

PROGRAMACIONES
DIDÁCTICAS: NATURALES
4º 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 MATERIALES 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: <i>LOS ECOSISTEMAS</i>	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3: TODO SOBRE PLANTAS Y ANIMALES	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2: UN MUNDO DIVIDIDO EN REINOS	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4: <i>RODEADOS DE CAMBIOS</i>	

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

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 “LOS ECOSISTEMAS”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios 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.
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 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.
- 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

- Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas.
- Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la biodiversidad.
- Las funciones y servicios de los ecosistemas.
- Relación del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias.
- Las formas de relieve más relevantes.
- Clasificación elemental de las rocas.

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.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.

Concreción Saberes

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica:

- Indagación científica: Los estudiantes aprenden a observar su entorno y clasificar lo que ven, buscando patrones y creando modelos sencillos. Realizan investigaciones simples, incluyendo búsquedas de información y experimentos con variables básicas, aplicando vocabulario científico.
- Instrumentos y medición: Utilizan herramientas adecuadas como reglas, balanzas o termómetros para hacer mediciones precisas en actividades científicas.
- Curiosidad y constancia: Se fomenta el interés y la perseverancia para seguir investigando, haciéndoles ver la importancia de usar la ciencia y la tecnología para tomar decisiones y mejorar su entorno.

2. La vida en nuestro planeta:

- Ecosistemas: Estudio de los ecosistemas, sus componentes bióticos (seres vivos) y abióticos (agua, luz, temperatura) y el equilibrio entre ellos. Se analiza la importancia de la biodiversidad y el impacto de las acciones humanas en los ecosistemas.
- Funciones y servicios de los ecosistemas: Reflexión sobre los beneficios que los ecosistemas aportan al ser humano y ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales.
- Relieve y rocas: Introducción a las formas más relevantes del relieve (montañas, valles, etc.) y clasificación básica de rocas (ígneas, sedimentarias, metamórficas).

B. Tecnología y digitalización

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

- Los estudiantes aprenden a usar dispositivos digitales como tablets o computadoras para apoyar su aprendizaje.
- Se les enseña a realizar búsquedas en internet de manera segura y eficiente, evaluando y seleccionando la información correcta.
- Se inculca la importancia de la seguridad en internet (proteger datos personales) y el uso respetuoso de plataformas digitales para comunicarse de manera adecuada y resolver problemas de forma efectiva.

2º TRIMESTRE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 “UN MUNDO DIVIDIDO EN REINOS”

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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA5, CE1.
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 su resolución, y para poner en práctica estilos de vida	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.

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

- Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas.
- Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio del Principado de Asturias: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.
- 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.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.

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.

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica:

- **Métodos de investigación:** Los estudiantes llevarán a cabo investigaciones simples, utilizando observación, clasificación y experimentación con el control de variables básicas. Se les enseñará a identificar patrones y crear modelos sencillos para interpretar sus resultados.
- **Instrumentos científicos:** Uso de herramientas como lupas, reglas y termómetros para medir y observar con precisión durante las investigaciones.
- **Vocabulario básico:** Se integrarán términos científicos claves de acuerdo con las investigaciones que realicen, familiarizándose con el lenguaje adecuado para expresar sus hallazgos.
- **Curiosidad e iniciativa:** Se promoverá la exploración activa, incentivando el interés por resolver preguntas a través del uso de la ciencia y la tecnología, aplicando sus descubrimientos para tomar decisiones y mejorar su entorno.

2. La vida en nuestro planeta:

- **Reinos de la naturaleza:** Los alumnos aprenderán sobre los diferentes reinos (animales, plantas, etc.) a través del estudio de ecosistemas, entendiendo cómo las especies se adaptan a su entorno.
- **Clasificación de animales y plantas en Asturias:** Estudio de las características de animales y plantas del Principado de Asturias que permiten su clasificación, como la obtención de energía, la adaptación al entorno y la reproducción.
- **Ecosistemas:** Se enseñará cómo los ecosistemas son interacciones entre factores bióticos (seres vivos) y abióticos (elementos no vivos), enfatizando el equilibrio y la biodiversidad como factores esenciales para su estabilidad.
- **Servicios ecosistémicos:** Reflexión sobre los beneficios que los ecosistemas aportan a los seres humanos, como la producción de oxígeno, la polinización, y la regulación del clima.
- **Relación del ser humano con los ecosistemas:** Se analizarán ejemplos locales y globales de la buena y mala gestión de recursos naturales y su impacto en el medio ambiente, desarrollando conciencia ecológica.

B. Tecnología y digitalización

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

- **Dispositivos digitales:** Los estudiantes usarán dispositivos como ordenadores y tabletas para acceder a recursos educativos, adecuados a su contexto escolar.
- **Búsqueda de información en internet:** Se les enseñará a realizar búsquedas seguras y eficientes en internet, evaluando la fiabilidad de la información y organizándola correctamente.
- **Seguridad en línea:** Aprenderán a proteger su información personal al navegar en internet, aplicando reglas básicas de privacidad.
- **Comunicación digital segura:** Uso de plataformas digitales controladas para comunicarse, aplicando normas de cortesía digital, empatía y respeto. También aprenderán a resolver conflictos de manera constructiva en entornos digitales.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:

- **Fases de diseño:** Los alumnos desarrollarán proyectos de diseño en equipo, pasando por las fases de ideación, creación de prototipos, prueba y presentación.
- **Materiales y herramientas:** Uso de materiales y herramientas adecuados para crear productos en sus proyectos, fomentando la creatividad y el pensamiento práctico.
- **Trabajo cooperativo:** Se implementarán técnicas de colaboración y estrategias para la resolución de conflictos, promoviendo la empatía y la inclusión en el trabajo en equipo.

3º TRIMESTRE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 “TODO SOBRE PLANTAS Y ANIMALES”

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.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA5, CE1.
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 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		
<p>A. Cultura científica</p> <p>1. Iniciación a la actividad científica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...). - 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. <p>3. Materia, fuerzas y energía</p> <ul style="list-style-type: none"> - El calor. Cambios de estado, materiales conductores y aislantes, instrumentos de medición y aplicaciones en la vida cotidiana. - Los cambios reversibles e irreversibles que experimenta la materia desde un estado inicial a uno final identificando los procesos y transformaciones que experimenta en situaciones de la vida cotidiana. <p>B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - 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. - Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias <p>2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases de los proyectos de diseño: diseño, prototipado, prueba y comunicación. - 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. <p>Concreción Saberes</p>		

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica:

- **Procedimientos de indagación:** Los estudiantes realizarán investigaciones simples observando fenómenos a lo largo del tiempo, identificando y clasificando elementos, buscando patrones y creando modelos básicos. Usarán fuentes de información y realizarán experimentos con variables controladas.
- **Instrumentos de observación y medición:** Utilización de herramientas adecuadas como termómetros, lupas o reglas para hacer observaciones y mediciones precisas, adaptadas a sus investigaciones.
- **Vocabulario científico:** Adquisición de términos científicos básicos relacionados con las investigaciones realizadas, como “estado de la materia”, “conducción de calor” o “cambio reversible”.
- **Fomento de la curiosidad y constancia:** Se promoverá la iniciativa para formular preguntas, investigar respuestas y mantener la constancia en el desarrollo de experimentos y observaciones científicas.

3. Materia, fuerzas y energía:

- **El calor y sus aplicaciones:** Los estudiantes explorarán conceptos de calor, los cambios de estado de la materia (fusión, solidificación, evaporación), y aprenderán a diferenciar entre materiales conductores y aislantes de calor. Utilizarán termómetros para medir la temperatura y relacionarán estos conceptos con situaciones cotidianas (como el uso de aislantes en casa).
- **Cambios reversibles e irreversibles:** Identificación de los procesos de cambio en la materia (como derretir hielo o cocinar alimentos) y distinguir entre aquellos cambios que pueden revertirse (fusión y solidificación) y aquellos que no (combustión de papel, cocción de huevos), aplicándolos a la vida diaria.

B. Tecnología y digitalización

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

- **Uso de dispositivos digitales:** Los estudiantes aprenderán a utilizar dispositivos digitales como ordenadores y tabletas de forma segura y eficiente, ajustados a sus necesidades de aprendizaje.
- **Búsqueda de información en internet:** Desarrollarán habilidades para realizar búsquedas en internet de manera guiada y segura, aprendiendo a discriminar entre información confiable y no confiable, y organizando los datos relevantes.
- **Seguridad en línea y privacidad:** Conocimiento y aplicación de reglas básicas para proteger su información personal en internet, desarrollando hábitos seguros al navegar.
- **Comunicación digital:** Utilización de plataformas digitales seguras para interactuar con otros, aplicando normas de etiqueta digital, respeto y empatía en la comunicación, y resolviendo conflictos de manera adecuada.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:

- **Fases del diseño:** Los estudiantes desarrollarán proyectos siguiendo las etapas de diseño, creación de prototipos, pruebas y presentación de los resultados. Aprenderán a comunicar sus ideas y resultados de manera clara.
- **Materiales y herramientas:** Uso adecuado de materiales y herramientas simples para la creación de productos o soluciones dentro de un proyecto, potenciando la creatividad y el pensamiento práctico.
- **Trabajo cooperativo:** Se les enseñarán técnicas cooperativas para trabajar en equipo, gestionando conflictos de manera positiva y promoviendo conductas inclusivas y empáticas.

3º TRIMESTRE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 "RODEADOS DE CAMBIOS"

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.	2.2. 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. 2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	CCL1, 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. 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.

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.

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.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.

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

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica:

Métodos de investigación: Los alumnos desarrollarán investigaciones sencillas, observando fenómenos a lo largo del tiempo, identificando y clasificando elementos. También aprenderán a buscar patrones y construir modelos sencillos para explicar los fenómenos observados. Realizarán búsquedas de información y experimentos controlando variables básicas.

Instrumentos de observación y medición: Se familiarizarán con el uso de dispositivos como lupas, balanzas, reglas y termómetros para realizar observaciones y mediciones precisas durante las investigaciones.

Vocabulario científico básico: Los estudiantes adquirirán el vocabulario necesario para describir y explicar los conceptos científicos que trabajen en sus investigaciones, como "clasificación", "observación", "hipótesis", "variables".

Fomento de la curiosidad y constancia: Se impulsará la curiosidad para explorar el entorno y se fomentará la iniciativa y la perseverancia en el proceso de investigación.

Importancia de la ciencia y la tecnología: Reflexionarán sobre cómo la ciencia y la tecnología permiten comprender el impacto de sus acciones, tomar decisiones fundamentadas y realizar tareas de forma más eficaz.

B. Tecnología y digitalización

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje:

Uso de dispositivos digitales: Los estudiantes utilizarán dispositivos y recursos digitales adecuados, como ordenadores o tablets, en actividades relacionadas con su aprendizaje, adaptados a las necesidades del contexto educativo.

Búsqueda de información en internet: Aprenderán a realizar búsquedas guiadas en internet, evaluando la validez de la información, discriminando fuentes fiables y organizando la información encontrada de manera eficiente.

Seguridad y privacidad en internet: Se les enseñará a aplicar reglas básicas de seguridad para proteger sus datos personales al navegar en línea y a utilizar contraseñas seguras.

Comunicación digital: Utilizarán plataformas seguras para interactuar con otros, aplicando reglas de etiqueta digital, cortesía y respeto, y aprenderán estrategias para resolver conflictos en la comunicación digital de manera pacífica y respetuosa.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional:

Fases de proyectos de diseño: Los estudiantes llevarán a cabo proyectos siguiendo las fases de diseño, prototipado, pruebas y comunicación, desarrollando soluciones creativas para problemas concretos.

Uso de materiales y herramientas: Se les enseñará a seleccionar y utilizar de manera correcta materiales y herramientas adecuados para realizar un proyecto de diseño (por ejemplo, papel, cartón, tijeras, herramientas tecnológicas).

Trabajo en equipo y empatía: Se promoverá el trabajo cooperativo en equipo, utilizando técnicas sencillas de colaboración y resolución de conflictos, además de fomentar conductas inclusivas y empáticas entre los compañeros.

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.

3.1 Instrumentos y procedimientos de evaluación.

Procedimientos de evaluación.	Instrumentos de Evaluación
Evaluación inicial.	Observación directa
Evaluación y calificación de situaciones de aprendizaje.	Rúbrica.
Evaluación y calificación de conocimientos	Pruebas escritas
Evaluación y calificación del trabajo diario en el aula.	Lista de cotejo.

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

Los resultados de la evaluación se expresarán en los términos «Insuficiente (IN)», para las calificaciones negativas; «Suficiente (SU)», «Bien (BI)», «Notable (NT)», o «Sobresaliente (SB)» para las calificaciones positivas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
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 de vida sostenible.
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.
2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.
2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.
2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.
2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos

seguidos.
3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.
3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.
3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.
4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables
5.1. 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.
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.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro 4º CCNN
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.	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.
		Reelabora y crea contenidos digitales sencillos.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas	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.

<p>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</p>	<p>2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p>	<p>Busca y selecciona información de diferentes fuentes seguras y fiables.</p>
		<p>Utiliza la información en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p>
		<p>Adquiere léxico científico básico en investigaciones sobre el medio natural, social y cultural.</p>
	<p>2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p>	<p>Realiza experimentos guiados cuando la investigación lo requiere, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos.</p>
		<p>Emplea de forma segura instrumentos y dispositivos en la realización de experimentos.</p>
		<p>Realiza observaciones y mediciones precisas en los experimentos.</p>
		<p>Registra correctamente las observaciones y mediciones en los experimentos.</p>
	<p>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.</p>	<p>Propone posibles respuestas a las preguntas planteadas a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos.</p>
		<p>Compara la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.</p>
	<p>2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y</p>	<p>Presenta los resultados de las investigaciones en diferentes formatos.</p>
		<p>Utiliza lenguaje científico básico al presentar los resultados de las investigaciones.</p>

	explicando los pasos seguidos.	Explica los pasos seguidos en las investigaciones.
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.	Construye en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño.
		Propone posibles soluciones y prueba diferentes prototipos para llegar a un producto final sencillo.
		Utiliza de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados en la realización de un producto final sencillo.
	3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	Presenta el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos.
		Explica los pasos seguidos en los proyectos de diseño.
	3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.	Resuelve, de forma guiada, problemas sencillos de programación.
Modifica algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.		
4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el	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	Muestra actitudes que fomentan el bienestar emocional y social.
		Identifica las emociones propias y las de los demás.

<p>conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social</p>	<p>saludables.</p>	<p>Demuestra empatía y establece relaciones afectivas saludables.</p>
<p>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</p>	<p>5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<p>Identifica las características de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación.</p>
		<p>Distingue la organización de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación.</p>
		<p>Reconoce las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación.</p>
		<p>Utiliza las herramientas y procesos adecuados en la identificación de las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural.</p>
	<p>5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p>	<p>Identifica conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural. Comprende las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural, social y cultura</p>
	<p>5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien</p>	<p>Protege el patrimonio natural y cultural proponiendo acciones para su conservación y mejora.</p>

	común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	Valora el patrimonio natural y cultural como un bien común adoptando conductas respetuosas para su disfrute.
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 hábitos 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.	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.

- Alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera para alumnado con dificultades.

Se tendrán en cuenta estas dificultades para llevar a cabo metodologías inclusivas, flexibilizar los tiempos, el nivel de dificultad, priorizar la parte oral si no fuera esa la dificultad, dando peso al desarrollo competencial y usando soportes y materiales variados.

- 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

Actuaciones previstas:

- **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.
- **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.

- **Lectura de noticias científicas:** Introducir a los alumnos en la lectura de noticias científicas actuales, relacionadas con descubrimientos, avances tecnológicos o problemas ambientales.
- **Elaboración de murales científicos:** Asignar a cada grupo un tema científico y pedir que elaboren murales que presenten información relevante de manera visual.

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:

La asignatura de Ciencias Naturales permite a los alumnos el uso de las TICs para la búsqueda de información constante, elaboración de trabajos y proyectos de investigación.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividades complementarias para 4 ^º primaria:	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación	Bloque de saberes básicos/ Materia o área
Educación Vial I	AC			EF. Bloque F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno. CMNS y C. Bloque C. Sociedades y territorios.
Visita al Teatro Campoamor	AC			CMNS y C. Bloque C. Sociedades y territorios. Lengua.- Bloque B.- Comunicación
Visita al Estadio Municipal Carlos Tartiere	AC			EF. Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.
Apicultura. Apiario de Cuyences.	AC		U3	CMNS y C. Bloque A. Cultura científica.
Parque de Purificación Tomás y vivero municipal	AC			CMNS y C. Bloque C. Sociedades y territorios.
Taller de Vinci Bot				Matemáticas: Bloque D. Sentido algebraico
Higiene postural escolar	AC			E.F. Bloque A /B. Vida activa y saludable. Organización y gestión de la actividad física.
Museo de Bellas Artes de Asturias	AC			Plástica. Bloque C. Arte plásticas, visuales y audiovisuales.
Film Oviedo 2025				Bloque C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales
Campaña de Teatro	AC			Lengua.- Bloque B.- Comunicación
Campaña de Música	AC			Música. Bloque D. Música y artes escénicas y performativas.
XI Semana del Audiovisual	AC			CMNS y C. Bloque B.

Contemporáneo de Oviedo. (SACO). LA SEMA				Tecnología y digitalización.
Conoce la fauna salvaje de Asturias				Ciencias de la naturaleza: Bloque A: Cultura científica. La vida en nuestro planeta.
Real Oviedo Genuine. Una historia de Orgullo, Valor y Garra	AC			EF. Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.
Sobradamente capacitados	AC			Religión. Bloque C. Habitar el mundo plural y diverso para construir la casa común. EF. Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
Convivencia Villacarriedo	AC			CMNS y C. Bloque C. Sociedades y territorios. Religión. Bloque C. Habitar el mundo plural y diverso para construir la casa común.
Talleres creativos Centenario Ángel González "La imagen de la poesía: ilustrar a Ángel González"				Lengua Castellana y Literatura: Bloque C. Educación literaria. Educación artística: Bloque C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales
Visita Fábrica de chocolate "Lacasa".	AC			CMNS y C. Bloque C. Sociedades y territorios.
Visita Fin curso al Jardín Botánico.	AC			CMNS y C. Bloque C. Sociedades y territorios.

7. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

MATERIAL DE USO GENERAL		
Materiales	Referencia	Materiales complementarios y recursos manipulativos

didácticos		Fotocopias, recursos de creación propia, posters, folletos, imágenes, mapas, vídeos.
	Forma de acceso	Se entregarán o mostraran tanto de forma física como digital.
Materiales digitales	Referencia	Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (kahoot, recursos audiovisuales, animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.)
	Forma de acceso	Entorno digital https://loginsma.smaprendizaje.com/
Libro de texto	Referencia	Proyecto Revuela. SM - CCNN
Otros	Referencia	Materiales creados por los propios estudiantes.

MATERIALES DE USO ESPECIFICO	
Se detallarán en cada Unidad de 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 -1 – Primer trimestre----- 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		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
1er trimestre			
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:			
grupo B:			
grupo C:			

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN -2 – Segundo trimestre----- 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	Sí	
Atención a la diversidad		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
8	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje	Sí	
Otros			

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	SI	
Resultados de la evaluación por curso y grupo		
grupo A:		
grupo B:		
grupo C		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN -3 y 4 – Tercer trimestre----- 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	SI	
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 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		
grupo B:		
grupo C:		

Propuestas de mejora (Último trimestre)

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