La Rioja
larioja.org
Consejería de Educación, Cultura, Deporte y Juventud
Dirección General de Gestión Educativa
C.E.I.P. Bretón de los Herreros
VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Programación Didáctica

2º CICLO CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURA L 4º EP (Curso 26-27)

Conocimiento del medio natural, social y cultural - Segundo Ciclo Primaria - 4o Curso

C.E.I.P. Bretón de los Herreros (26001213) 2026/2027

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 14-09-2026

Finalización aproximada: 22-06-2027

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Ana Carmen Peña Sainz

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Ana Carmen Peña Sainz
- Vanessa Moreno Prego
- Eduardo Morales Morales

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad

• Agrupamientos flexibles Se realizan distintos tipos de agrupamiento, según el tipo de necesidades a atender: o Grupo – clase: Comprende a todos los alumnos del aula. o Desdobles: Realizamos desdobles en la asignatura de E. Física con lengua y matemáticas. También se realizan desdobles en el Proyecto de Centro (Decodificación de Lenguajes)., con una duración de 45 minutos cada grupo o Grupos pequeños: Los únicos que van a existir son los necesarios para atender la opción de cursar Religión Católica o Educación Emocional y para la Creatividad. o Atención individual: Dirigida a alumnos que la requieran por sus características, atendidos por los especialistas de PT, AL y Aula TEA.

• Apoyo dentro del aula. Este tipo de apoyo se lleva a cabo cuando algún alumno o grupo de alumnos de un aula presenta necesidades educativas que requieren un refuerzo en alguna de las áreas. Este apoyo lo lleva a cabo el profesorado del Centro, (siempre que sea posible, del ciclo implicado), como ayuda al profesor tutor/a en su función tutorial, en el proceso de individualización de la enseñanza.

• Docencia compartida (DUA) Además, tenemos una profesora de apoyo que realiza labores de docencia compartida. A este respecto realizamos actividades de formación en el centro, dentro del Programa PROA+.

• Apoyo individualizado Con los alumnos de compensación educativa que presenten un desfase de menos de 2 cursos, las actuaciones se llevarán a cabo por parte de los tutores, demás profesorado y, si procede, del profesor de P. T. dentro del aula ordinaria o fuera si es necesario. Se priorizará el aprendizaje de la lengua castellana en alumnos inmigrantes que presenten dificultades y se realizarán actividades de apoyo dirigidas fundamentalmente a la adquisición o refuerzo de aprendizajes instrumentales básicos, llevándose a cabo la coordinación entre los profesores implicados para el seguimiento del proceso de aprendizaje de los alumnos.

• Adaptaciones curriculares Son aquellas que se realizan en el currículum para alumnos concretos o para todo el grupo. Pueden ir dirigidas a modificar la metodología (proporcionar la información de otra forma, utilizar otros recursos, ampliar información, etc…), las actividades (graduar la dificultad, ampliar o reducir el número de éstas o diversificarlas) o la evaluación (utilizar otros instrumentos, otros tipos de prueba, mayor o menor exigencia…). A este respecto estamos en un proceso de formación y transformación de las actividades DUA (Diseño Universal de Aprendizaje) para atender todas las individualidades de una manera inclusiva.

MEDIDAS ESPECÍFICAS

• Adaptaciones Curriculares Significativas. (ACS-Adaptación Curricular Significativa para alumnado con NEE) Consisten en la modificación sustancial de objetivos, contenidos o criterios de evaluación del currículum para un determinado alumno que presenta necesidades educativas especiales de carácter permanente. Se tomarán como referentes para la realización de la adaptación curricular: o La evaluación inicial de la competencia curricular realizada por el Profesor Tutor. o Las necesidades educativas especiales contempladas en la evaluación psicopedagógica realizada por la Orientadora del Centro. o El currículum de la Etapa, nivel o ciclo en el que se encuentre el alumno, según la evaluación realizada. Los elementos que deberán constar en la adaptación serán los siguientes:

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

1. Datos personales y socio-familiares del alumno.

2. Profesionales que intervienen en el proceso educativo del alumno y tipo de intervención.

3. Estilo de aprendizaje del alumno.

4. Nivel de competencia curricular en las áreas objeto de adaptación.

5. Identificación de las necesidades educativas especiales.

6. Adaptación de objetivos, contenidos y criterios de evaluación en dichas áreas.

• Seguimiento y evaluación de la adaptación curricular. Constarán por escrito en el D.I.A.C. (documento individual de adaptación curricular) las decisiones adoptadas, así como los resultados de la evaluación. Un extracto de la adaptación quedará en el expediente del alumno. Los profesionales implicados en la realización de dicha adaptación serán el Profesor Tutor, la Orientadora del Centro, el profesor especialista en Pedagogía Terapéutica y los profesores especialistas implicados en el proceso educativo del alumno. Será el tutor el responsable de la elaboración de las adaptaciones curriculares significativas en coordinación con todos los profesores implicados. .

• Otras medidas Otras medidas serán adoptadas si fuera necesario como:

1. AAC – Adaptación de Acceso al Currículo,

2. EC-Enriquecimiento Curricular para alumnado de altas capacidades

• Espacio inclusivo TEA. El centro cuenta con dos grupos organizados en las etapas de E. Infantil y Primaria respectivamente. Del aula de primaria acuden al aula ordinaria varios alumnos. Estos van acompañados siempre por una maestra PT o de una Ayudante Técnico Educativo (ATE)

Organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Para el alumnado que no hubiera alcanzado una calificación positiva en el área en el curso o cursos académicos anteriores, se elaborará un Plan de Recuperación (PRE) que tendrá carácter individual y se realizará sobre el área considerada.

Este Plan se aplicará tanto a aquel alumnado con áreas pendientes, como al que esté repitiendo ciclo en aquellas áreas que le hubieran quedado pendientes y que ocasionaron la repetición, priorizando,en este caso, los saberes básicos y las competencias específicas en las que hubiera presentado dificultades.

Este PRE será elaborado por el profesorado asignado para impartir el área correspondiente.

Se realizará un seguimiento trimestral para adecuarlo a las características individuales de cada caso.

Libros o materiales van a ser utilizados para el desarrollo de la materia

Nombre	ISBN
Conocimiento del medio natural, social y cultural. 4º de primaria. Proyecto Construyendo Mundos. Santillana	

Actividades extraescolares/complementarias que se van a llevar a cabo

Nombre	Inicio	Fin
Parque municipal de jardinería	09/10/2026	09/10/2026
Carrera solidaria	23/10/2026	23/10/2026
Halloween	30/10/2026	30/10/2026
Casa de las ciencias	04/12/2026	04/12/2026
Constitución española	09/12/2026	09/12/2026
Festival de Navidad	22/12/2026	22/12/2026
Día de la paz	29/01/2027	29/01/2027
Carnaval	05/02/2027	05/02/2027
Mujer en la ciencia	11/02/2027	11/02/2027
III Jornadas del voluntariado	19/03/2027	19/03/2027
Día del libro	23/04/2027	23/04/2027
Día de la familia	14/05/2027	14/05/2027
Ojapark	28/05/2027	28/05/2027
Fiesta de fin de curso	22/06/2027	22/06/2027

Unidades de programación

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de compentecias.

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	**16,43%**
Procesos de diálogo/Debates:	**16,27%**
Esquemas y mapas conceptuales:	**9,92%**
Pruebas de ejecución:	**2,13%**
Presentación de un producto:	**15,81%**
Revisión del cuaderno o producto:	**6,22%**
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	**4,84%**
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	**3,92%**
Composición y/o ensayo:	**4,39%**
Trabajo monográfico o de investigación:	**20,08%**

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Conocimiento del medio natural, social y cultural de Segundo Ciclo Primaria - 4o Curso). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así com el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
14-09-2026	1.- ¿Cómo es la Tierra?	12
07-10-2026	2.- Protegemos los ecosistema	12
26-10-2026	3.- ¿Cuidas tu salud?	12
11-11-2026	4.- La vida de las plantas.	14
01-12-2026	5.- Un mundo de seres vivos.	12
07-01-2027	6.- El clima. ¿Cómo está cambiando?	12
25-01-2027	7.- ¿Cuántos somos y dónde vivimos?	12
10-02-2027	8.- ¿Producimos de forma responsable?	12
01-03-2027	9.- Conocemos la Prehistoria	18
05-04-2027	10.- El Mundo en la Edad Antigüa	15
26-04-2027	11.- Fuerzas y máquinas por todas partes	15
17-05-2027	12.- Navegamos por Internet	17

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

1.- ¿Cómo es la Tierra? (12 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿Cómo es la Tierra?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los seres humanos siempre hemos tenido curiosidad por conocer el universo y qué se esconde tras las estrellas que observamos por la noche. La Tierra es un planeta situado en el sistema solar, ésta es como un pequeño puntito en la inmensidad del espacio, el que desconocemos en su gran parte.

Los principales saberes básicos fundamentales que se trabajan en la unidad son:

- La Tierra y las catástrofes naturales. Elementos, movimientos, dinámicas que ocurren en el universo y su relación con fenómenos físicos que afectan a la Tierra y repercuten en la vida diaria y en el entorno.
- Conocimiento del espacio. Representación del espacio. Representación de la Tierra a través del globo terráqueo, los mapas y otros recursos digitales. Mapas y planos en distintas escalas. Técnicas de orientación mediante la observación de los elementos del medio físico y otros medios de localización espacial.

Desde el punto de vista metodológico, los aspectos esenciales son los siguientes:

- Conocimiento y aplicación de métodos científicos, geográficos y tecnológicos para mejorar la comprensión de la realidad en diferentes ámbitos.
- Establecimiento de múltiples relaciones entre las ideas previas y los conocimientos adquiridos.
- Búsqueda, selección y elaboración de investigaciones propias derivadas de fuentes veraces de información obtenida a través de medios tecnológicos.
- Actitudes de respeto, participación y escucha activa durante su participación en actividades cooperativas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. La Tierra en el sistema solar.

2. La Tierra, un planeta activo.

3. Representación de la Tierra.

4. Los mapas.

5. Taller de geografía. Trabajar con mapas de distinta escala.

6. Taller de creatividad. Juegos de orientación.

7. Rincón de la lectura. Actuamos frente a catástrofes naturales.

8. Organiza, aplica y valora los aprendizajes adquiridos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

digitales del contexto educativo.

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

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

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

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.

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.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Taller de geografía. Trabajar con mapas de distinta escala.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 2	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de creatividad. Juegos de orientación.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

Nombre de la actividad

Evaluación continua.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Procedimiento 2	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 3	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 4	5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

2.- PROTEGEMOS LOS ECOSISTEMA (12 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PROTEGEMOS LOS ECOSISTEMAS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La imagen con la que comienza la unidad hace referencia al oso pardo ibérico, uno de los muchos seres vivos que se encuentran amenazados en nuestro planeta y podrían desaparecer para siempre. Para evitarlo no sirve simplemente con prohibir su caza, sino que además es necesario conservar los bosques donde se encuentran su hogar, refugio y alimento. Por tanto, no es posible proteger a un ser vivo sin preservar el ecosistema del que forma parte.

Los saberes básicos que se trabajarán en esta unidad son:

- Ecosistemas acuáticos. – Factores que les afectan. – Medios físicos. Agua dulce y agua salada.
- Ecosistemas terrestres. – Factores que les afectan. – Las rocas.
- La biodiversidad.
- La extinción de especies.
- La protección de los ecosistemas.

En relación con lo anterior, los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Interés por el conocimiento de los diferentes medios físicos que forman un ecosistema, los cuales pueden ser terrestres o acuáticos.
- Valoración de la biodiversidad de un ecosistema y preocupación por la extinción de alguna de las especies que la forman.
- Compromiso de cuidado de los ecosistemas y todos sus miembros en la medida de las posibilidades de cada uno.
- Análisis de los entornos protegidos.
- Interés por ampliar su conocimiento en la materia y valoración de su utilidad en la vida cotidiana.
- Desarrollo de una conciencia medioambiental y su práctica en contextos próximos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. Los medios acuáticos.
2. Los medios terrestres.
3. La biodiversidad.
4. Cuidamos los ecosistemas.
5. Taller científico. *Analizar un espacio protegido.*
6. Taller tecnológico. *Construir una maqueta de un espacio protegido.*
7. Rincón de lectura. *Protegemos la biodiversidad.*
8. Organiza y valora lo aprendido.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

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

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

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

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.

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.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
		1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	soluciones digitales utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**) 9.3.- Conocer e interiorizar normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas. (**1**)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller científico. *Analizar un espacio protegido próximo* .

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**) 9.3.- Conocer e interiorizar normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

3.- ¿CUIDAS TU SALUD? (12 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 3 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿CUIDAS TU SALUD?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Para dar comienzo a este curso, se propone como temática para la primera unidad un conocimiento más exhaustivo de los seres vivos y sus hábitos para cuidar la salud. De este modo, se fomenta en los alumnos y alumnas la responsabilidad propia de asumir rutinas sanas y saludables. Las orientaciones metodológicas más significativas de esta unidad se dirigen al cuidado de la salud física y mental a través de la práctica de una buena alimentación, la aplicación de medidas médicas preventivas y el compromiso de realizar ejercicio físico diario.

Los saberes básicos relevantes en este caso son los siguientes:

- La salud.
- Salud física, salud mental y salud social.
- Los alimentos. Clasificación según su origen y según su función.
- Tipos de alimentos.
- La dieta saludable.
- Hábitos saludables: - Ejercicio físico. - Posturas correctas.

En cuanto a las orientaciones metodológicas destacamos las siguientes:

- Interpretación de fotografías que reflejen medidas preventivas.
- Búsqueda de información empleando como recurso las nuevas tecnologías.
- Análisis de todos los alimentos según su origen y función, e interpretación del equilibrio en el uso de estos para fomentar una dieta saludable.
- Muestra de responsabilidad y compromiso por cuidar nuestra propia salud y la de los demás.
- Reflexión sobre la importancia de asumir hábitos saludables de diversa índole para fomentar y mantener nuestra salud.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

En esta primera unidad del curso se abordan las características principales de los seres vivos, así como la importancia de mantener una buena salud a partir de la práctica de hábitos saludables. Los aspectos en los que se incide en las actividades son los siguientes:

1. La salud.
2. La prevención.
3. Nuestros alimentos.
4. La función de los alimentos.
5. La dieta saludable.
6. Estamos en forma.
7. Taller científico. *Registrar las actividades de ocio.*
8. Taller tecnológico. *Diseñar la nevera saludable.*
9. Rincón de lectura. *La dieta infantil.*
10. Valoración crítica de los aprendizajes adquiridos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

3.- Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional,

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

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

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.

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.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Taller científico. *Registrar las actividades de ocio.*

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 2	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 3	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller tecnológico. *Diseñar la nevera saludable.*

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**)

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
		1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 2	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 4	5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

4.- La vida de las plantas. (14 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

La vida de las plantas

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La situación de aprendizaje señala la ruta que permite al alumnado reflexionar sobre la importancia de las plantas para la sostenibilidad del planeta, tanto para las personas como para el resto de los seres vivos. Nos proporcionan oxígeno, alimento, medicinas... y son el refugio de numerosos animales.

Los saberes básicos relevantes en este caso son los siguientes:

- Las partes de las plantas: la raíz, el tallo y la hoja.
- La nutrición. Fotosíntesis y respiración.
- La reproducción de las plantas. La flor, el fruto y las semillas.
- La clasificación de las plantas.
- La importancia de las plantas para el medioambiente y para las personas.

En cuanto a las orientaciones metodológicas destacamos las siguientes:

- Relación y sistematización de los aprendizajes previos y nuevos sobre las plantas.
- Conocimiento del desarrollo de la vida de las plantas.
- Respeto y cuidado hacia las plantas. Su valoración y su importancia.
- Compromiso con los bosques y su sostenibilidad.
- Fomento de la curiosidad y de las estrategias de aprendizaje a través de las propias experiencias y reflexiones del alumnado.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. Las plantas.
2. Nutrición de las plantas.
3. Reproducción de las plantas.
4. Tipos de plantas.
5. No podemos vivir sin las plantas.
6. Taller tecnológico. *Construir semilleros y plantar semillas.*
7. Taller científico. *Descubrir qué necesitan las semillas.*
8. Rincón de lectura. *Conservamos los bosques.*
9. Valoración crítica de los aprendizajes adquiridos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

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

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

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Taller tecnológico. *Construir semilleros y plantar semillas.*

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller científico. *Descubrir qué necesitan las semillas.*

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento 2	2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento	5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

5.- Un mundo de seres vivos. (12 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Un mundo de seres vivos.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

La diversidad de la vida en nuestro planeta consiste en la interdependencia de todos los seres vivos que en él habitan, por eso es tan importante su supervivencia. Los científicos se dedican a estudiar la gran cantidad de seres vivos que habitan la Tierra, aunque su número es indescifrable y la búsqueda de nuevas especies apasiona a los estudiosos del medio.

La biodiversidad es la variedad de la vida que hay en la Tierra y es realmente asombrosa. En la Situación de aprendizaje se plantea la necesidad de proteger la biodiversidad y se plantea cómo conocerla.

Los principales saberes básicos que se trabajan en esta unidad son:

- La célula. Seres unicelulares y seres pluricelulares.
- Los cinco reinos.
  - Las plantas.
  - Los animales.
  - Los hongos. Grupos e importancia.
  - Los protoctistas. Protozoos y algas.
  - Las bacterias.

Desde el punto de vista metodológico, los aspectos esenciales son los siguientes:

- Observación guiada de los elementos principales del entorno.
- Participación activa en la conservación y mejora del entorno.
- Capacidad de explicar con criterios científicos el funcionamiento de los seres vivos y su interacción con el medio natural.
- Manifestación de actitudes responsables con el medioambiente.
- Comprensión y producción de textos escritos empleando términos y expresiones progresivamente más complejos.
- Actitudes de respeto, participación y escucha activa durante su participación en actividades cooperativas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. Los seres vivos.
2. Los reinos de la vida.
3. Los hongos.
4. Los protoctistas y las bacterias.
5. Taller científico. Evaluar la biodiversidad.
6. Taller tecnológico. Comprobar cómo se elabora el yogur.

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

7. Rincón de la lectura. Descubrimos la diversidad de la vida.
8. Organiza, aplica y valora los aprendizajes adquiridos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

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

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

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Taller científico. Evaluar la biodiversidad.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 2	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller tecnológico. Comprobar cómo se elabora el yogur.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 2	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)

Nombre de la actividad

Evaluación continua.

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 2	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 3	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

6.- El clima. ¿Cómo está cambiando? (12 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

El clima. ¿Cómo está cambiando?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

El cambio climático es la mayor amenaza a la que se enfrenta el planeta actualmente, por ello las noticias nos informan a diario sobre el hecho de que las temperaturas y precipitaciones a las que estábamos acostumbrados en cada clima se están modificando.

Conocer la importancia de la meteorología y los elementos del clima va a ayudar a que el alumnado comprenda mejor los efectos y los daños colaterales que sufre nuestra sociedad debido al maltrato que ejercemos en nuestro entorno.

Los saberes básicos que se trabajarán en la unidad son:

- El cambio climático. Introducción a las causas y consecuencias del cambio climático y su impacto en los paisajes de la Tierra. Medidas de mitigación y de adaptación.
- El clima y el paisaje. Los fenómenos atmosféricos. Toma y registro de datos meteorológicos y su representación gráfica y visual. Relación entre las zonas climáticas y la diversidad de paisajes.
- Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia e interdependencia entre personas, sociedades y medio natural.

En relación con lo anterior, los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Interés por el conocimiento de los climas del mundo y, en concreto, de los climas de España.
- Identificación de las causas y consecuencias del calentamiento global provocado por el cambio climático.
- Aplicación de cualidades comunicativas para realizar preguntas, exponer opiniones y aportar argumentos.
- Fomento de la curiosidad y de las estrategias de aprendizaje a través de las propias experiencias y reflexiones del alumnado.
- Interés por ampliar su conocimiento en la materia y valoración de su utilidad en la vida cotidiana.
- Desarrollo de una conciencia medioambiental y su práctica en contextos próximos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. Conocemos los climas.
2. Los climas de España.
3. ¿Por qué hablamos de cambio climático?
4. ¿Cómo nos afecta el cambio climático?
5. Tipos de roca de un paisaje.
6. Taller de geografía. *Comprobar la contaminación del aire.*
7. Taller de creatividad. *Deducir cómo cambiarán algunos paisajes.*
8. Rincón de lectura. *Combatimos el cambio climático.*
9. Comprueba y valora lo aprendido.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

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

4.- Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos,

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.

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

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.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento	5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)
		1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
		equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
		diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**) 9.3.- Conocer e interiorizar normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de geografía. *Comprobar la contaminación del aire.*

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
		conservación y mejora. (1) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**) 9.3.- Conocer e interiorizar normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

7.- ¿Cuántos somos y dónde vivimos? (12 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿Cuántos somos y dónde vivimos?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta ocasión, la situación de aprendizaje se centra en la importancia de la convivencia y el respeto mutuo entre las personas que comparten un mismo territorio. La valoración de los principios democráticos y el respeto de los derechos y deberes reconocidos en la Constitución.

Además, la situación de aprendizaje hará hincapié en los conocimientos sobre los territorios, las comunidades y los sistemas de gobierno españoles, que afianzan la convivencia entre los ciudadanos de un lugar.

Los saberes básicos que se trabajarán en esta unidad son:

- Retos demográficos. Ocupación y distribución de la población en el espacio y análisis de los principales problemas y retos demográficos. Representación gráfica y cartográfica de la población.
- La organización del territorio en España y en Europa. La organización política y territorial de España.
- Organización y funcionamiento de la sociedad. Las principales instituciones y entidades del entorno local, regional y nacional y los servicios públicos que prestan. Estructura administrativa de España.

En relación con lo anterior, los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Actitudes de curiosidad y respeto hacia los valores de convivencia y las formas de organización territorial, política y social.
- Importancia del respeto a los valores democráticos como eje transversal de la convivencia y la justicia social.
- Valoración de la interacción con los demás y respeto a las diferencias individuales.
- Expresión de los conocimientos de una forma cada vez más ordenada y sistematizada.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. ¿Dónde se localiza el territorio de España?
2. ¿Cómo se gobierna España?
3. ¿Cómo se estudia la población?
4. ¿Cómo es la población de España?
5. ¿Cómo se reparte la población de España?
6. Taller de geografía. *Realizar un mapa 3D de la población de España.*
7. Taller de creatividad. *Crear un juego para conocer las comunidades*
8. Rincón de lectura. *Conocemos a personas refugiadas.*
9. Rincón de las matemáticas. *Analizar datos de inmigración y de personas refugiadas.*
10. Comprueba y valora lo aprendido.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

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

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

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

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

8.- Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento	5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de lectura. *Conocemos a personas refugiadas.*

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 8.1.- Contribuir al bienestar individual y colectivo de la sociedad, analizando la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando la diversidad cultural y la igualdad de género y mostrando empatía y respeto por las étnico-culturas. (**1**) 8.2.- Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad de género y las conductas no sexistas reconociendo modelos positivos a lo largo de la historia. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**) 9.3.- Conocer e interiorizar normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de geografía**.** *Realizar un mapa 3D de la población de España.*

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 8.1.- Contribuir al bienestar individual y colectivo de la sociedad, analizando la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando la diversidad cultural y la igualdad de género y mostrando empatía y respeto por las étnico-culturas. (**1**) 8.2.- Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad de género y las conductas no sexistas reconociendo modelos positivos a lo largo de la historia. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

8.- ¿Producimos de forma responsable? (12 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

¿Producimos de forma responsable?

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Las personas utilizamos, transformamos y distribuimos los recursos que nos proporciona nuestro planeta para mejorar nuestra vida, pero esta explotación de los recursos naturales está produciendo el agotamiento de estos, así como la acumulación de residuos y la contaminación del aire, las aguas y el suelo. Por eso es importante tomar conciencia de las consecuencias de nuestros actos, ser responsables y actuar en consecuencia.

Los saberes básicos que se trabajarán en esta unidad son:

- Desigualdad social y acceso a los recursos. Usos del espacio por el ser humano y evolución de las actividades productivas. El valor, el control del dinero y los medios de pago. De la supervivencia a la sobreproducción.
- Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia e interdependencia entre personas, sociedades y medio natural.
- Estilos de vida sostenible. El consumo y la producción responsables, la alimentación equilibrada y sostenible, el uso eficiente del agua y la energía, la movilidad segura, saludable y sostenible, y la prevención y la gestión de los residuos.

En relación con lo anterior, los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Análisis de las diferentes actividades productivas y los elementos que intervienen en ellas.
- Valoración de las transformaciones sufridas tanto en el medio rural como en el urbano derivadas de las acciones del ser humano.
- Reflexión sobre los problemas que afectan en el entorno e incidencia en sus causas, consecuencias y posibles soluciones.
- Compromiso con el medioambiente a través del ejercicio de un consumo responsable y el reciclado de los productos consumidos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. Actividades productivas.
2. ¿Cómo transforman las actividades el medio?
3. Otra forma de producir.
4. Consumimos con responsabilidad.
5. Taller de pensamiento. *Reflexionar sobre el acceso a los recursos.*
6. Taller de creatividad. *Crear un mural sobre la economía circular.*
7. Rincón de lectura. *Somos consumidores responsables.*
8. Rincón de las matemáticas. *Analizar datos de ahorro de consumo.*
9. Comprueba y valora lo aprendido.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

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

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

5.- Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural,

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

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.

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.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento	5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de creatividad. *Crear un mural sobre la economía circular.*

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
		digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**) 9.3.- Conocer e interiorizar normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

9.- Conocemos la Prehistoria (18 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Conocemos la Prehistoria

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se parte de la imagen de una cueva con pinturas rupestres para que los estudiantes reflexionen sobre los conocimientos previos que poseen de cómo vivían nuestros primeros antepasados y sean conscientes de que, aunque quedan pocos restos de la Prehistoria, los arqueólogos luchan por su estudio y conservación.

Los saberes básicos de la unidad son:

- La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales: relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en cada época histórica.
- Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Prehistoria.
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones

Los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Actitudes de empatía y respeto hacia la diversidad cultural.
- Valoración y conservación del patrimonio cultural.
- Obtención de información a través de imágenes.
- Relaciones entre experiencias y conocimientos previos y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. La vida en el Paleolítico.
2. La vida en el Neolítico.
3. La vida en la Edad de los Metales.
4. El arte se inventó en la Prehistoria.
5. Taller de historia. Recrear técnicas de la Prehistoria.
6. Taller de creatividad. Crear un álbum de animales del Paleolítico.
7. Rincón de lectura. Valoramos nuestro pasado.
8. Organiza, aplica y valora los conocimientos adquiridos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

medio natural, social y cultural.

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

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.

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.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de historia. Recrear técnicas de la Prehistoria.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de creatividad. Crear un álbum de animales del Paleolítico.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

10.- El Mundo en la Edad Antigüa (15 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

El mundo en la Edad Antigua.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Uno de los avances de la humanidad más importantes fue la invención de la escritura. Este progreso es el inicio de la Edad Antigua y en este periodo en España vivieron multitud de pueblos diferentes que dejaron un legado histórico y cultural que en algunos casos continuamos conservando.

Los saberes básicos de la unidad son:

La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales: relaciones, conflictos creencias y condicionantes en cada época histórica.

Las expresiones artísticas y culturales de la Edad Antigua y su contextualización histórica desde una perspectiva de género.La función del arte y la cultura en el mundo en la Edad Antigua.

Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

Los aspectos metodológicos en los que incide esta situación de aprendizaje son los siguientes:

- Participación activa en reflexiones conjuntas sobre la historia y los procesos históricos.
- Investigación y análisis de información como herramienta para diferenciar los hechos de las opiniones y las creencias.
- Importancia y valoración de la diversidad cultural y social del respeto hacia el patrimonio cultural.
- Conexión de aprendizajes e interrelación de contenidos para generar conocimientos históricos sólidos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo:

1. Pueblos que vivían en la península ibérica antes de los romanos.
2. La civilización griega.
3. La llegada de los romanos a la Península.
4. ¿Cómo vivían los romanos?
5. ¿Qué conservamos de los romanos?
6. Taller de historia. Legado griego: los Juegos Olímpicos.
7. Taller de creatividad. Mapa de monumentos romanos.
8. Rincón de lectura. Conservamos los mitos griegos y romanos.
9. Organiza, aplica y valora los conocimientos adquiridos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

digitales del contexto educativo.

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

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

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.

7.- Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación contínua.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 7.1.- Identificar las etapas de la historia, describiendo los cambios vividos por la humanidad incorporando la perspectiva de género, comparando los modos de vida de las sociedades hasta la Edad Antigua, e identificando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 7.1.- Identificar las etapas de la historia, describiendo los cambios vividos por la humanidad incorporando la perspectiva de género, comparando los modos de vida de las sociedades hasta la Edad Antigua, e identificando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (**1**) 9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de historia. Investigar un legado griego: Los juegos olímpicos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 7.1.- Identificar las etapas de la historia, describiendo los cambios vividos por la humanidad incorporando la perspectiva de género, comparando los modos de vida de las sociedades hasta la Edad Antigua, e identificando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller de creatividad. Elaborar un mapa de monumentos romanos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 7.1.- Identificar las etapas de la historia, describiendo los cambios vividos por la humanidad incorporando la perspectiva de género, comparando los modos de vida de las sociedades hasta la Edad Antigua, e identificando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

11.- Fuerzas y máquinas por todas partes (15 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Fuerzas y máquinas por todas partes.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los seres humanos, desde tiempos remotos, hemos usado las máquinas como medio de apoyo en la gran mayoría de nuestras tareas diarias. En la Prehistoria eran ramas o piedras que tallándolas funcionaban como herramientas para la caza, pero con el avance del tiempo fueron sofisticándose y automatizándose de tal modo que incluso llegan a hacer tareas por nosotros.

Los saberes básicos de la unidad son:

- Las fuerzas: efectos y tipos.
- Las máquinas y la energía
- Las máquinas simples. La polea, el plano inclinado y la palanca.
- Inventos y descubrimientos.
- La tecnología y la sociedad.

Estas máquinas nos ayudan en toda clase de tareas, mejorando considerablemente la vida del ser humano y convirtiéndose en material imprescindible para la vida diaria.

Se pone el acento en los siguientes aspectos de la metodología:

- Utilización de las nuevas tecnologías para buscar y seleccionar información de fuentes fiables y presentar conclusiones.
- Desarrollo de un pensamiento crítico y ético para aplicar eficaz y racionalmente los contenidos aprendidos a situaciones contextualizadas de nuestro entorno.
- Valoración de la importancia de las máquinas y los ordenadores en la actualidad.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. Las fuerzas: efectos y tipos de fuerza.
2. Las máquinas y las fuerzas.
3. Las máquinas cambian.
4. Los avances técnicos y la sociedad.
5. Taller científico. Experimentar con máquinas simples.
6. Taller tecnológico. Construir una catapulta.
7. Rincón de lectura. Inventos para todos.
8. Organiza, aplica y valora lo aprendido.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

digitales del contexto educativo.

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

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

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.

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.

7.- Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación continua.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 2	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 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. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 6.1.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller científico. Experimentar con máquinas simples.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. (**1**) 7.1.- Identificar las etapas de la historia, describiendo los cambios vividos por la humanidad incorporando la perspectiva de género, comparando los modos de vida de las sociedades hasta la Edad Antigua, e identificando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (**1**)

Nombre de la actividad

Taller tecnológico. Construir una catapulta.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente. (**1**) 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. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 7.1.- Identificar las etapas de la historia, describiendo los cambios vividos por la humanidad incorporando la perspectiva de género, comparando los modos de vida de las sociedades hasta la Edad Antigua, e identificando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

12.- Navegamos por Internet (17 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Navegamos por internet

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En la actualidad hacemos un uso frecuente de internet para acceder a cualquier tipo de información o medio e interactuar con otras personas a distancia. Se les propone a los alumnos y alumnas una serie de medidas que promueven el uso adecuado de las tecnologías de la información y comunicación.

Se transmitirán los valores cívicos y sociales para que el alumnado muestre respeto por las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento y, a su vez, se potenciará el desarrollo del pensamiento crítico para que reflexione sobre el uso individual que realiza de las redes y otras plataformas.

Los saberes básicos de la unidad son:

- Internet. Páginas web y la www.
- Los navegadores.
- Los buscadores.
- Los peligros de internet.
- Comunicación por internet segura y responsable.
- La netiqueta.

En este aspecto resalta los siguientes aspectos metodológicos:

- Utilización de las nuevas tecnologías para buscar y seleccionar información de fuentes fiables y presentar conclusiones.
- Control del tiempo y uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Manejo de herramientas digitales para la construcción de conocimiento y la realización de proyectos audiovisuales.
- Creación de una escala de valores propia en referencia al uso correcto de internet y la actuación conforme a ella.
- Desarrollo de un pensamiento crítico y ético para aplicar eficaz y racionalmente los contenidos aprendidos a situaciones contextualizadas de nuestro entorno.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Plan de trabajo

1. Internet y la www.
2. Buscamos información en internet.
3. La comunicación en la era digital.
4. Reglas básicas de netiqueta.
5. Taller tecnológico. Mejorar la presentación de un trabajo en clase.
6. Rincón de la lectura. Navegación segura y responsable.
7. Organiza, aplica y valora lo aprendido.

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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

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

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

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

9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Evaluación continua

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 3.1.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos. (**1**) 3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 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. (**1**)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 2	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

Nombre de la actividad

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Taller tecnológico. Mejora la presentación de un trabajo de clase.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos. (**1**) 2.1.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. (**1**) 2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. (**1**) 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. (**1**) 3.3.- Construir un producto final sencillo 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. (**1**) 3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto. (**1**) 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. (**1**) 9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento. (**1**)

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Anexo I - Cálculo de calificaciones

Listado de competencias específicas

La superación de Conocimiento del medio natural, social y cultural implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Todas ellas contribuyen de igual forma a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Conocimiento del medio natural, social y cultural .

Competencias específicas
Conocimiento del medio natural, social y cultural
1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo.
2.- Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.
3.- Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.
4.- Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.
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.
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.
7.- Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.
8.- Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.
9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.

La calificación de Conocimiento del medio natural, social y cultural se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{calificación Conocimiento del medio natural, social y cultural} = \frac{CE1 + CE2 + CE3 + CE4 + CE5 + CE6 + CE7 + CE8 + CE9}{}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,
En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,
...
CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Peso asociado a cada criterio de evaluación

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo.	
1.1.- Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos.	1
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.- Demostrar curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas.	1
2.2.- Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	1
2.3.- Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	1
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.	1
2.5.- Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	1
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.- Identificar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, analizando necesidades del entorno cercano y estableciendo objetivos sencillos.	1
3.2.- Proponer posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, valorando los recursos necesarios, utilizando estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos y estableciendo criterios personales para evaluar el proyecto.	1
3.3.- Construir un producto final sencillo 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.	1
3.4.- Presentar el resultado de proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos y justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto.	1
4.- Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.	
4.1.- Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	1
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.	

VILLAMEDIANA, 30
26003 Logroño (La Rioja)
941238422

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
5.1.- Identificar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	1
5.2.- Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	1
5.3.- Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, considerándolo un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	1
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.- Realizar acciones para identificar problemas ecosociales, proponer soluciones y poner en práctica hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado 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.	1
7.- Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	
7.1.- Identificar las etapas de la historia, describiendo los cambios vividos por la humanidad incorporando la perspectiva de género, comparando los modos de vida de las sociedades hasta la Edad Antigua, e identificando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión.	1
8.- Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	
8.1.- Contribuir al bienestar individual y colectivo de la sociedad, analizando la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando la diversidad cultural y la igualdad de género y mostrando empatía y respeto por las étnico-culturas.	1
8.2.- Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad de género y las conductas no sexistas reconociendo modelos positivos a lo largo de la historia.	1
9.- Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.	
9.1.- Participar dentro de la comunidad escolar, realizando actividades, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática, empleando un lenguaje inclusivo y no violento.	1
9.2.- Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones, valorando la importancia de su gestión para la ciudadanía y la participación democrática.	1
9.3.- Conocer e interiorizar normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 9 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{calificación CE9} = \frac{\text{CEV9.1} \times 1 + \text{CEV9.2} \times 1 + \text{CEV9.3} \times 1}{1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV9.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 9.1,
en general, CEV9.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".