de su materia, y cada alumno.

6.2. La programación didáctica de aula

En primer lugar, hemos de indicar que una programación didáctica de aula, tercer nivel de concreción curricular, es ya, en sí misma, una medida fundamental de atención a la diversidad. Supone adaptar el currículo oficial (primer nivel de concreción) a un grupo de alumnos teniendo en cuenta un proyecto educativo determinado para un centro (segundo nivel de concreción). Con todo, la atención a la diversidad nos exige contemplar además la heterogeneidad que se produce a su vez dentro del aula.

- *El uso de una **metodología inclusiva** como luego explicaremos dentro del apartado de atención a la diversidad nos permite adaptar el proceso de enseñanza a los alumnos y facilitar un seguimiento individualizado con medidas como: información periódica a familias y alumnos de su rendimiento y actitud y trabajo, diseño de actividades variadas que permitan diferentes niveles de logro y el uso de diversas inteligencias.*
- *Se ha formado un grupo de refuerzo dentro del aula, para los alumnos con ritmo lento de trabajo o con alguna dificultad sobre todo para el aprendizaje de las destrezas básicas de lectura y escritura.*
- *Para los alumnos con mayor interés y capacidad de trabajo en el área, se realizan tareas matemáticas competenciales de mayor dificultad, de investigación, de obtención de hipótesis y conclusiones, etc.*

6.3. Medidas de atención a la diversidad

El marco en el que se lleva a cabo la atención a la diversidad en el aula y en una materia concreta viene dado por el Plan Incluyo del centro (Integrado en su Programación General Anual), en el que se concretan medidas organizativas y curriculares para la misma. Entre las medidas ordinarias a adoptar con los alumnos hemos de destacar:

- **Evaluación inicial** al comienzo de curso para determinar la competencia curricular del grupo y de cada alumno/a en relación a esta materia. Esta evaluación inicial, completada con la información del tutor/a del grupo nos ha permitido apreciar las barreras y dificultades para el aprendizaje, así como las capacidades y competencias del alumnado.

- Apuesta por **una metodología inclusiva**, es decir, optar por un modo de trabajo en el aula que nos permita atender de modo óptimo a las diferencias contempladas en este grupo concreto. En este sentido hemos elaborado un modelo de unidad didáctica, que explicitamos en el apartado de metodología, que se caracteriza por:

- **Activa:** predomina la indagación sobre las técnicas expositivas, conscientes de la limitada capacidad de atención de los alumnos.

- **Variedad y dinamismo:** oferta variada de actividades utilizando diferentes recursos (impreso, audiovisual, informático, ...) y técnicas con finalidades diferentes (actividades de inicio, exposición, desarrollo, aplicación y de síntesis), atendiendo a la curva de fatiga del alumno. **La metodología DUA** inspira nuestra forma de proceder.

- **Regularidad:** se mantiene la misma estructura en la mayoría de las sesiones, garantizando un entorno estructurado que facilite la generación de hábitos en los alumnos.

- **Retroalimentación periódica:** evaluaciones continuas que nos permiten advertir a los alumnos de sus logros y errores, tratando de abordar su escasa capacidad para abordar metas a largo plazo. Ello nos permite igualmente el poder aportar información puntual a las familias y lograr su implicación y colaboración a través de los tutores. Dichas valoraciones se realizan sobre cuaderno, registros basados en observaciones del aula, varios controles al trimestre y realización y evaluación de tareas competenciales. Detallamos más este aspecto al referirnos a la evaluación.

- **Apoyos preferentemente dentro del aula.** Por regla general PT, maestra de Audición y Lenguaje, profesorado de Compensación Educativa, profesorado de refuerzo y profesorado de aula actúan dentro del aula con un plan establecido. **Procedimiento de actuación tipo:**

1. **Breves exposiciones** del profesorado de aula

2. **Ejercicios organizados por niveles** sobre el contenido trabajado- BANCOS DE ACTIVIDAD GRADUADA- Los primeros niveles de dificultad podrían ser asequibles para tod@s, incluido alumnado de necesidades. Los últimos niveles para alumnado que aspira a sobresaliente. No obstante, los niveles se presentan para tod@s.

3. **El profesorado atiende individualmente al alumnado** en la realización de ejercicios.

4. **Apoyos intensivos fuera del aula** con el alumnado que se atasca en alguno de los niveles (sean o no de necesidades). Durante una o dos sesiones, hasta adquirir el nivel deseado. Estas sesiones son excepcionales y se programan cuando se observa que un número significativo de alumnado precisa de atención intensiva e individualizada. En este caso se funciona como desdoble.

5. **Trabajo cooperativo:** el alumnado que de forma más autónoma realiza los ejercicios es propuesto para capitanear grupos de trabajo cooperativo con el alumnado con dificultades.

- **Seguimiento individualizado:** el enfoque metodológico que asumimos se inspira en el principio de atención a la diversidad, tratando de combinar la necesaria enseñanza común con la atención específica del alumnado según sus necesidades. Ello se plasma en la combinación de estrategias de enseñanza para todos (exposiciones al grupo clase y actividades comunes) y estrategias diferenciadas, como son la atención individualizada a través de la supervisión del trabajo individual en el aula, las actividades de diverso nivel de dificultad (Bancos de

actividades graduadas) y el material de refuerzo. Además, la utilización que hacemos de las actividades de grupo o por parejas referidas en el apartado de recursos metodológicos permiten igualmente la atención a la diversidad a la par que desarrollan la colaboración y solidaridad entre los alumnos.

6.4. Medidas específicas de apoyo educativo:

De modo general se realizan adaptaciones curriculares individualizadas para ACNEEs y para alumnado de compensación educativa. Las adaptaciones significativas suelen corresponderse con los niveles primeros de cada banco de actividad graduada. En esta materia se concretan en Adaptaciones curriculares individuales que se refieren en cada caso determinando criterios de evaluación y en su caso contenidos que requieran de adaptación pertinente.

Las adaptaciones curriculares se realizan teniendo como referente esta programación y el punto de partida inicial de cada alumn@. Las adaptaciones en criterios de evaluación y en contenidos tienen igualmente su reflejo en los criterios de calificación, dando un mayor peso /entre un 5 y un 15% a los contenidos de carácter actitudinal, que se reflejan en el trabajo diario y en la participación y compromiso del alumnado con su aprendizaje..

7. Actividades complementarias

Este tipo de actividades entre las que se incluirían: salidas culturales, asistencia a obras de teatro, museos, actividades en el barrio...

7.1. Actividades complementarias específicas del área:

Este tipo de actividades entre las que se incluirían: salidas culturales, asistencia a obras de teatro, conmemoración de festividades etc. Para este curso tenemos previstas realizar las siguientes:

- Salida al parque Mayarí para observación de aspectos naturales del entorno más próximo.
- Taller sobre desayuno saludable.
- Encuentro con una enfermera, para el desarrollo de hábitos saludables y cuidado de la salud.

7.2. Actividades acordadas a nivel de centro

- **Grupos interactivos:** Metodología cooperativa que se lleva a cabo desde todas las áreas con la implicación de familiares y voluntariado. Asumimos el compromiso de realizar al menos, 3 sesiones al trimestre.

- ***Tertulias dialógicas o literarias:*** contarán con la participación de voluntariado y familias. Realizaremos al menos 2 sesiones al trimestre con objeto de trabajar la expresión oral y el diálogo.
- ***World café:*** tertulias organizadas en pequeños grupos en torno a una merienda o desayuno con la participación de familiares, profesorado y alumnado.
- ***Situaciones de aprendizaje de proyectos:*** 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 situaciones de aprendizaje se referirán a tareas vinculadas a las diferentes fases de dichos proyectos.