

PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
CCNN
3º Educación Primaria
CURSO 25-26



colegio
LOYOLA
PADRES ESCOLAPIOS
OVIEDO

ÍNDICE

1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN DE LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES QUE SE VAN A APLICAR.
5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
7. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIAES CURRICULARES.
8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

1 TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1: COMO VIVEN LOS ANIMALES	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 : <i>COMO VIVEN LAS PLANTAS</i>	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3A: ESTAMOS VIVOS Y NOS CUIDAMOS	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3B: ESTAMOS VIVOS Y NOS CUIDAMOS	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4: UN ESFUERZO Y UNA AYUDA	

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

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
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.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
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.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en	6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.

su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

Saberes básicos

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).
- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.
- La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente.

2. La vida en nuestro planeta

- Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.
- Características propias de las plantas que permiten su clasificación en relación con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.
- Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la biodiversidad.
- Las funciones y servicios de los ecosistemas.
- Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

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

Concreción de los Saberes Básicos

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

Observación y experimentación:

Fomentar la capacidad de observación de fenómenos naturales.

Realización de experimentos sencillos donde los alumnos puedan formular hipótesis, manipular variables simples y observar resultados.

Uso de la indagación como método de trabajo para plantear y resolver preguntas sobre el entorno natural.

Herramientas científicas básicas:

Introducción al uso de instrumentos como reglas, lupas, termómetros y otros para realizar mediciones simples.

Desarrollo de la habilidad de registrar datos de forma clara mediante dibujos, tablas o gráficos sencillos.

Vocabulario científico:

Introducción al vocabulario básico relacionado con los experimentos y la ciencia (hipótesis, resultado, variable, observación, etc.).

Actitud científica:

Promover la curiosidad, la iniciativa y la constancia al investigar el entorno.

Reflexión sobre la importancia de la ciencia para la vida cotidiana y el uso responsable de la tecnología.

2. La vida en nuestro planeta

Características y clasificación de los seres vivos:

Diferenciación entre animales y plantas, y entre los distintos grupos de animales (mamíferos, reptiles, aves, anfibios, peces e insectos).

Estudio básico de las características de los animales y plantas del entorno próximo, con ejemplos de adaptaciones al medio (hojas en las plantas, pelaje en animales, etc.).

Clasificación de plantas según su tipo de hoja, tallo o flores.

Funciones vitales:

Comprensión de las funciones vitales de los seres vivos: nutrición, relación y reproducción.

Estudio de cómo los seres vivos se relacionan con su entorno para obtener alimento, protegerse y perpetuar su especie.

Ecosistemas:

Introducción a los ecosistemas: la interacción entre seres vivos (factores bióticos) y su entorno no vivo (factores abióticos).

Ejemplificación de ecosistemas terrestres y acuáticos cercanos, y la relación entre los seres vivos que habitan en ellos.

Concepto básico de biodiversidad y la importancia de la conservación de los ecosistemas.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

Dispositivos y recursos digitales adecuados al contexto educativo:

Conocimiento de los dispositivos tecnológicos más comunes en el ámbito escolar (tabletas, ordenadores, pizarras digitales).

Uso eficiente de programas y aplicaciones educativas básicas que facilitan el aprendizaje, como procesadores de texto, navegadores de internet, y aplicaciones de presentaciones.

Fomento del uso de recursos digitales de acuerdo con las necesidades de cada actividad educativa, promoviendo la autonomía en el manejo de las herramientas.

Búsquedas guiadas de información en internet:

Estrategias para realizar búsquedas eficientes en internet, aprendiendo a utilizar palabras clave y filtros de búsqueda.

Capacidad para valorar, discriminar, seleccionar y organizar la información obtenida en internet, desarrollando habilidades críticas para diferenciar entre fuentes fiables y no fiables.

Uso de herramientas digitales para organizar la información (carpetas, marcadores, nubes de almacenamiento, etc.), facilitando el acceso a los recursos educativos.

Seguridad y privacidad en internet:

Enseñanza de reglas básicas de seguridad digital para proteger la identidad y los datos personales mientras se navega por internet, incluyendo el uso de contraseñas seguras, la importancia de no compartir información personal y el reconocimiento de amenazas (virus, phishing, etc.).

Creación de un entorno digital de aprendizaje seguro mediante la configuración de opciones de privacidad en dispositivos y aplicaciones.

Promoción de un comportamiento responsable y respetuoso en línea, con especial atención a la protección de la integridad de los demás usuarios.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo:

Introducción a la colaboración digital a través de plataformas de trabajo en equipo (documentos compartidos en la nube, foros educativos, etc.), promoviendo la comunicación efectiva entre compañeros.

Desarrollo de habilidades para trabajar de manera colaborativa en proyectos digitales, donde los estudiantes puedan aportar ideas, organizar tareas y resolver problemas juntos.

Uso de herramientas y plataformas colaborativas que permitan compartir materiales, ideas y avances de manera organizada y accesible a todos los miembros del grupo.

2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
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.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

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.	4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	STEM1, STEM2, CD1, CC4, CCEC1.

Saberes básicos

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).
- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.
- La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente.

2. La vida en nuestro planeta

- Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.
- Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.), y estrategias de actuación.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

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

Concreción saberes básicos

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

Observación y experimentación:

Fomentar la capacidad de observación de fenómenos naturales.

Realización de experimentos sencillos donde los alumnos puedan formular hipótesis, manipular variables simples y observar resultados.

Uso de la indagación como método de trabajo para plantear y resolver preguntas sobre el entorno natural.

Herramientas científicas básicas:

Introducción al uso de instrumentos como reglas, lupas, termómetros y otros para realizar mediciones simples.

Desarrollo de la habilidad de registrar datos de forma clara mediante dibujos, tablas o gráficos sencillos.

Vocabulario científico:

Introducción al vocabulario básico relacionado con los experimentos y la ciencia (hipótesis, resultado, variable, observación, etc.).

Actitud científica:

Promover la curiosidad, la iniciativa y la constancia al investigar el entorno.

Reflexión sobre la importancia de la ciencia para la vida cotidiana y el uso responsable de la tecnología.

2. La vida en nuestro planeta

Características y clasificación de los seres vivos:

Diferenciación entre animales y plantas, y entre los distintos grupos de animales (mamíferos, reptiles, aves, anfibios, peces e insectos).

Estudio básico de las características de los animales y plantas del entorno próximo, con ejemplos de adaptaciones al medio (hojas en las plantas, pelaje en animales, etc.).

Clasificación de plantas según su tipo de hoja, tallo o flores.

Funciones vitales:

Comprensión de las funciones vitales de los seres vivos: nutrición, relación y reproducción.

Estudio de cómo los seres vivos se relacionan con su entorno para obtener alimento, protegerse y perpetuar su especie.

Ecosistemas:

Introducción a los ecosistemas: la interacción entre seres vivos (factores bióticos) y su entorno no vivo (factores abióticos).

Ejemplificación de ecosistemas terrestres y acuáticos cercanos, y la relación entre los seres vivos que habitan en ellos.

Concepto básico de biodiversidad y la importancia de la conservación de los ecosistemas.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

Dispositivos y recursos digitales adecuados al contexto educativo:

Conocimiento de los dispositivos tecnológicos más comunes en el ámbito escolar (tabletas, ordenadores, pizarras digitales).

Uso eficiente de programas y aplicaciones educativas básicas que facilitan el aprendizaje, como procesadores de texto, navegadores de internet, y aplicaciones de presentaciones.

Fomento del uso de recursos digitales de acuerdo con las necesidades de cada actividad educativa, promoviendo la autonomía en el manejo de las herramientas.

Búsquedas guiadas de información en internet:

Estrategias para realizar búsquedas eficientes en internet, aprendiendo a utilizar palabras clave y filtros de búsqueda.

Capacidad para valorar, discriminar, seleccionar y organizar la información obtenida en internet, desarrollando habilidades críticas para diferenciar entre fuentes fiables y no fiables.

Uso de herramientas digitales para organizar la información (carpetas, marcadores, nubes de almacenamiento, etc.), facilitando el acceso a los recursos educativos.

Seguridad y privacidad en internet:

Enseñanza de reglas básicas de seguridad digital para proteger la identidad y los datos personales mientras se navega por internet, incluyendo el uso de contraseñas seguras, la importancia de no compartir información personal y el reconocimiento de amenazas (virus, phishing, etc.).

Creación de un entorno digital de aprendizaje seguro mediante la configuración de opciones de privacidad en dispositivos y aplicaciones.

Promoción de un comportamiento responsable y respetuoso en línea, con especial atención a la protección de la integridad de los demás usuarios.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo:

Introducción a la colaboración digital a través de plataformas de trabajo en equipo (documentos compartidos en la nube, foros educativos, etc.), promoviendo la comunicación efectiva entre compañeros.

Desarrollo de habilidades para trabajar de manera colaborativa en proyectos digitales, donde los estudiantes puedan aportar ideas, organizar tareas y resolver problemas juntos.

Uso de herramientas y plataformas colaborativas que permitan compartir materiales, ideas y avances de manera organizada y accesible a todos los miembros del grupo.

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
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.	1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

	2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	
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.	3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados. 3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos. 3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	STEM1, STEM2, CD1, CC4, CCEC1.
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.

Saberes básicos

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).
- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones.

- Avances en el pasado relacionados con la ciencia y la tecnología del Principado de Asturias que han contribuido a transformar nuestra sociedad asturiana mostrando modelos que incorporen una perspectiva de género.
- Visibilización de la aportación de las mujeres en el ámbito científico. Efecto Matilda.
- La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente.

2. La vida en nuestro planeta

- Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias.

3. Materia, fuerzas y energía

- Fuerzas de contacto y a distancia. Las fuerzas y sus efectos.
- Propiedades de las máquinas simples y su efecto sobre las fuerzas. Aplicaciones y usos en la vida cotidiana.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación.
- Materiales, herramientas y objetos adecuados a la consecución de un proyecto de diseño.
- Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.

Concreción saberes básicos

A. Cultura Científica

1. Iniciación a la actividad científica

Procedimientos de indagación:

Fomentar el uso de métodos científicos como la observación en diferentes periodos, la clasificación de elementos, la identificación de patrones y la creación de modelos simples.

Realización de investigaciones mediante la búsqueda de información en diversas fuentes, junto con la aplicación de experimentos donde se controlen variables específicas para obtener conclusiones fundamentadas.

Uso del método científico para responder preguntas, haciendo hincapié en la formulación de hipótesis, el diseño de experimentos, la recolección de datos y la evaluación de resultados.

Instrumentos y dispositivos científicos:

Introducción al uso de instrumentos básicos como termómetros, balanzas, lupas, reglas, entre otros, para realizar observaciones y mediciones precisas en los experimentos.

Adaptación del uso de herramientas tecnológicas (como cámaras, aplicaciones de registro de datos, etc.) para facilitar la observación de fenómenos naturales y la medición de variables.

Vocabulario científico:

Introducción y uso del vocabulario específico relacionado con las investigaciones científicas (hipótesis, experimento, variable, control, resultado).

Desarrollo de la habilidad para describir de manera clara y precisa los fenómenos observados y las conclusiones obtenidas, empleando términos científicos adecuados.

Actitud hacia la ciencia:

Fomento de una actitud curiosa y crítica hacia el entorno, promoviendo la iniciativa para investigar fenómenos y resolver problemas mediante la ciencia.

Desarrollo de la constancia y el rigor en la realización de investigaciones científicas, con el objetivo de mejorar la comprensión del entorno natural y las interacciones en él.

Avances científicos en Asturias y perspectiva de género:

Estudio de hitos importantes en la ciencia y tecnología del Principado de Asturias, destacando cómo han impactado en la transformación de la sociedad local.

Análisis de modelos científicos desde una perspectiva de género, resaltando las contribuciones de las mujeres en estos campos y visibilizando figuras femeninas relevantes en la ciencia, como el Efecto Matilda.

Reflexión sobre la importancia de valorar y reconocer las contribuciones históricas y actuales de las mujeres en la ciencia, fomentando una visión inclusiva.

Importancia de la ciencia y la tecnología:

Reflexión sobre cómo la ciencia y la tecnología nos permiten comprender las consecuencias de nuestras acciones, tomar decisiones más informadas y realizar tareas de manera más eficiente en la vida diaria.

Ejemplificación de cómo el uso de herramientas tecnológicas facilita la vida cotidiana, mejorando la eficiencia y resolviendo problemas concretos.

2. La vida en nuestro planeta

Relación del ser humano con los ecosistemas:

Introducción a la interacción del ser humano con los ecosistemas, analizando cómo la humanidad utiliza los recursos naturales para satisfacer sus necesidades (alimentos, agua, energía, materias primas).

Análisis de ejemplos concretos de buenos y malos usos de los recursos naturales, como el uso sostenible de bosques frente a la deforestación, o la pesca responsable frente a la sobrepesca, y sus consecuencias ambientales (pérdida de biodiversidad, cambio climático, desertificación).

Reflexión sobre las consecuencias medioambientales de nuestras acciones y la importancia de adoptar prácticas más sostenibles.

3. Materia, fuerzas y energía

Fuerzas de contacto y a distancia:

Introducción a los conceptos básicos de las fuerzas: fuerzas de contacto (como empujar o tirar) y fuerzas a distancia (como el magnetismo o la gravedad).

Comprensión de los efectos que las fuerzas pueden tener sobre los objetos (modificación del movimiento, deformación) a través de experimentos sencillos.

Máquinas simples:

Estudio de las propiedades de las máquinas simples (como palancas, poleas, planos inclinados) y su efecto en la modificación de fuerzas, reduciendo el esfuerzo necesario para realizar tareas.

Ejemplificación de la aplicación cotidiana de las máquinas simples (tijeras, ruedas, tornillos) en la vida diaria y su impacto en la eficiencia de las actividades humanas.

B. Tecnología y Digitalización

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

Dispositivos y recursos digitales:

Uso de dispositivos digitales como ordenadores, tabletas, pizarras digitales y aplicaciones educativas para facilitar el aprendizaje y la investigación en el aula.

Introducción a plataformas de aprendizaje digital y recursos interactivos que permitan una personalización del aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales.

Fomento de la autonomía en el uso de herramientas tecnológicas, adaptando su uso a las necesidades del contexto educativo y de las actividades específicas de aprendizaje.

Búsqueda de información segura y eficiente en internet:

Desarrollo de estrategias guiadas de búsqueda de información, aprendiendo a utilizar palabras clave, operadores de búsqueda y filtros de seguridad en la web.

Evaluación crítica de las fuentes de información, enseñando a los alumnos a valorar la fiabilidad de los sitios web y a discriminar entre contenido válido y contenido erróneo o desactualizado.

Introducción a métodos de organización y clasificación de la información recogida (uso de carpetas, marcadores y gestores de referencias) para facilitar su consulta posterior.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

Fases de los proyectos de diseño:

Introducción a las etapas básicas de un proyecto de diseño: diseño (generación de ideas y planificación), prototipado (creación de una versión inicial), prueba (evaluación del funcionamiento) y comunicación (presentación del proyecto y sus resultados).

Aplicación práctica de estas fases en proyectos tecnológicos, animando a los estudiantes a proponer soluciones creativas a problemas cotidianos.

Materiales, herramientas y objetos adecuados:

Uso de materiales y herramientas básicas para el desarrollo de prototipos en proyectos de diseño, como el uso de cartón, plásticos reciclables, elementos electrónicos simples (circuitos, motores) y programas de diseño digital.

Promoción del uso de recursos reciclados y sostenibles en los proyectos, fomentando el cuidado del medio ambiente.

Técnicas cooperativas y estrategias para la gestión de conflictos:

Enseñanza de técnicas cooperativas sencillas para trabajar en equipo, como la división de roles, la planificación conjunta y la retroalimentación entre compañeros.

Introducción a estrategias de gestión de conflictos dentro del trabajo en equipo, fomentando la comunicación abierta, la resolución pacífica de problemas y la toma de decisiones conjunta.

Fomento de conductas empáticas e inclusivas dentro del entorno de trabajo colaborativo, promoviendo la igualdad de oportunidades, el respeto a las opiniones diversas y la inclusión de todos los compañeros en las actividades de grupo.

3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

A principios de curso, con la finalidad de saber el punto de partida de la programación, se deberá realizar una evaluación inicial competencial, basada en la observación para conocer los conocimientos previos sobre el área del alumnado.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será continua, global y formativa, según se establece en el artículo 14 de Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. En este sentido, además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, permitiendo realizar una evaluación diagnóstica y formativa.

La evaluación será **continua** en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con la finalidad de detectar las dificultades en el momento en que se producen, analizar las causas y, de esta manera, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y garantizar la adquisición de las competencias clave y objetivos para continuar el proceso educativo.

La evaluación será **global** en cuanto se referirá a las competencias clave y a los objetivos de la etapa y el aprendizaje del alumnado en el conjunto de las áreas que la integran.

La evaluación será **formativa** en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se integrará en la propia acción educativa, a partir del análisis, la comprensión y el perfeccionamiento del proceso enseñanza y aprendizaje.

Según este mismo decreto la evaluación tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y específicas, y el progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

Siguiendo este esquema, se presenta un modelo de evaluación integral a partir de evidencias clave. El objetivo de la evaluación serán las competencias y saberes básicos. Además, se incorporan instrumentos de seguimiento y evaluación para comprobar la adquisición de los objetivos relacionados con la ciudadanía global, el aprendizaje cooperativo, las destrezas de pensamiento y las habilidades comunicativas.

El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado. Para ello se establecen dinámicas para que evalúe el profesor, el propio alumno o se puedan coevaluar entre alumnos.

Al finalizar el curso, el equipo docente valorará el progreso del alumnado en una sesión única de evaluación. Los resultados de la evaluación se expresarán, para las calificaciones negativas, con el término: Insuficiente (IN), mientras que, para las calificaciones positivas, se emplearán los siguientes: Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) o Sobresaliente (SB).

Según se establece en el artículo 15 de Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, al final de cada ciclo, el equipo docente adoptará las decisiones relativas a la promoción del alumno de manera colegiada, tomando especialmente en consideración la información y el criterio del tutor o la tutora.

Al finalizar cada ciclo se emitirá un informe sobre el grado de adquisición de las competencias clave por parte del alumno o alumna y las medidas de refuerzo para el siguiente ciclo o etapa. Al término de la etapa de Educación Primaria se facilitará un informe sobre su evolución y el grado de desarrollo de las competencias clave.

Además de esta evaluación del aprendizaje del alumnado, se llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y la propia práctica docente.

3.1 Instrumentos y procedimientos de evaluación.

Según se establece en el artículo 14 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado.

- Técnicas de observación y seguimiento sistemáticos del trabajo y desempeño del alumnado: instrumentos de evaluación estandarizados como el registro anecdótico, la guía de observación, la lista de control, el listado de cotejo, el diario de clase del profesor o el registro de anotaciones tabuladas por parte del docente.
- Técnicas de análisis del desempeño se recurrirá a instrumentos que permitan evaluar el proceso, las tareas y actividades realizadas a lo largo del tiempo, como el portafolio, el cuaderno del alumno, la realización de proyectos o investigaciones, el diario de aprendizaje o el diario de equipo.
- Técnicas dirigidas más específicamente al análisis del rendimiento se centrarán en la valoración del producto, a través de instrumentos como pruebas orales (examen oral, debate, exposición oral, puesta en común, intervención en clase, entrevista), escritas (de respuesta cerrada, abierta o mixta, o de ejercicio práctico, como análisis de casos, resolución de problemas o interpretación o comentario valorativo) o audiovisuales.

Por otro lado, para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se emplearán herramientas de calificación como rúbricas o escalas que incorporen los criterios de corrección de cada uno de ellos. Además, en los procedimientos de evaluación, el docente buscará la participación del alumnado a través de su propia evaluación y de la evaluación entre iguales

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, facilita estas herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

3.1 Instrumentos y procedimientos de evaluación.

Procedimientos de evaluación.	Instrumentos de Evaluación
Evaluación inicial.	Prueba escrita
Evaluación y calificación de producciones Individuales.	Observación directa.
	Rúbrica.
Evaluación y calificación de producciones en grupo	Rúbrica.
	Observación directa.
Evaluación y calificación de conocimientos	Rúbrica.
	Lista de Cotejo.
Evaluación y calificación del trabajo en el aula.	Rúbrica.

3.2 Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado de acuerdo con los criterios de evaluación del área.

ÁREA DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA 3º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA										
Criterios de evaluación	Indicadores de logro	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/en proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN	PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en	Utiliza dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura buscando información.									
	Se comunica y trabaja de forma individual y en equipo mediante dispositivos y recursos digitales.									

equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Reelabora y crea contenidos digitales sencillos.										
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	Formula preguntas sobre el medio natural, social y cultural cercano.										
	Realiza predicciones razonadas sobre el medio natural, social y cultural cercano.										
	Demuestra curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.										
2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	Busca y selecciona información de diferentes fuentes seguras y fiables.										
	Utiliza la información en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.										
	Adquiere léxico científico básico en investigaciones sobre el medio natural, social y cultural.										
2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	Realiza experimentos guiados cuando la investigación lo requiere, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos.										
	Emplea de forma segura instrumentos y dispositivos en la realización de experimentos.										
	Realiza observaciones y mediciones precisas en los experimentos.										
	Registra correctamente las observaciones y mediciones en los experimentos.										
2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.	Propone posibles respuestas a las preguntas planteadas a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos.										
	Compara la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.										
2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	Presenta los resultados de las investigaciones en diferentes formatos.										
	Utiliza lenguaje científico básico al presentar los resultados de las investigaciones.										
	Explica los pasos seguidos en las investigaciones.										
3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de	Construye en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño.										

5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	Protege el patrimonio natural y cultural proponiendo acciones para su conservación y mejora.										
	Valora el patrimonio natural y cultural como un bien común adoptando conductas respetuosas para su disfrute.										
6.1 Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	Identifica problemas ecosociales.										
	Propone posibles soluciones a los problemas ecosociales.										
	Pone en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales.										
	Expresa los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.										

3.3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ALCANZADOS.

Los alumnos con materias pendientes tendrán un programa de refuerzo en las materias que no consiguieron superar, elaborado por el profesor responsable de la materia. Para la elaboración de dicho programa se tendrán en cuenta los datos recogidos en el informe final de curso. También se llevará a cabo esta medida para los alumnos con materias suspensas en cada evaluación: se repasarán ejercicios de evaluaciones no superadas, bien con ejercicios extra para casa o bien en el aula con explicaciones individualizadas. Además, se realizarán adaptaciones metodológicas si fuese necesario, y se consultarán dudas a diario, si el alumno lo solicitase.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES QUE SE VAN A APLICAR.

- Basadas en los principios y pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje, que serán:

- ✓ Proporcionar múltiples formas de Implicación (el porqué), ofreciendo diferentes formas de contribuir al interés de los estudiantes, tanto para captarlo como para mantenerlo, promoviendo su autonomía y su capacidad de autorregulación.
- ✓ Proporcionar múltiples medios de Representación (el qué aprender), ofreciendo distintas opciones para el acceso al contenido, tanto a nivel perceptivo como comprensivo.
- ✓ Proporcionar múltiples medios de Acción y Expresión (el cómo aprender), otorgando todo el protagonismo a los alumnos, mediante el empleo de metodologías activas.

-Acciones de apoyo y refuerzo

- Apoyo en el grupo ordinario, dentro del aula, favoreciendo la docencia compartida y pudiendo realizar agrupamientos flexibles. Dirigida a todo el alumnado (especialmente NEAE-NEE).
- Apoyo especializado: Constitución de grupos reducidos o de forma individual, dentro o fuera del aula (se priorizará dentro del aula, pero para casos concretos el apoyo será fuera, sobre todo para el apoyo de Audición y Lenguaje), para el refuerzo de aprendizajes instrumentales que requieren de la intervención de profesorado especialista de pedagogía terapéutica y/o audición y lenguaje.
- Otra acción de apoyo serían las adaptaciones metodológicas, dirigidas a cualquier alumno que lo requiera, especialmente los alumnos NEAE-NEE

- Apoyos para la recuperación de los aprendizajes no alcanzados en el curso o ciclo anterior:

Los alumnos con materias pendientes tendrán un programa de refuerzo en las materias que no consiguieron superar, elaborado por el profesor responsable de la materia. Para la elaboración de dicho programa se tendrán en cuenta los datos recogidos en el informe final de curso. También se llevará a cabo esta medida para los alumnos con materias suspensas en cada evaluación: se repasarán ejercicios de evaluaciones no superadas, bien con ejercicios extra para casa o bien en el aula con explicaciones individualizadas. Además, se realizarán adaptaciones metodológicas si fuese necesario, y se consultarán dudas a diario, si el alumno lo solicitase.

- Contenido del plan específico de refuerzo o recuperación para el alumnado que no promociona de ciclo.

Aquellos alumnos que no alcancen el desarrollo de las competencias y el adecuado grado de madurez no pasarán de curso contando con un plan específico de refuerzo o recuperación. Se considera una medida de carácter excepcional y se tomará cuando se hayan agotado el resto de medidas ordinarias de refuerzo y apoyo para solventar las dificultades de aprendizaje del alumno o alumna. El Plan específico para el alumnado que no promociona de curso lo elaborarán los profesores actuales (de las materias por las cuales no promocionó) contando con el asesoramiento del Dpto. de Orientación y el profesorado anterior si fuese necesario. Se tratará de ejercicios extra, consulta de dudas, atención individualizada, seguimiento de trabajo diario en el aula...

- Adaptaciones curriculares significativas para el alumnado NEE

Entendidas como aquellas que se apartan significativamente de los criterios de evaluación y de los contenidos del currículo, para dar respuesta al alumnado con necesidades educativas especiales que las precisen, buscando permitirle el máximo desarrollo posible de las competencias clave. Los referentes de la evaluación serán los incluidos en dichas adaptaciones, sin que este hecho pueda impedirles promocionar de ciclo o etapa.

- Medidas de acción tutorial, enriquecimiento y/o ampliación del currículo para la atención educativa al alumnado de altas capacidades

Para el alumnado de de AACC se podrán utilizar las siguientes medidas en caso de ser necesarias:

- La medida de enriquecimiento curricular consiste en ofrecer al alumnado de altas capacidades intelectuales actividades de profundización en aspectos relacionados con temas curriculares.
Además el centro cuenta con un taller mensual fuera del horario lectivo para la atención de los alumnos con altas capacidades intelectuales.
- La medida de ampliación curricular: Consiste en introducir contenidos propios de cursos superiores al que está cursando el alumno. Se orienta especialmente a promover un desarrollo equilibrado de los distintos tipos de capacidades establecidos en los objetivos de la etapa y en el Perfil de salida, así como a conseguir un desarrollo pleno y equilibrado de sus potencialidades y de su personalidad.
- La medida de Flexibilización para AACC: Previa solicitud y aprobación de la Consejería. Podrá reducirse un curso la duración de la etapa, cuando se prevea que es lo más adecuado para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización.

5. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS.

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA O MATERIA EN LOS PLANES Y PROGRAMAS DEL CENTRO
Plan de Lectura, escritura e investigación
<p>Actuaciones previstas:</p> <p>Investigación y presentaciones: Dividir a los estudiantes en grupos y asignar a cada grupo un tema científico. Pedirles que investiguen sobre el tema y luego presenten sus hallazgos al resto de la clase.</p> <p>Lectura y análisis de gráficos: Proporcionar gráficos, tablas y diagramas relacionados con fenómenos naturales y pedir a los estudiantes que los analicen y saquen conclusiones.</p> <p>Lectura de noticias científicas: Introducir a los alumnos en la lectura de noticias científicas actuales, relacionadas con descubrimientos, avances tecnológicos o problemas ambientales.</p> <p>Elaboración de murales científicos: Asignar a cada grupo un tema científico y pedir que elaboren murales que presenten información relevante de manera visual.</p>
Plan de Coeducación.

Indicar las acciones a realizar:

X Desarrollo de contenido curricular que incluya la visibilización de modelos y referentes positivos de ambos géneros en diferentes campos profesionales y académicos

Invitación a profesionales destacados a dar charlas o talleres.

Proyectos de investigación y exposición sobre figuras influyentes realizados por el alumnado

X Organización de debates, concursos, exposiciones o talleres en colaboración con el alumnado que fomenten la igualdad de género y la coeducación

X Integración de la coeducación en el currículo mediante proyectos transversales.

X Diseño de actividades que requieran la colaboración entre alumnos de diferentes materias o ámbitos.

X Creación de equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la diversidad.

X Evaluación continua de la dinámica de los equipos y la calidad de los proyectos.

X Feedback del alumnado sobre las actividades colaborativas.

X Observación del desarrollo de habilidades de colaboración y respeto a la diversidad.

X Inclusión de recursos didácticos sobre igualdad y diversidad

Plan de digitalización

Actuaciones previstas:

Utilización de dispositivos audiovisuales y recursos didácticos interactivos.

Se proponen actividades que sirvan para desarrollar la competencia digital de los alumnos: actividades en las que los alumnos tengan que buscar y seleccionar información, transformar la información en conocimiento, crear, presentar, publicar, comunicarse, colaborar... utilizando las TIC:

Realización de Kahoots.

Juegos que permiten al alumno desarrollar el análisis estratégico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la cooperación y colaboración y la comunicación a través de Internet.

Utilización de la herramienta Storybird que nos permite construir historias, cuentos, colaborativos entre los alumnos.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES			
Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación
Educación Vial I	AC	Pendiente de confirmación	E. Física. Bloque F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno. CMNS y C. Bloque C. Sociedades y territorios.
Taller de Vinci Bot	AC	Pendiente de confirmación	CMNS y C. Bloque B. Tecnología y digitalización.
Apicultura. Apiario de Cuyences	AC	Pendiente de confirmación	CMNS y C. Bloque A. Cultura científica.
Apicultura. Taller en el centro escolar	AC	Pendiente de confirmación	CMNS y C. Bloque A. Cultura científica.
Núcleo zoológico El Bosque	AC	Pendiente de confirmación	CMNS y C. Bloque A. Cultura científica.
XII Semana del Audiovisual Contemporáneo de Oviedo. (SACO). LA SEMA	AC	Pendiente de confirmación	CMNS y C. Bloque B. Tecnología y digitalización.
Visita a los Caserinos	AC	Pendiente de confirmación	CMNS y C. Bloque A. Cultura científica.

7. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

MATERIAL DE USO GENERAL		
	Referencia	Pruebas escritas. Fotocopias. Libreta Pautada.

Materiales didácticos	Forma de acceso	Se entregan en papel dentro del aula de manera gratuita. La libreta pautada vendrá de material adicional con el libro de texto.
Materiales digitales	Referencia	Youtube.
	Forma de acceso	Internet.
Libro de texto	Referencia	Revuela CCNN 3º Primaria
Otros	Referencia	Material escolar
	Forma de acceso	Se publica en listas de materiales a través de la plataforma Educamos.

MATERIALES DE USO ESPECIFICO	
Se detallarán en cada unidad de la programación	

8. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

Indicadores de logro de la programación (autoevaluación)

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN PRIMERA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO			
Temporalización y planificación de la unidad de programación		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
1	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.		
2	La secuenciación o el orden propuesto es adecuado.		
3	La organización de las unidad de programación ha sido la adecuada		
Organización del aula		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
4	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
Adecuación de los materiales o recursos didácticos.		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
5	Se utilizan materiales o recursos didácticos variados y adecuados.		

Contribución de la metodología y las medidas de atención a la diversidad aplicadas a la mejora de los resultados obtenidos.		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
6	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
7	Los principios y pautas DUA han sido aplicados		
Atención a la diversidad		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
8	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
Otros			
	...		
	...		

Indicadores de logro de la programación (Autoevaluación)

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN SEGUNDA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO			
Temporalización y planificación de la unidad de programación		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
1	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la y la temporalización propuesta.		
2	La secuenciación o el orden propuesto es adecuado.		
3	La organización de las unidad de programación ha sido la adecuada		
Organización del aula		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
4	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
Adecuación de los materiales o recursos didácticos.		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
5	Se utilizan materiales o recursos didácticos variados y adecuados.		
Contribución de la metodología y las medidas de atención a la diversidad aplicadas a la mejora de los resultados obtenidos.		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
6	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
7	Los principios y pautas DUA han sido aplicados		
Atención a la diversidad		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
8	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
Otros			
	...		

	...		
--	-----	--	--

Resultados de evaluación del curso en la materia por grupo en cada trimestre 1º trimestre	SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
Los instrumentos de evaluación han sido diversos, variados y adaptados a las necesidades del alumnado		
Resultados de la evaluación por curso y grupo		
grupo A: Aprobados: Suspensos:		
grupo B: Aprobados: Suspensos:		
grupo C: Aprobados: Suspensos:		

Resultados de evaluación del curso en la materia por grupo en cada trimestre 2º trimestre	SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
Los instrumentos de evaluación han sido diversos, variados y adaptados a las necesidades del alumnado		
Resultados de la evaluación por curso y grupo		
grupo A: Aprobados: Suspensos:		
grupo B: Aprobados: Suspensos:		
grupo C: Aprobados: Suspensos:		

Resultados de evaluación del curso en la materia por grupo en cada trimestre 3º trimestre	SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
Los instrumentos de evaluación han sido diversos, variados y adaptados a las necesidades del alumnado		
Resultados de la evaluación por curso y grupo		
grupo A: Aprobados: Suspensos:		
grupo B: Aprobados: Suspensos:		
grupo C: Aprobados: Suspensos:		

Propuestas de mejora (Último trimestre)

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:
Propuestas de mejora: