

PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA CIENCIAS DE LA
NATURALEZA
6º 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
NOS RELACIONAMOS (del 15/09/2025 al 28/11/2025)	PRIMER TRIMESTRE
NOS REPRODUCIMOS (del 01/12/2025 al 20/02/2026)	PRIMER Y SEGUNDO TRIMESTRE
ENERGÍA POR TODAS PARTES (del 23/02/2026 al 10/04/2026)	SEGUNDO Y TERCER TRIMESTRE
ELECTRICIDAD Y MAGNETISMO (del 13/04/2026 al 15/06/2026)	TERCER TRIMESTRE

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

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 “NOS RELACIONAMOS”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>Competencia específica 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.</p>	<p>1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p>	<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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.</p>	<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p>3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

<p>Competencia específica 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.</p>	<p>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p>4.2. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.</p>
--	---	--

SABERES BÁSICOS

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).

- ☐ Diseño de experimentos de forma guiada.
- ☐ Búsqueda y selección de información de diferentes fuentes con adquisición de léxico científico básico.
- ☐ Análisis, interpretación de la información y presentación de los pasos seguidos.
- ☐ Observación y formulación de preguntas y predicciones sobre:
 - ☐ El cuerpo humano (funciones, aparatos, sistemas, órganos).
 - ☐ Las propiedades de la energía y la electricidad.
- ☐ Respuesta a preguntas científicas mediante el análisis de los datos obtenidos.
- ☐ Comparación de resultados con las predicciones iniciales y con los de los compañeros.
- ☐ Presentación de los resultados de las investigaciones de forma clara, adaptando el lenguaje al público

- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

- ☐ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico del cuerpo humano.
- ☐ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la energía.
- ☐ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la electricidad y el magnetismo.

- Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

- ❖ Demostración de curiosidad por el medio natural mediante la realización de observaciones y planteamiento de preguntas y predicciones.
- ❖ Búsqueda, análisis y contraste de información de diferentes fuentes.
- ❖ Implicación en la planificación y realización de trabajos individuales y en grupo.
- ❖ Análisis de las causas del cambio climático y sus efectos, fomentando la reflexión crítica en torno a este problema global y su relación con las energías renovables.
- ❖ Identificación de los efectos negativos de las energías no renovables en el medioambiente, investigando sobre las energías menos contaminantes.

2. La vida en nuestro planeta

- Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.

- ❖ Conocimiento sobre los aspectos básicos de la nutrición en el ser humano: identificación de los nutrientes, sus funciones y los alimentos que los proporcionan, y explicación sobre cómo se comportan los alimentos en el organismo.
- ❖ Reconocimiento de las necesidades nutritivas de cada persona y comprensión de por qué varían de una a otra.
- ❖ Descripción de la nutrición en el ser humano y los nutrientes.
- ❖ Comprensión, análisis y explicación de los procesos, órganos, aparatos y sistemas que intervienen en la nutrición en el ser humano: la digestión, respiración, circulación y excreción.

- Los cambios físicos, emocionales y sociales que conllevan la pubertad y la adolescencia para aceptarlos de forma positiva tanto en uno mismo o una misma como en las demás personas. Educación afectivo-sexual.

- ❖ Identificación de los cambios físicos durante la pubertad, como el crecimiento y el desarrollo sexual.
- ❖ Reconocimiento de las variaciones emocionales y su impacto en la identidad y las relaciones.
- ❖ Fomento de la aceptación de los cambios en uno mismo y en los demás, promoviendo el respeto.
- ❖ Abordaje de la educación afectivo-sexual, incluyendo respeto, comunicación y consentimiento.
- ❖ Reflexión sobre la autoestima y su relación con los cambios durante la adolescencia.
- ❖ Desarrollo de habilidades sociales para fortalecer la comunicación y la empatía.
- ❖ Discusión sobre amistades y límites en las relaciones.
- ❖ Recopilación de información sobre la pubertad, diferenciando entre mitos y realidades.

- Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuadas: higiene del sueño, prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales), gestión saludable del ocio y del tiempo libre, contacto con la naturaleza, uso adecuado de dispositivos digitales, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas evitando roles y estereotipos de género.

- ❖ Identificación de emociones propias y respeto a las de los demás estableciendo modelos adecuados de comunicación para fomentar relaciones afectivas saludables.
- ❖ Muestra de empatía valorando la utilidad de las tecnologías para ayudar a las personas.

- Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios.

- ❖ Identificación de pautas para prevenir riesgos y accidentes en el entorno cotidiano.
- ❖ Conocimiento de las actuaciones básicas a seguir en caso de accidente.
- ❖ Comprensión de técnicas de primeros auxilios, como la RCP y el tratamiento de heridas.
- ❖ Conocimiento de cómo realizar una llamada de emergencia y qué información proporcionar.
- ❖ Reconocimiento de situaciones en las que se requiere intervención para evitar lesiones.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

- ❖ Utilización de dispositivos (tabletas, ordenadores, etc.) y recursos digitales (navegadores, aplicaciones educativas) de manera segura, responsable y eficiente, cumpliendo con normas de seguridad digital.
- ❖ Empleo de recursos digitales para buscar información relevante, evaluando su fiabilidad, y comunicarla de forma clara y estructurada, tanto de manera individual como en equipo.
- ❖ Realización de tareas y actividades colaborativas usando las herramientas digitales adecuadas.

- Estrategias de búsqueda de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red.

- ❖ Evaluación de la fuente de información y elección de la información más relevante.
- ❖ Valoración del contenido que celebre la diversidad de género y promueva la igualdad.

- Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.

- ❖ Implementación de métodos estructurados para la recogida de datos, utilización de bases de datos organizadas para su almacenamiento y empleo de visualizaciones efectivas para facilitar la comprensión y análisis de la información.

- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

- ❖ Uso de reglas básicas de seguridad y privacidad para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional

- Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.

- ❖ Diseño y realización de proyectos de forma guiada, utilizando de manera segura los instrumentos y dispositivos necesarios, llevando a cabo observaciones y registrando la información de manera precisa.
- ❖ Diseño y ejecución de talleres y experimentos guiados, ya sea de forma individual o colectiva, siguiendo las fases propuestas para su desarrollo, fomentando el trabajo en equipo y la colaboración.
- ❖ Diseño y construcción de un circuito eléctrico para explicar sus componentes y explicar su funcionamiento.
- ❖ Respuesta a las cuestiones planteadas en una investigación mediante el análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos durante el desarrollo del proyecto.
- ❖ Comunicación de los resultados de una investigación de manera clara y estructurada, utilizando distintos formatos y el lenguaje adecuado, explicando los pasos seguidos en el proceso.

- Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).

- ❖ División de tareas en partes más manejables y desarrollo de pasos o secuencias para resolver el problema.
- ❖ Compartir el espacio y los materiales en la realización de trabajos en grupo, reconociendo y valorando las cualidades de cada miembro del equipo, fomentando un ambiente de cooperación.
- ❖ Contrastar las respuestas y opiniones con las de un compañero o compañera, promoviendo el diálogo y la reflexión en el proceso de aprendizaje.
- ❖ Realización de un dibujo de alguno de los órganos de los sentidos, identificando sus partes y explicando su funcionamiento.
- ❖ Realización de una encuesta para averiguar si las personas tienen hábitos saludables, promoviendo la investigación y el análisis de datos.
- ❖ Elaboración de un dibujo del cuerpo humano donde se refleje el aparato locomotor, para explicar su funcionamiento y sus partes.
- ❖ Fomento de la ayuda entre compañeros antes de recurrir al profesor, promoviendo la autonomía y la colaboración en el aula.

- Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.

- ❖ Elección de los materiales e instrumentos adecuados para la realización del trabajo.

1er / 2º TRIMESTRE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 “NOS REPRODUCIMOS”

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>Competencia específica 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.</p>	<p>1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p>	<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5 y CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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.</p>	<p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.</p> <p>2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p> <p>2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p> <p>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.</p> <p>2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2 y CC4.</p>

<p>Competencia específica 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.</p>	<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p> <p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p> <p>3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p> <p>3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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.</p>	<p>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p>4.2. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.</p>
<p>Competencia específica 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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p>5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p> <p>5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>

<p>Competencia específica 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.</p>	<p>6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuente con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</p> <p>6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</p>	<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>
---	---	--

SABERES BÁSICOS

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).

- ❖ Diseño de experimentos de forma guiada.
- ❖ Búsqueda y selección de información de diferentes fuentes con adquisición de léxico científico básico.
- ❖ Análisis, interpretación de la información y presentación de los pasos seguidos.
- ❖ Observación y formulación de preguntas y predicciones sobre:
 - ❖ El cuerpo humano (funciones, aparatos, sistemas, órganos).
 - ❖ Las propiedades de la energía y la electricidad.
 - ❖ Respuesta a preguntas científicas mediante el análisis de los datos obtenidos.
 - ❖ Comparación de resultados con las predicciones iniciales y con los de los compañeros.
 - ❖ Presentación de los resultados de las investigaciones de forma clara, adaptando el lenguaje al público

- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico del cuerpo humano.
- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la energía.
- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la electricidad y el magnetismo.

- Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

- ❖ Demostración de curiosidad por el medio natural mediante la realización de observaciones y planteamiento de preguntas y predicciones.
- ❖ Búsqueda, análisis y contraste de información de diferentes fuentes.
- ❖ Implicación en la planificación y realización de trabajos individuales y en grupo.
- ❖ Análisis de las causas del cambio climático y sus efectos, fomentando la reflexión crítica en torno a este problema global y su relación con las energías renovables.
- ❖ Identificación de los efectos negativos de las energías no renovables en el medioambiente, investigando sobre las energías menos contaminantes.

3. Materia, fuerzas y energía

- Las formas de energía, las fuentes y las transformaciones. Las fuentes de energías renovables y no renovables y su influencia en la contribución al desarrollo sostenible de la sociedad.

- ❖ Clasificación de las formas de energía: cinética, potencial, térmica, química y eléctrica, que se obtienen de fuentes renovables y no renovables.
- ❖ Reflexión sobre las fuentes renovables (sostenibles y tienen un menor impacto ambiental) y las no renovables (cambio climático y son limitadas).
- ❖ Valoración de la transición hacia energías renovables como aspecto crucial para el desarrollo sostenible, reduciendo emisiones y promoviendo una economía más verde
- ❖ Establecimiento de relaciones entre las actividades del ser humano y la contaminación.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

- ❖ Utilización de dispositivos (tabletas, ordenadores, etc.) y recursos digitales (navegadores, aplicaciones educativas) de manera segura, responsable y eficiente, cumpliendo con normas de seguridad digital.
- ❖ Empleo de recursos digitales para buscar información relevante, evaluando su fiabilidad, y comunicarla de forma clara y estructurada, tanto de manera individual como en equipo.
- ❖ Realización de tareas y actividades colaborativas usando las herramientas digitales adecuadas.

- Estrategias de búsqueda de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red.

- ❖ Evaluación de la fuente de información y elección de la información más relevante.
- ❖ Valoración del contenido que celebre la diversidad de género y promueva la igualdad.

- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

- ❖ Uso de reglas básicas de seguridad y privacidad para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

2º / 3er TRIMESTRE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 “ENERGÍA POR TODAS PARTES”

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
<p>Competencia específica 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.</p>	<p>1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p>	<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5 y CCEC4.</p>
<p>Competencia específica 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.</p>	<p>2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad. 2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas. 2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.</p>	<p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2 y CC4.</p>
<p>Competencia específica 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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p>	<p>STEM1, STEM2, CD1, CC4, CCEC1.</p>

<p>Competencia específica 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.</p>	<p>6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuente con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</p> <p>6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</p>	<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>
---	---	--

SABERES BÁSICOS

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).

- ❖ Diseño de experimentos de forma guiada.
- ❖ Búsqueda y selección de información de diferentes fuentes con adquisición de léxico científico básico.
- ❖ Análisis, interpretación de la información y presentación de los pasos seguidos.
- ❖ Observación y formulación de preguntas y predicciones sobre:
 - ❖ El cuerpo humano (funciones, aparatos, sistemas, órganos).
 - ❖ Las propiedades de la energía y la electricidad.
 - ❖ Respuesta a preguntas científicas mediante el análisis de los datos obtenidos.
 - ❖ Comparación de resultados con las predicciones iniciales y con los de los compañeros.
 - ❖ Presentación de los resultados de las investigaciones de forma clara, adaptando el lenguaje al público

- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico del cuerpo humano.
- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la energía.
- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la electricidad y el magnetismo.

- Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

- ❖ Demostración de curiosidad por el medio natural mediante la realización de observaciones y planteamiento de preguntas y predicciones.
- ❖ Búsqueda, análisis y contraste de información de diferentes fuentes.
- ❖ Implicación en la planificación y realización de trabajos individuales y en grupo.
- ❖ Análisis de las causas del cambio climático y sus efectos, fomentando la reflexión crítica en torno a este problema global y su relación con las energías renovables.
- ❖ Identificación de los efectos negativos de las energías no renovables en el medioambiente, investigando sobre las energías menos contaminantes.

3. Materia, fuerzas y energía

- La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas.

- ❖ Identificación de la energía eléctrica generada a partir de fuentes renovables y no renovables.
- ❖ Reconocimiento de la transformación de la energía eléctrica en energía térmica, lumínica y mecánica para su uso cotidiano.
- ❖ Construcción de circuitos eléctricos, e identificación de componentes como conductores y aislantes.
- ❖ Comprensión de la robotización, donde se utilizan sensores y actuadores para que los robots interactúen con su entorno.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

- ❖ Utilización de dispositivos (tabletas, ordenadores, etc.) y recursos digitales (navegadores, aplicaciones educativas) de manera segura, responsable y eficiente, cumpliendo con normas de seguridad digital.
- ❖ Empleo de recursos digitales para buscar información relevante, evaluando su fiabilidad, y comunicarla de forma clara y estructurada, tanto de manera individual como en equipo.
- ❖ Realización de tareas y actividades colaborativas usando las herramientas digitales adecuadas.

- Estrategias de búsqueda de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red.

- ❖ Evaluación de la fuente de información y elección de la información más relevante.
- ❖ Valoración del contenido que celebre la diversidad de género y promueva la igualdad.

- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

- ❖ Uso de reglas básicas de seguridad y privacidad para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 “LA CORRIENTE QUE NOS MUEVE”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia específica 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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5 y CCEC4.
Competencia específica 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 sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad. 2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.	CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2 y CC4.
Competencia específica 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. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos. 3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto. 3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. 3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3 y CCEC4.

<p>Competencia específica 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 y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<p>STEM1, STEM2, CD1.</p>
--	--	---------------------------

SABERES BÁSICOS

A. Cultura científica

1. Iniciación a la actividad científica

- Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).

- ❖ Diseño de experimentos de forma guiada.
- ❖ Búsqueda y selección de información de diferentes fuentes con adquisición de léxico científico básico.
- ❖ Análisis, interpretación de la información y presentación de los pasos seguidos.
- ❖ Observación y formulación de preguntas y predicciones sobre:
 - ❖ El cuerpo humano (funciones, aparatos, sistemas, órganos).
 - ❖ Las propiedades de la energía y la electricidad.
 - ❖ Respuesta a preguntas científicas mediante el análisis de los datos obtenidos.
 - ❖ Comparación de resultados con las predicciones iniciales y con los de los compañeros.
 - ❖ Presentación de los resultados de las investigaciones de forma clara, adaptando el lenguaje al público

- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico del cuerpo humano.
- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la energía.
- ❖ Conocimiento y uso de vocabulario científico básico relacionado con la electricidad y el magnetismo.

- Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

- ❖ Demostración de curiosidad por el medio natural mediante la realización de observaciones y planteamiento de preguntas y predicciones.
- ❖ Búsqueda, análisis y contraste de información de diferentes fuentes.
- ❖ Implicación en la planificación y realización de trabajos individuales y en grupo.
- ❖ Análisis de las causas del cambio climático y sus efectos, fomentando la reflexión crítica en torno a este problema global y su relación con las energías renovables.
- ❖ Identificación de los efectos negativos de las energías no renovables en el medioambiente, investigando sobre las energías menos contaminantes.

3. Materia, fuerzas y energía.

- La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas.

- ❖ Identificación de la energía eléctrica generada a partir de fuentes renovables y no renovables.
- ❖ Reconocimiento de la transformación de la energía eléctrica en energía térmica, lumínica y mecánica para su uso cotidiano.
- ❖ Construcción de circuitos eléctricos, e identificación de componentes como conductores y aislantes.
- ❖ Comprensión de la robotización, donde se utilizan sensores y actuadores para que los robots interactúen con su entorno.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

- ❖ Utilización de dispositivos (tabletas, ordenadores, etc.) y recursos digitales (navegadores, aplicaciones educativas) de manera segura, responsable y eficiente, cumpliendo con normas de seguridad digital.

- ❖ Empleo de recursos digitales para buscar información relevante, evaluando su fiabilidad, y comunicarla de forma clara y estructurada, tanto de manera individual como en equipo.
- ❖ Realización de tareas y actividades colaborativas usando las herramientas digitales adecuadas.
- Estrategias de búsqueda de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Aplicación de un criterio propio e informado para identificar estereotipos de género y rechazar el sexismo presente en la red.
 - ❖ Evaluación de la fuente de información y elección de la información más relevante.
 - ❖ Valoración del contenido que celebre la diversidad de género y promueva la igualdad.
- Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.
 - ❖ Implementación de métodos estructurados para la recogida de datos, utilización de bases de datos organizadas para su almacenamiento y empleo de visualizaciones efectivas para facilitar la comprensión y análisis de la información.
- 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.
- Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.
- 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional
- Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.
 - ❖ Diseño y realización de proyectos de forma guiada, utilizando de manera segura los instrumentos y dispositivos necesarios, llevando a cabo observaciones y registrando la información de manera precisa.
 - ❖ Diseño y ejecución de talleres y experimentos guiados, ya sea de forma individual o colectiva, siguiendo las fases propuestas para su desarrollo, fomentando el trabajo en equipo y la colaboración.
 - ❖ Diseño y construcción de un circuito eléctrico para explicar sus componentes y explicar su funcionamiento.
 - ❖ Respuesta a las cuestiones planteadas en una investigación mediante el análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos durante el desarrollo del proyecto.
 - ❖ Comunicación de los resultados de una investigación de manera clara y estructurada, utilizando distintos formatos y el lenguaje adecuado, explicando los pasos seguidos en el proceso.
- Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).
 - ❖ División de tareas en partes más manejables y desarrollo de pasos o secuencias para resolver el problema.
 - ❖ Compartir el espacio y los materiales en la realización de trabajos en grupo, reconociendo y valorando las cualidades de cada miembro del equipo, fomentando un ambiente de cooperación.
 - ❖ Contrastar las respuestas y opiniones con las de un compañero o compañera, promoviendo el diálogo y la reflexión en el proceso de aprendizaje.
 - ❖ Realización de un dibujo de alguno de los órganos de los sentidos, identificando sus partes y explicando su funcionamiento.

- ❖ Realización de una encuesta para averiguar si las personas tienen hábitos saludables, promoviendo la investigación y el análisis de datos.
 - ❖ Elaboración de un dibujo del cuerpo humano donde se refleje el aparato locomotor, para explicar su funcionamiento y sus partes.
 - ❖ Fomento de la ayuda entre compañeros antes de recurrir al profesor, promoviendo la autonomía y la colaboración en el aula.
- Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
- ❖ Elección de los materiales e instrumentos adecuados para la realización del trabajo.
- Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.
- ❖ Reflexión sobre cómo los errores pueden guiar la mejora y el crecimiento personal.
 - ❖ Colaboración en la resolución:
 - ❖ Fomento de la colaboración con los demás para encontrar soluciones a problemas inciertos.
 - ❖ Enfoque positivo ante el cambio.

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.

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.

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.

- Pruebas escritas
- Pruebas lectoras
- Pruebas orales
- Retos
- Cuaderno de clase
- Observación diaria
- Cuestionarios
- listas de cotejo
- Escalas de valoración

En este sentido, para esta programación realizamos 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 – Autoevaluación y coevaluación.
- Rúbrica de seguimiento – Trabajo diario.
- Prueba de evaluación – Heteroevaluación.
- Diferentes trabajos o productos finales – retos o proyectos

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

Los criterios de calificación tienen idéntica ponderación.

La calificación será la ponderación media de los logros alcanzados en cada criterio de evaluación. En las siguientes tablas se reflejan cada uno de los criterios de evaluación vinculados a las competencias específicas los cuales sirven de referencia para la calificación.

Cada uno de los indicadores de logro de los criterios de calificación serán valorados con la siguiente calificación (IN: insuficiente, SU: suficiente, BN: bien, NT: notable, SB: sobresaliente).

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN CIENCIAS NATURALES 6º PRIMARIA	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. - Busca información de forma segura y eficiente. - Se comunica en equipo y en red de forma segura y eficiente. - Crea contenidos digitales sencillos.
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio mostrando y manteniendo la curiosidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Formula preguntas sobre el medio. - Realiza predicciones razonadas. - Muestra interés y curiosidad.
2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio.	<ul style="list-style-type: none"> - Busca, selecciona y contrasta información de forma segura y fiable. - Adquiere léxico científico básico relacionado con el medio.
2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña y realiza experimentos guiados. - Utiliza diferentes modelos y técnicas de indagación. - Utiliza instrumentos y dispositivos de forma adecuada. - Realiza observaciones y mediciones precisas. - Registra datos correctamente.

<p>2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Propone posibles respuestas a preguntas planteadas a partir del análisis e interpretación de los resultados obtenidos. - Valora la coherencia de las posibles soluciones. - Compara las soluciones obtenidas con las predicciones realizadas.
<p>2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos de forma pormenorizada y aportando argumentos para defender las propuestas que considere veraces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comunica los resultados de su investigación de forma apropiada, tanto el mensaje como al público al que se dirige. - Utiliza lenguaje científico para explicar los pasos seguidos en la investigación. - Aporta argumentos para defender las propuestas.
<p>3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea problemas de diseño valorando el entorno. - Evalúa necesidades del entorno y establece objetivos concretos.
<p>3.2 Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos conjuntos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto, verificando si la solución cumple los criterios objetivos de validez y calidad establecidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña posibles soluciones a los problemas planteados. - Establece criterios concretos para evaluar el proyecto. - Utiliza los recursos necesarios para la evaluación. - Verifica la validez y calidad de los objetivos propuestos.
<p>3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla un producto final que dé solución a los problemas planteados. - Prueba el producto final utilizando de forma segura herramientas, técnicas o materiales adecuados.
<p>3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comunica el diseño de un producto final de forma apropiada, tanto el mensaje como al público al que se dirige. - Explica adecuadamente los pasos seguidos para llegar al producto final. - Propone otros retos para futuros proyectos.
<p>4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables y reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestiona sus propias emociones y las de los demás. - Mantiene una actitud de respeto hacia sí mismo y hacia los demás. - Se relaciona positivamente. - Reflexiona sobre el uso adecuado de la tecnología. - Gestiona adecuadamente el tiempo libre.

<p>4.2. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce y pone en práctica un estilo de vida saludable. - Valora la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible. - Valora y practica ejercicio físico. - Conoce la importancia del cuidado y contacto de la naturaleza. - Mantiene hábitos de higiene. - Practica conductas para evitar enfermedades. - Hace un uso adecuado de las nuevas tecnologías.
<p>5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica características del medio natural. - Analiza las características del medio natural. - Identifica la organización de los elementos de la naturaleza. - Analiza la organización de los elementos de la naturaleza. - Identifica propiedades de la naturaleza. - Analiza propiedades de la naturaleza. - Analiza en indaga el medio natural utilizando herramientas y procesos adecuados.
<p>5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, mostrando comprensión de las relaciones que se establecen e iniciando razonamiento hipotético deductivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Establece conexiones sencillas entre los diferentes elementos del medio natural. - Muestra comprensión respecto a las relaciones que surgen en la naturaleza. - Razona adecuadamente a partir de una o varias hipótesis.
<p>5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valora y protege el patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones. - Muestra compromiso y conductas a favor de la sostenibilidad.
<p>6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuente con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Respeta, cuida y protege a las personas y el planeta. - Practica la corresponsabilidad basada en un estilo de vida sostenible. - Analiza la intervención del ser humano en el entorno.
<p>6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en la búsqueda de propuestas para afrontar problemas ecosociales a partir de la intervención del ser humano en el entorno. - Analiza y evalúa las propuestas dadas por sí mismo y por los demás para afrontar problemas del medio natural y social - Aplica y practica conductas para proteger el medio natural y social en el que interviene el ser humano.

3.3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ALCANZADOS.

Recuperación de los aprendizajes no alcanzados en el curso o ciclo anterior:

Las competencias relacionadas con el trabajo en grupo se recuperarán aprobando las del curso actual.

En ciencias naturales los alumnos tendrán que realizar un trabajo que verse y compendie los criterios de evaluación de la materia que tiene suspenso del curso o cursos anteriores. Se realizará también a finales de enero o principios de febrero y se informará a las familias a través de Educamos del tema y características del trabajo a realizar así como la fecha de entrega.

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.

También se podrán realizar pruebas o tareas de recuperación de los aprendizajes no adquiridos en cada una de las evaluaciones si los profesores responsables así lo deciden.

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

Lectura de libros informativos: Proporcionar libros informativos relacionados con diversos temas científicos, como el ciclo del agua, los animales, las plantas, el cuerpo humano, etc. Los alumnos pueden leer y compartir lo que han aprendido.

- 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.
- Cuentos científicos: Utilizar cuentos y relatos que presenten situaciones relacionadas con la ciencia, como experimentos, descubrimientos o aventuras en la naturaleza.
- Creación de mini-libros científicos: Crear sus propios mini-libros científicos sobre temas de su interés. Pueden incluir dibujos, explicaciones y datos interesantes.
- 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.
- Diario de observaciones: Mantener un diario de observaciones en el que registren cambios en el entorno, comportamientos de animales o plantas, y fenómenos naturales.
- Entrevistas a científicos locales: Organizar visitas o entrevistas virtuales con científicos locales para que los estudiantes puedan hacer preguntas y aprender sobre diferentes campos científicos.
- Actividades de experimentación: Desarrolla actividades prácticas y experimentos que los estudiantes puedan realizar para explorar conceptos científicos y luego discutir los resultados.

Plan de Coeducación

- Desarrollo de contenido curricular que incluya la visibilización de modelos y referentes positivos de ambos géneros en diferentes campos profesionales y académicos
- Proyectos de investigación y exposición sobre figuras influyentes realizados por el alumnado
- Integración de la coeducación en el currículo mediante proyectos transversales.
- Creación de equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la diversidad.
- Evaluación continua de la dinámica de los equipos y la calidad de los proyectos.

Plan de Digitalización

Utilización de diferentes herramientas digitales para creación y/o presentación de contenidos

Actuaciones previstas:

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

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación
Agencia Estatal de Meteorología. AEMET	AC	2º Trimestre	Bloque A. Cultura científica

7. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

MATERIAL DE USO GENERAL

Materiales didácticos	Referencia	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	Recursos audiovisuales, Páginas web, vídeos, audiolibros, kahoots, entorno digital, recursos interactivos SM.
	Forma de acceso	Para acceder a los materiales digitales en 6º de E.P. se hará uso del ordenador/pantalla digital del aula y de los ordenadores de los alumnos.
Libro de texto	Referencia	Libro de texto propio de la asignatura.
Otros	Referencia	Materiales creados por los propios estudiantes / materiales manipulativos
	Forma de	Caja de aula.

	acceso	
--	--------	--

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 – 1er 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 1er 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		

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 2 – 2º 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
2º 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: aprobados / suspensos		
grupo B: aprobados / suspensos		
grupo C: aprobados / suspensos		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 y 4 – 3er 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
3er 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: 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: