

PROGRAMACIÓN DE AULA

3º EDUCACIÓN PRIMARIA

CONOCIMIENTO DEL MEDIO



MAESTRA: MATILDE JIMÉNEZ GIL

CENTRO: C.E.I.P Delicias.

CURSO ESCOLAR: 2025-2026

1. CONTEXTO CURRICULAR DE LA ETAPA DE EDUCACION PRIMARIA

1.1. Objetivos generales de la etapa

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las ciencias de la naturaleza, las ciencias sociales, la geografía, la historia y la cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una

actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

1.2. Competencias

La Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 2018 conceptualiza las competencias como combinaciones complejas y dinámicas de conocimientos, destrezas y actitudes, en las que:

- Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos.
- Las destrezas se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados.
- Las actitudes describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.

Las competencias clave

Las competencias clave según la Recomendación del Consejo son «aquellas que todas las personas necesitan para su realización y desarrollo personales, su empleabilidad, integración social, estilo de vida sostenible, éxito en la vida en sociedades pacíficas, modo de vida saludable y ciudadanía activa».

Las competencias clave son transversales a todas las áreas y deben orientar el aprendizaje del alumnado. Se relacionan con las competencias específicas y con los perfiles de salida de las diferentes áreas. La transversalidad es una condición inherente al perfil de salida, en el sentido de que todos los saberes se orientan

- n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

hacia un mismo fin y, a su vez, la adquisición de cada competencia contribuye a la adquisición de todas las demás.

En la LOMLOE son competencias clave las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM, por sus siglas en inglés).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC).

Las competencias específicas

Están vinculadas a las áreas, a los ámbitos o materias y se concretan mediante los descriptores operativos de las competencias clave. De tal modo que, de la evaluación de estas competencias, se pueda inferir, de forma directa, el grado de consecución de las competencias clave y de los objetivos de la etapa

1.3. Situaciones de aprendizaje

Son contextos de aprendizaje, tareas y actividades interdisciplinarias, significativas y relevantes que permiten vertebrar la programación de aula e insertarla en la vida del centro educativo y del entorno para convertir a los estudiantes en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y desarrollar su creatividad. Las características de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

- Conectan los distintos aprendizajes.
- Movilizan los saberes.
- Posibilitan nuevas adquisiciones.
- Permiten la aplicación a la vida real.

El currículo expresa literalmente que «las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad».

Una situación de aprendizaje implica la realización de un conjunto de actividades articuladas que los estudiantes llevarán a cabo para lograr ciertos fines o propósitos educativos en un lapsus de tiempo y en un contexto específicos, lo que supone distintos tipos de interacciones:

- Con los integrantes del grupo y personas externas.
- Con información obtenida de diversas fuentes: bibliografía, entrevistas, observaciones, vídeos, etc.

- En diversos tipos de espacios o escenarios: aula, laboratorio, taller, empresas, instituciones, organismos, obras de construcción, etc.

Estas situaciones de aprendizaje deben vincularse a situaciones reales del ámbito social o profesional en las que tienen lugar acontecimientos, hechos, procesos, interacciones, fenómenos... cuya observación y análisis resultan relevantes para adquirir aprendizajes o en las que se pueden aplicar los aprendizajes que van siendo adquiridos a lo largo del curso.

En las situaciones de aprendizaje el alumnado se constituye en el objetivo y el protagonista y tiene un papel activo y dinámico en su proceso de aprendizaje.

Las claves para el diseño de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

- Integrar saberes (conocimientos, destrezas y actitudes) pertenecientes a diferentes ámbitos.
- Promover la transferencia de los aprendizajes adquiridos.
- Partir de unos objetivos claros y precisos.
- Proporcionar escenarios que favorezcan diferentes agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos.
- Facilitar que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa de retos de diferente naturaleza.
- Implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

- Atender a aquellos aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.

Finalmente, existen una serie de aspectos que deben impregnar las situaciones de aprendizaje:

- Fomento de la participación activa y razonada.
- Estímulo de la libre expresión de ideas.

1.4. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se establecen en cada área para cada ciclo de la etapa y permiten determinar el progreso en el grado de adquisición de las competencias específicas a lo largo de la etapa; es decir, se concretan a partir de dichas competencias específicas, y han de entenderse como herramientas de diagnóstico y mejora en relación con el nivel de desempeño que se espera de la adquisición de aquellas.

- Desarrollo del pensamiento crítico y autónomo.
- Estímulo de los hábitos de vida saludables y sostenibles.
- Uso seguro de las tecnologías.
- Interacción respetuosa y cooperativa entre iguales y con el entorno.
- Gestión asertiva de las emociones.

Estos criterios se formulan de un modo claramente competencial, atendiendo tanto a los productos finales esperados como a los procesos y actitudes que acompañan su elaboración.

Para llevar a cabo la evaluación de estos criterios es necesario poner en marcha una variedad de herramientas e instrumentos de evaluación dotados de capacidad diagnóstica y de mejora.

1.5. Perfil de salida del alumnado de Educación Primaria

Competencias clave	Descriptorios operativos
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita o signada, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales. CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, signados, escritos o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su desarrollo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos. CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
Competencia plurilingüe (CP)	CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo. CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.

	CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas. STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada. STEM3. Realiza de forma guiada proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir. STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos. STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medioambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.
Competencia digital (CD)	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos. CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza. CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente y compartir datos y contenidos en

	entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso. CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos. CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias. CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos. CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas cuando se producen procesos de reflexión guiados. CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
Competencia ciudadana (CC)	CC1. Entiende los hechos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto. CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la

	Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia. CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.
Competencia emprendedora (CE)	CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas. CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción. CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC)	CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas. CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas. CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

La estructura curricular en Primaria

2. RESPUESTA DEL PROYECTO CONSTRUYENDO MUNDOS A LA LOMLOE

Nuestro propósito con el proyecto CONSTRUYENDO MUNDOS es colaborar con el profesorado para:

- Abordar juntos los desafíos que plantea la LOMLOE.
- Contribuir a educar mejores personas, con mentes despiertas que avancen hacia un mundo mejor.

Para ello:

- I. Promovemos una **educación integral** orientada a formar personas...
 - ✓ Indagadoras y analíticas.
 - ✓ Informadas y cultas.
 - ✓ Reflexivas y críticas.
 - ✓ Buenas comunicadoras.
 - ✓ Colaboradoras y participativas.
 - ✓ Comprometidas y éticas.
 - ✓ Creativas.
 - ✓ Respetuosas y con mentalidad abierta.
- II. Planteamos un proyecto con el foco puesto en el **desarrollo sostenible** desde el punto de vista medioambiental y social:
 - ✓ Pretendemos educar ciudadanos globales, personas comprometidas consigo mismas, con los demás y con el planeta.
 - ✓ Las unidades didácticas, las tareas, los proyectos, las actividades... permiten que el alumnado reflexione sobre los

retos del siglo XXI y contribuya a la construcción de un mundo mejor.

- III. Planificamos un **proyecto conectado con la realidad que promueve el aprendizaje competencial**. Para ello, cada unidad didáctica se organiza en torno a una situación de aprendizaje, una experiencia de aprendizaje (problema, tema, reto...) motivadora, real y cercana al alumnado. Las unidades siguen una ruta didáctica en cuatro fases:
 - ✓ Despertar la curiosidad del alumno y tomar conciencia de la situación-problema.
 - ✓ Aprendizaje de los saberes básicos/contenidos necesarios y desarrollo de las habilidades de pensamiento.
 - ✓ Paso a la acción: aplicación de lo aprendido en tareas complejas, con fuerte sentido competencial y actitudinal.
 - ✓ Consolidación, valoración de lo aprendido y personalización.
- IV. Proporcionamos herramientas para avanzar en el **aprendizaje personalizado**. CONSTRUYENDO MUNDOS es un proyecto completo, que permite infinidad de adaptaciones para que responda a las diferentes realidades educativas.
- V. Ofrecemos una completa batería de recursos para la **evaluación formativa**. Un completo sistema de evaluación que permite evaluar todas las fases del proceso educativo, con una gran diversidad de instrumentos, incluyendo la participación del propio estudiante.

- VI. Integramos la **enseñanza digital** en el conjunto del proyecto, para desarrollar la competencia digital del alumnado y también como herramienta de enseñanza y aprendizaje.
- VII. Le hemos otorgado un **enfoque multidisciplinar**, ya que CONSTRUYENDO MUNDOS es un proyecto para todas las áreas de Primaria y, aunque cada una de ellas tiene sentido propio, el proyecto incluye dinámicas interdisciplinarias que contribuyen a un aprendizaje profundo y que permiten interrelacionar saberes y fortalecer los aprendizajes de las áreas instrumentales.
- VIII. Hemos **integrado los nuevos saberes de forma sencilla y natural**:
- ✓ Alfabetización informacional.
 - ✓ Competencias STEAM.

3. CONTEXTO CURRICULAR DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL PARA EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable 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 y de sus intereses personales.	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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos. 1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales. 1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos. 1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación. 1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales. 1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos. 1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.)

que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, mediante la interpretación y explicación de hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano. 2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.3. Conocer y aplicar diferentes técnicas de indagación y modelos, además de los ya conocidos (entrevistas, estudio de casos, observación de campo...), para realizar experimentos guiados. 2.4. Conocer y emplear de forma segura instrumentos y dispositivos para realizar mediciones precisas y registrarlas correctamente. 2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados. 2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas. 2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares, aplicando el pensamiento de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema. 3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final. 3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño. 3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final. 3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final. 3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional. 3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico, emocional y social, mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos.	4.1. Valorar y respetar su propio cuerpo y el de los demás. 4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social. 4.3. Identificar las emociones propias y las de los demás mostrando empatía. 4.4. Establecer relaciones afectivas saludables. 4.5. Adoptar estrategias de control de las propias emociones: escucha activa, aceptación de la opinión de los demás, autoconocimiento. 4.6. Ser consciente de la diversidad presente en el aula y en su entorno social cercano. 4.7. Reconocer hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico y el descanso. 4.8. Asumir la importancia del cuidado del propio cuerpo para prevenir posibles enfermedades.
5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural. 5.3. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.

5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
6. Identificar críticamente 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 colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos. 6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza. 6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria. 6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales. 6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana. 6.6. Mostrar actitudes críticas con el sistema de producción y consumo, de energía y ciclos materiales del planeta. 6.7. Promover una actitud emprendedora en la búsqueda de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones de manera cooperativa y actuar para su resolución, a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno. 6.8. Mostrar actitudes de cooperación y respeto hacia las personas y el planeta. 6.9. Reconocer la importancia de la utilización de energías renovables frente a energías fósiles para el cuidado del planeta.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
7. Observar e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando individual y colectivamente relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión mediante la explicación y valoración de las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos en diferentes contextos.	7.1. Conocer los principales vestigios históricos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial. 7.2. Conocer y valorar algunas de las expresiones artísticas y culturales desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, reconociendo qué aspectos sociales y culturales se reflejan en ellas. 7.3. Manifestar actitudes de curiosidad ante los acontecimientos históricos, los aspectos culturales y sociales, explicando y valorando su importancia como reflejo de esas sociedades. 7.4. Realizar investigaciones guiadas, tanto individuales como en grupo, sobre acontecimientos o elementos del patrimonio histórico desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. 7.5. Recopilar y procesar la información encontrada en una o varias fuentes y comunicar los resultados usando distintos medios. 7.6. Incorporar la perspectiva de género en el análisis de personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
8. Reconocer, valorar y respetar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas, y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir así al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	8.1. Reflexionar sobre cuestiones éticas contribuyendo al bienestar individual y colectivo. 8.2. Analizar la importancia demográfica y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía el aporte por la diversidad cultural al bienestar individual y colectivo. 8.3. Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad de género y las conductas no sexistas reconociendo modelos positivos a lo largo de la historia. 8.4. Mostrar actitudes de tolerancia y respeto hacia los diversos modelos de familia.
9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva respetando tanto los valores democráticos como los derechos humanos y de la infancia y también los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, así como 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, mediante la promoción de resolución pacífica y dialogada de los conflictos.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales. 9.2. Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones y servicios públicos, valorando la importancia de su gestión para la seguridad integral ciudadana, el funcionamiento social y la participación democrática. 9.3. Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta.

1.6. Cómo se relacionan las competencias específicas entre sí y con las competencias clave

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA									COMPETENCIAS CLAVE							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	CCL	CP	STEM	CD	CPA A	CC	CE	CCE C
C.E.1			X		X					X		X	X	X			
C.E.2			X	X		X						X		X			
C.E.3	X	X		X		X						X		X			
C.E.4		X	X			X		X						X			
C.E.5	X	X				X	X			X		X					X
C.E.6		X	X	X	X		X		X						X		
C.E.7					X	X		X	X	X			X		X		X
C.E.8				X			X		X		X			X	X		X
C.E.9						X	X	X		X					X		

1.7. Objetivos didácticos de ciclo

C.E.1

- Conocer los avances tecnológicos ocurridos en el pasado y las reglas básicas de seguridad para navegar de forma segura por Internet manteniendo un entorno de aprendizaje seguro.
- Utilizar recursos y plataformas de comunicación digital,
- Aplicar las reglas básicas de cortesía y respeto en la resolución de problemas, reconociendo los riesgos concretos asociados a un uso inadecuado de las tecnologías digitales como el ciberacoso, la publicidad, etc.
- Poner en práctica técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo.
- Iniciarse en la programación y el uso de recursos digitales (plataformas digitales de iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa, etc.).
- Hacer representaciones de la Tierra a través de recursos digitales.
- Conocer estrategias de búsqueda guiada de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección y organización).
- Poner en práctica reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital de aprendizaje.
- Usar recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse siguiendo las normas de etiqueta digital, de cortesía y respeto para resolver problemas en la comunicación digital.

- Reconocer los riesgos asociados a un uso inadecuado de las tecnologías digitales.

C.E.2

- Desarrollar de manera comprensiva estrategias para formular y responder preguntas científicas relacionadas con su entorno cercano, usando un lenguaje preciso apoyado con gráficos, dibujos, esquemas o tablas.
- Hacer predicciones sencillas y seleccionar las técnicas o instrumentos necesarios para contrastarlas, comunicando el procedimiento seguido a sus iguales.

C.E.3

- Conocer y aplicar las fases de los proyectos de diseño (identificación de necesidades, elaboración de diseño, prototipado y prueba, evaluación y comunicación).
- Seleccionar materiales y usará herramientas y objetos adecuados para la consecución del proyecto de manera más autónoma.
- Aplicará técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo, poniendo en práctica estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.
- Iniciarse en la programación utilizando nuevos recursos digitales (plataformas digitales de iniciación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).

C.E.4

- Desarrollar hábitos saludables básicos relacionados con su bienestar físico, tales como la higiene, la alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico moderado y el descanso.
- Adquirir y poner en práctica hábitos sostenibles básicos relacionados con el consumo responsable, el uso del agua y la energía, la movilidad sostenible y la gestión de los residuos.
- Conocer las bases del consumo responsable y la necesidad del mismo para preservar la salud y el bienestar físico, al tiempo que desarrolla progresivamente su responsabilidad eco social.

C.E.5

- Ser capaces de identificar los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada, a través de técnicas de indagación adecuadas y adaptadas a su nivel de conocimientos, así como las características propias de los animales y las plantas y su clasificación, relacionándolas con su capacidad adaptativa al medio.
- Entender la existencia de los ecosistemas como lugares donde intervienen factores bióticos y abióticos y la relación del ser humano con estos para cubrir las necesidades de la sociedad.
- Aprender la importancia de cuidar y conservar el patrimonio natural y cultural y los espacios naturales protegidos.
- Adquirir y aplicar paulatinamente normas para una adecuada vida en sociedad.
- Comenzar a conocer los aspectos básicos de la organización política y territorial de Extremadura, así como las principales instituciones y entidades del entorno local, regional y nacional y los servicios que prestan.

C.E.6

- Comprender las causas y consecuencias del cambio climático y su impacto en los paisajes de la tierra
- Aumentar su grado de responsabilidad ecosocial en la conservación y protección de la naturaleza

C.E.7

- Ubicar temporalmente las grandes etapas de la historia en ejes cronológicos
- Clasificar y utilizará fuentes históricas.
- Analizar los cambios y permanencias de su localidad y la comunidad extremeña.
- Reconocer las huellas de la historia en distintos elementos (profesiones, objetos, edificios, etc.).
- Iniciarse en la investigación para llevar a cabo proyectos con perspectiva histórica (primero individualmente y después mediante el trabajo colectivo y cooperativo), contextualizados en la Prehistoria y la Edad Media, sobre aspectos como la supervivencia, la alimentación, la vivienda o la explotación de recursos.
- Comprender el papel de hombres y mujeres en la historia, tanto de forma individual como en grupos sociales, relacionales y de creencias en cada época histórica.
- Contextualizar, en lo posible, los acontecimientos históricos en el entorno geográfico e histórico de Extremadura.

- Comenzar a analizar en un nivel básico relaciones simples y directas de causalidad, simultaneidad y sucesión entre los acontecimientos trabajados.

C.E.8

- Ser capaz de utilizar estrategias para la promoción de conductas empáticas e inclusivas
- Desarrollar la capacidad de respetar la diversidad cultural con la que convive en su entorno a través del conocimiento de sus costumbres, tradiciones y manifestaciones étnico-culturales.
- Proponer acciones para contribuir al bienestar y desarrollo cultural de su entorno más próximo.
- Aceptar la diversidad presente en el aula y en la sociedad mostrando sensibilidad hacia las diferencias y favoreciendo la sensibilización de sus iguales sobre estos aspectos.

C.E.9

- Conocer y poner en práctica la realización de tareas técnicas cooperativas sencillas de trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas, con la presencia y guía del docente.
- Conocer y valorar compromisos y normas para la vida en sociedad, así como conceptos relacionados con la cultura de la paz y la no violencia.
- Trabajar contenidos relacionados con la organización política y territorial de España, incluyendo las principales instituciones y entidades del entorno local, regional y nacional y los servicios que prestan, así como la estructura administrativa de España y la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3.1. Los saberes básicos/contenidos del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural en segundo ciclo de Primaria

Los saberes básicos aúnan los conocimientos (saber), las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarios para la adquisición de las competencias específicas del área, y favorecen la evaluación de los aprendizajes a través de los criterios de evaluación.

A. CULTURA CIENTÍFICA

A.1. Iniciación a la actividad científica.

A.1.2.1. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimentos con control de variables...).

A.1.2.2. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones de acuerdo a las necesidades de la investigación.

A.1.2.3. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

A.1.2.4. Fomento de la curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.

A.1.2.5. Avances en el pasado relacionados con la ciencia y la tecnología que han contribuido a transformar nuestra sociedad mostrando modelos desde una perspectiva de género.

A.1.2.6. La importancia del uso de la ciencia y la tecnología para ayudar a comprender las causas de las propias acciones, tomar decisiones razonadas y realizar tareas de forma más eficiente.

A.2. La vida en nuestro planeta.

A.2.2.1. Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas.

A.2.2.2. Características propias de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con su capacidad adaptativa al medio: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.

A.2.2.3. Características propias de las plantas que permiten su clasificación en relación con su capacidad adaptativa al medio: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.

A.2.2.4. Los ecosistemas como lugar donde intervienen factores bióticos y abióticos, manteniéndose un equilibrio entre los diferentes elementos y recursos. Importancia de la diversidad. Las funciones y servicios de los ecosistemas.

A.2.2.5. Las formas de relieve más relevantes

A.2.2.6. Las relaciones del ser humano con los ecosistemas para cubrir las necesidades de la sociedad. Ejemplos de buenos y malos usos de los recursos naturales de nuestro planeta y sus consecuencias.

A.2.2.7. El cuerpo humano: órganos y aparatos (órganos de los sentidos).

A.2.2.8. Valoración y respeto a su propio cuerpo y el de los demás. A.2.3.5. Los cambios físicos, emocionales, afectivo-sexuales, y sociales que conllevan la pubertad y la adolescencia y su aceptación de forma positiva tanto en uno mismo como en los demás.

A.2.2.9. Hábitos saludables relacionados con el bienestar físico del ser humano: el cuerpo humano: órganos y aparatos (órganos de los sentidos), alimentación variada y ejercicio físico, y descanso y cuidado del cuerpo como medio para prevenir posibles enfermedades.

A.2.2.10. Estrategias de control de las propias emociones.

A.3. Materia, fuerzas y energía.

A.3.2.1. El calor. Cambios de estado, materiales conductores y aislantes, instrumentos de medición y aplicaciones en la vida cotidiana.

A.3.2.2. Realización de proyectos sencillos donde se apliquen los efectos de las máquinas simples sobre las fuerzas y los cambios en la materia.

A.3.2.3. Fuentes de energía renovables y no renovables. Energías renovables de Extremadura (hidroeléctrica, solar y eólica) y entornos más adecuados para ellas según el relieve y la meteorología.

A.3.2.4. Los cambios reversibles e irreversibles que experimenta la materia desde un estado inicial a uno final para reconocer los procesos y transformaciones que ocurren en la materia en situaciones de la vida cotidiana. Clasificación elemental de las rocas.

A.3.2.5. Fuerzas de contacto y a distancia. Las fuerzas y sus efectos.

A.3.2.6. Propiedades de las máquinas simples y su efecto sobre las fuerzas. Aplicaciones y usos en la vida cotidiana.

B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

B.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

B.1.2.1. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje que cubran necesidades del contexto educativo.

B.1.2.2. Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección y organización).

B.1.2.3. Procedimientos variados de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y su análisis.

B.1.2.4. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas poniendo en práctica la etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.

B.1.2.5. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

B.1.2.6. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso y acceso a contenidos inadecuados) y estrategias de actuación.

B.2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.

B.2.2.1. Elaboración y desarrollo de proyectos de diseño por fases (diseño, prototipado, prueba y comunicación) usando materiales, herramientas y objetos seguros y adecuados para la elaboración y desarrollo de los proyectos, utilizando a nivel básico recursos digitales que permitan la programación por bloques.

B.2.2.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y generación cooperativa de productos).

B.2.2.3. Iniciación a la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación a la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).

B.2.2.4. Estrategias y técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.

C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

C.1. Retos del mundo actual.

C.1.2.1. La Tierra y las catástrofes naturales. Elementos, movimientos, dinámicas que ocurren en el universo y su relación con determinados fenómenos físicos que afectan a la Tierra y repercuten en la vida diaria y en el entorno.

C.1.2.2. Conocimiento y representación del espacio. Representación de la Tierra por medio del globo terráqueo, los mapas y otros recursos digitales. Mapas y planos en distintas escalas.

C.1.2.3. El clima y el paisaje. Los fenómenos atmosféricos. Toma y registro de datos meteorológicos y su representación gráfica y visual. Las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG). Relación entre las zonas climáticas y la diversidad de paisajes.

C.1.2.4. Retos sobre situaciones cotidianas. Técnicas de orientación mediante la observación de los elementos del medio físico y otros medios de localización espacial. La diversidad geográfica de Extremadura.

C.1.2.5. 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.

C.1.2.6. 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 medios de pago. De la supervivencia a la sobreproducción.

C.2. Sociedades en el tiempo.

C.2.2.1. El tiempo histórico. Nociones temporales y cronología. Ubicación temporal de las grandes etapas históricas en ejes cronológicos. Temas de relevancia en la historia (Prehistoria y Edad Antigua).

C.2.2.2. La acción de los hombres y mujeres 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.

C.2.2.3. Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales) como vía para el análisis de los cambios y permanencias en la localidad a lo largo de la historia. Las huellas de la historia en Extremadura: lugares, edificios, objetos, oficios o tradiciones de la localidad.

C.2.2.4. Iniciación a la investigación y a los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Prehistoria y Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de

dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos.

C.2.2.5. Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la antigüedad y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Prehistoria y la Edad Antigua. Vestigios artísticos relevantes en Extremadura y España.

C.2.2.6. El patrimonio natural y cultural de Extremadura. Los espacios protegidos, culturales y naturales. Su uso, cuidado y conservación.

C.3. Alfabetización cívica.

C.3.2.1. Compromisos y normas para la vida en sociedad.

C.3.2.2. Las costumbres, tradiciones y manifestaciones étnico culturales del entorno. Respeto por la diversidad y la cohesión social.

C.3.2.3. La organización política y territorial de España.

C.3.2.4. 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.

C.3.2.5. Seguridad vial. La ciudad como espacio de convivencia. Normas de circulación, señales y marcas viales. Movilidad segura, saludable y sostenible como peatones o como usuarios de los medios de transporte.

C.4. Conciencia ecosocial.

C.4.2.1. El cambio climático. Introducción a las causas y consecuencias del cambio climático, y su impacto en los paisajes de la Tierra. Medidas de mitigación.

C.4.2.2. Conocimiento de nuestro entorno. Paisajes naturales y paisajes humanizados de España y sus elementos.

C.4.2.3. Responsabilidad ecosocial. La transformación y la degradación de los ecosistemas naturales por la acción humana. Conservación y protección de la naturaleza.

C.4.2.4. Estilos de vida sostenible. El consumo responsable, el uso del agua y la energía, la movilidad sostenible y la gestión de los residuos.

C.4.2.5. Publicidad, consumo responsable (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.

4. LOS MATERIALES Y RECURSOS DEL PROYECTO CONSTRUYENDO MUNDOS PARA EL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

Material del alumnado	Material de aula	Material del profesorado
Libro del alumnado. Diario de aprendizaje. LibroMedia.	Láminas de aula.	PDA. Programación didáctica de aula, ajustada a los requerimientos de la LOMLOE. Libro anotado, Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural 3, que contiene programación abreviada, ruta didáctica y reproducción del libro del alumnado con soluciones y anotaciones sobre las actividades. Evaluación 360°. Introducción sobre el sistema de evaluación del proyecto, más todos los elementos y pruebas con soluciones y criterios de corrección. Contiene elementos para: a. Evaluación de diagnóstico. b. Evaluación continua. c. Evaluación final de unidad. d. Evaluación trimestral. Personalización del aprendizaje. En este volumen se incluyen una introducción teórica y propuestas de trabajo sobre el libro del alumnado, además de los siguientes elementos: ▪ Propuestas para la programación multinivel. ▪ Sugerencias para la personalización del libro del alumnado. ▪ Fichas de refuerzo del aprendizaje. ▪ Tareas de enriquecimiento. Chispas para transformar tu aula. Ideas de elementos útiles y sencillos que pueda «construir» el profesorado.

Instrumentos para la evaluación

EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO	Rutinas de pensamiento.
	Cuestionario para el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.
EVALUACIÓN CONTINUA Y EVALUACIÓN DE LA UNIDAD	Sugerencias para la elaboración del portafolio.
	Rúbrica del portafolio.
	Lista de cotejo del trabajo en grupo y cooperativo.
	Rúbricas para la valoración del trabajo por rincones.
	Pruebas de evaluación A y B, para la unidad.
	Autoevaluación de tipo test.
EVALUACIÓN TRIMESTRAL	Pruebas de evaluación A y B.
	Diana de autoevaluación.
	Escala de valoración del reto trimestral.
	Escala de valoración del cuaderno de clase.
	Diana de valoración de las actitudes.
	Escala de coevaluación.

Instrumentos para la personalización del aprendizaje

PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE	Propuestas para la programación multinivel.
	Sugerencias de personalización del libro del alumnado.
	Fichas de refuerzo.
	Tareas de enriquecimiento.

5. UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD 1. LAS PERSONAS SOMOS SERES VIVOS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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 refieren a la vinculación de las ciencias con otras disciplinas como las artes plásticas, a partir de la creación de elementos científicos, utilizando materiales reciclados y el dibujo de las partes del cuerpo. Además, se propone la realización de varias tareas con diferentes formas de agrupaciones para que el alumnado aprenda a gestionar sus trabajos y sus emociones teniendo experiencias en situaciones diversas.

Los aspectos metodológicos relevantes en este caso son los siguientes:

- Interpretación de fotografías para identificar emociones y ejemplificar situaciones reales.
- Búsqueda de información empleando como recurso las nuevas tecnologías.
- Análisis e interpretación de un cuestionario para extraer conclusiones y reflexionar sobre el resultado.
- Muestra de responsabilidad y compromiso por cuidar nuestra propia salud y la de los demás.

- Construcción de materiales científicos reutilizando materiales de desecho.
- Reflexión sobre la importancia de asumir hábitos saludables de diversa índole para fomentar y mantener nuestra salud.

Plan de trabajo

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. Somos seres vivos.
2. Cómo es nuestro cuerpo.
3. Crecemos y cambiamos.
4. Tenemos hábitos saludables.
5. Evaluación y valoración de sus propios hábitos saludables realizando un cuestionario.
6. Construcción de un fonendoscopio con materiales reciclados.
7. Lectura y reflexión sobre la relevancia de las vacunas.
8. Representación teatral trabajando la oratoria.
9. Redacción sobre su experiencia en la última consulta médica.
10. Valoración crítica de los aprendizajes adquiridos.

Sugerencia de temporalización. Dos últimas semanas de septiembre y primera de octubre.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Científicamente. <i>Investiga.</i> Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.7., A.2.2.8., A.2.2.9., A.2.2.10. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.4.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en		

	consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás		

	para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Situación de aprendizaje. <i>Las personas somos seres vivos.</i> • Científicamente. <i>Piensa. Observa. Investiga.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.7., A.2.2.8., A.2.2.9., A.2.2.10. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	• Somos seres vivos. • Cómo es nuestro cuerpo. • Crecemos y cambiamos. • Tenemos hábitos saludables.	
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Taller científico. <i>Evaluar nuestros hábitos.</i>	
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.	• Taller tecnológico. <i>Construir un fonendoscopio.</i> • El rincón de la lectura. <i>¿Por qué es importante la vacuna?</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	• Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Valora tu aprendizaje. Ahora elige tú.	

3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller tecnológico. <i>Construir un fonendoscopio.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.7., A.2.2.8., A.2.2.9., A.2.2.10. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.		
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.1. Valorar y respetar su propio cuerpo y el de los demás.		A. CULTURA CIENTÍFICA

	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Situación de aprendizaje. <i>Las personas somos seres vivos.</i> • Científicamente. <i>Observa.</i> • Somos seres vivos. • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.7., A.2.2.8., A.2.2.9., A.2.2.10. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
	4.3. Identificar las emociones propias y las de los demás mostrando empatía.		
	4.4. Establecer relaciones afectivas saludables.		
	4.5. Adoptar estrategias de control de las propias emociones: escucha activa, aceptación de la opinión de los demás, autoconocimiento.		
	4.6. Ser consciente de la diversidad presente en el aula y en su entorno social cercano.		
	4.7. Reconocer hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico y el descanso.		
	4.8. Asumir la importancia del cuidado del propio cuerpo para prevenir posibles enfermedades.		
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>Las personas somos seres vivos.</i> • Científicamente. <i>Piensa. Observa. Investiga.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.7., A.2.2.8., A.2.2.9., A.2.2.10.

	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• Somos seres vivos. • Cómo es nuestro cuerpo. • Crecemos y cambiamos. • Tenemos hábitos saludables. • Taller científico. <i>Evaluar nuestros hábitos.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un fonendoscopio.</i> • El rincón de la lectura. <i>¿Por qué es importante la vacuna?</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Valora tu aprendizaje. Ahora elige tú.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Situación de aprendizaje. <i>Las personas somos seres vivos.</i> • Científicamente. <i>Piensa. Observa. Investiga.</i> • Somos seres vivos. • Tenemos hábitos saludables.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.7., A.2.2.8., A.2.2.9., A.2.2.10. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.4.
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.		
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		

	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.	• Taller científico. <i>Evaluar nuestros hábitos.</i> • El taller de lectura. <i>¿Por qué es importante la vacuna?</i> • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje. Ahora elige tú.	
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• Somos seres vivos. • Tenemos hábitos saludables. • Taller científico. <i>Evaluar nuestros hábitos.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un fonendoscopio.</i> • El rincón de la lectura. <i>¿Por qué es importante la vacuna?</i> • El rincón de la oratoria. • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.7., A.2.2.8., A.2.2.9., A.2.2.10. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.4.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación son modelos de concreción de los criterios de evaluación para cada situación de aprendizaje o unidad. Los ítems de evaluación de competencias recogen conductas observables que integran saberes de distinto tipo (conocimientos, habilidades y destrezas, y actitudes) para desarrollar tareas de diferente grado de complejidad, y pueden ser valorados utilizando una gran variedad de instrumentos de evaluación.

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Describe las principales funciones de los seres vivos, señala las emociones y formas de alimentación principales y ejemplifica con situaciones de la vida diaria.
2. Enumera las principales partes del cuerpo de los seres humanos y especifica los órganos internos representándolos en un dibujo.
3. Explica las características más significativas de las etapas por las que pasan las personas diferenciándolas por edades.
4. Describe los diversos hábitos saludables para mantener una buena salud y debate con sus compañeras y compañeros sobre su importancia para la vida.
5. Evalúa y valora la salubridad de sus hábitos realizando un cuestionario puntuado y hace una puesta en común grupal sobre los resultados obtenidos.
6. Construye por parejas un fonendoscopio casero utilizando materiales reciclados y comprueba en común su funcionamiento por turnos.
7. Lee y comprende un texto sobre la vacunación y expone sus reflexiones sobre la utilidad de las vacunas.
8. Participa en una representación en la que se imita a diferentes personajes para transmitir su mensaje.
9. Valora los aprendizajes adquiridos para aplicarlos, con efectividad, a situaciones cotidianas que lo requieran.
10. Reflexiona sobre su propia responsabilidad por asumir y practicar hábitos saludables que potencian su salud.

UNIDAD 2. EL MUNDO DE LOS ANIMALES

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En nuestro planeta existe una gran diversidad de animales con sus características y funciones propias. Conocerlos y valorarlos es el primer paso para que el alumnado llegue a ser más consciente sobre la necesidad de protegerlos, independientemente de su especie, su origen y sus particularidades. Para generar el interés y la curiosidad por que observen lo que acontece en nuestro entorno, se les va a proponer la realización, paso a paso, de un cuaderno de campo. Los aspectos metodológicos más destacados en la unidad se refieren a la utilización de medios tecnológicos para investigar curiosidades y temas relacionados con la materia y a la observación y exploración de nuestro entorno natural.

Desde el punto de vista metodológico, se pone el acento en los siguientes aspectos:

- Iniciación a la observación guiada de los elementos principales del entorno natural.
- Construcción de modelos de insectos haciendo uso de su creatividad y empleando materiales reciclables.
- Participación activa en la conservación y mejora del entorno y del mundo animal.
- Capacidad de explicar con criterios científicos el funcionamiento de los seres vivos y su interacción con el medio natural.
- Manifestación de actitudes responsables sobre el medioambiente.

Plan de trabajo

En la unidad que nos ocupa se transmite el valor que poseen los animales y la necesidad de protegerlos para mantener la biodiversidad en nuestros ecosistemas. Los aspectos en los que se incide en las actividades son los siguientes:

1. Las funciones vitales de los animales.
2. Animales vertebrados e invertebrados.
3. Los moluscos son muy variados.
4. Los insectos son los más numerosos.
5. Elaboración de un cuaderno de campo.
6. Realización de modelos de insectos con materiales reciclados.
7. Apreciación de los insectos y su funcionalidad para la vida.
8. La labor de los profesionales de la entomología.
9. Vinculación de los saberes previos sobre la materia y los nuevos aprendizajes.
10. Valoración de la biodiversidad animal y la necesidad de proteger los animales.

Sugerencia de temporalización. Tres últimas semanas de octubre.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	• Científicamente. Investiga. • El rincón de la lectura. Día Mundial de las Abejas. • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	Situación de aprendizaje. <i>El mundo de los animales.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Las funciones vitales de los animales.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	• Científicamente. <i>Piensa. Observa. Investiga.</i>	2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2.
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Animales vertebrados e invertebrados. • Los moluscos son muy variados. • Los insectos son los más numerosos.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.	• Taller científico. <i>Elaborar mi cuaderno de campo.</i> • Taller tecnológico. <i>Realizar modelos de insectos.</i> • El rincón de la lectura. <i>Día Mundial de las Abejas.</i>	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2.
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	• El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Valora tu aprendizaje. Ahora elige tú.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller tecnológico. <i>Realizar modelos de insectos.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2.

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.

5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>El mundo de los animales.</i> • Las funciones vitales de los animales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• Científicamente. <i>Piensa. Observa. Investiga.</i> • Animales vertebrados e invertebrados.	
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• Los moluscos son muy variados. • Los insectos son los más numerosos.	
	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.	• Taller científico. <i>Elaborar mi cuaderno de campo.</i> • Taller tecnológico. <i>Realizar modelos de insectos.</i> • El rincón de la lectura. <i>Día Mundial de las Abejas.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Valora tu aprendizaje. Ahora elige tú.	

6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Situación de aprendizaje. <i>El mundo de los animales.</i> • El rincón de la lectura. <i>Día Mundial de las Abejas.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.		
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• Las funciones vitales de los animales. • Animales vertebrados e invertebrados. • Los moluscos son muy variados. • Taller tecnológico. <i>Realizar modelos de insectos.</i> • El rincón de la oratoria.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.C.4.2.4.

		• Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos.	
--	--	---	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Explica las funciones vitales de los animales y los clasifica según sus características.
2. Observa e identifica los rasgos principales de los animales, diferenciado si son vertebrados e invertebrados, y realiza listas agrupándolos.
3. Describe las particularidades de los moluscos, señala los grupos que los conforman y pone ejemplos rigurosos.
4. Conoce los rasgos principales propios de los insectos y muestra interés por investigar y ampliar su conocimiento sobre los mismos.
5. Elabora un cuaderno de campo siguiendo un estilo y un formato determinados para recopilar datos recabados de sus observaciones en la naturaleza.
6. Construye modelos de insectos empleando materiales reciclados y los pone en común con sus compañeros y compañeras explicando sus características.
7. Valora la vida de los insectos y otros invertebrados y reflexiona sobre su utilidad para la vida de otros seres vivos.
8. Muestra interés por conocer y descubrir más sobre la labor y funciones de los profesionales de la entomología.
9. Reflexiona sobre su proceso de aprendizaje a lo largo de la unidad valorando lo que quería aprender y su vinculación con lo que ha aprendido.
10. Valora la riqueza y la diversidad animal presente en nuestro planeta y se plantea actuaciones para proteger los animales.

UNIDAD 3. CONOCEMOS LOS VERTEBRADOS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

La unidad que nos ocupa trata como tema principal el conocimiento de las características y formas de vida de los animales vertebrados. A partir de ahí, se establece una conexión con los animales de compañía y se transmite la necesidad y el deber de tomar acción para protegerlos y cuidarlos, apreciando su utilidad para el medioambiente y para los seres humanos. En esta unidad se da una especial importancia a que el alumnado aprenda de forma significativa proporcionándole experiencias directas con su entorno. A través de la observación y la recogida de datos, los alumnos y alumnas van a iniciarse en el conocimiento científico de forma activa. Además, se fomenta el trabajo cooperativo para que, entre otros aspectos, aprendan a gestionar el reparto y el desempeño de tareas con un fin común.

La metodología pone el acento en aspectos como:

- Explicación de conceptos empleando sus propias palabras.
- Empleo del diccionario para buscar términos científicos más complejos.
- Interpretación de datos recabados a partir de la observación de su entorno natural próximo.
- Puesta en práctica de valores vinculados con los cuidados adecuados a los animales de compañía.
- Diseño y elaboración de un guion para realizar una exposición oral detallada.
- Reparto de tareas según las habilidades personales en actividades cooperativas.

- Uso de materiales reciclados para elaborar proyectos de ciencias naturales fomentando el cuidado y respeto por el medioambiente.

Plan de trabajo

En la presente unidad se van a trabajar de forma exhaustiva las características de los animales vertebrados vinculándolos con su relevante importancia para el medio y las personas. Los aspectos en los que se incide en las actividades son los siguientes:

1. Los mamíferos.
2. Las aves y los reptiles.
3. Los anfibios y los peces.
4. La importancia de los animales.
5. Identificación de aves en parques y jardines.
6. Construcción de un comedero para aves empleando materiales reciclados.
7. Comprensión y análisis de noticias referentes a los animales de compañía y confección de un periódico.
8. Corrección de trabajos científicos entre iguales.
9. Valoración de las acciones encaminadas a la protección de los animales de compañía.
10. Reflexión sobre su propio aprendizaje.

Sugerencia de temporalización. Tres primeras semanas de noviembre.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	El rincón de la oratoria.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en		

	consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás		

	para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Situación de aprendizaje. <i>Conocemos los vertebrados.</i> • Los mamíferos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	• Científicamente. <i>Piensa. Observa. Decide.</i>	
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Las aves y los reptiles. • Los anfibios y los peces. • La importancia de los animales.	
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.	• Taller científico. <i>Identificar aves de parques y jardines.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un comedero de aves.</i> • El rincón de la lectura. <i>Un niño de 9 años salva la vida a más de mil perros.</i>	
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	• El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	

3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller tecnológico. <i>Construir un comedero de aves.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.		
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Taller tecnológico. <i>Construir un comedero de aves.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2.

		• Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>Conocemos los vertebrados.</i> • Los mamíferos. • Científicamente. <i>Piensa. Observa. Decide.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• Las aves y los reptiles. • Los anfibios y los peces. • La importancia de los animales. • Taller científico. <i>Identificar aves de parques y jardines.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un comedero de aves.</i> • El rincón de la lectura. <i>Un niño de 9 años salva la vida a más de mil perros.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	

6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos. 6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza. 6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria. 6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales. 6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	• La importancia de los animales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• La importancia de los animales. • Taller científico. <i>Identificar aves de parques y jardines.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un comedero de aves.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Explica las características principales de los mamíferos señalando los grupos que los conforman.
2. Expone las particularidades de las aves y los reptiles definiendo sus tipos y formas de vida.
3. Conoce y compara los rasgos elementales que diferencian a los anfibios y a los peces empleando el diccionario si es necesario.
4. Describe la importancia que poseen los animales tanto para el medioambiente como para los seres humanos y valora su utilidad.
5. Observa, interpreta y analiza las características de las aves presentes en su entorno natural más cercano.
6. Participa en un proyecto grupal asumiendo tareas con responsabilidad para construir un comedero para aves, anotar las observaciones sobre su utilización y determinar conclusiones.
7. Desarrolla herramientas de aprendizaje revisando sus trabajos científicos entre iguales.
8. Valora las acciones encaminadas a la protección de los animales de compañía y muestra iniciativa por ponerlas en práctica.
9. Muestra interés por interactuar directamente con el entorno que le rodea y aprender a partir de experiencias significativas.
10. Reflexiona sobre los contenidos aprendidos en la unidad y la practicidad para aplicarlos en su vida cotidiana.

UNIDAD 4. LA VIDA EN LOS ECOSISTEMAS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

El ecosistema es el conjunto de especies de un área determinada que interactúan entre ellas y con su ambiente. En cada ecosistema habita una gran comunidad de seres vivos que se relacionan estableciendo diversos procesos. Los alumnos y alumnas van a conocer en esta unidad las características representativas de estos

hábitats a partir del planteamiento de cuestiones que potenciarán su razonamiento lógico e hipotético científico. Además, se van a transmitir valores éticos y morales para que el alumnado asuma la iniciativa y la responsabilidad por proteger y cuidar nuestro entorno y a los seres vivos que habitan en ellos.

El enfoque metodológico pone el foco en los siguientes aspectos:

- Comprensión de textos de la materia y elaboración de esquemas detallados extrayendo información de los mismos.
- Participación en diálogos grupales cumpliendo las normas elementales que rigen los intercambios comunicativos.
- Vinculación de las ciencias con las artes plásticas y creativas.
- Planteamiento de hipótesis sobre fenómenos y experiencias de la naturaleza para reflexionar y emitir juicios coherentes.
- Planificación, diseño y elaboración de proyectos y presentación detallada de informes de estudio.
- Utilización de las nuevas tecnologías para realizar investigaciones científicas.

Plan de trabajo

En esta última unidad del primer trimestre el tema de referencia son los ecosistemas, los seres vivos que habitan en ellos y la responsabilidad de los seres humanos de protegerlos. Los aspectos en los que se incide en las actividades son los siguientes:

1. ¿Qué es un ecosistema?

2. Las relaciones de alimentación.
3. Otras relaciones en los ecosistemas.
4. Los principales ecosistemas.
5. Elaboración de una ficha detallada sobre un ecosistema.
6. Creación de un collage representando un ecosistema.
7. Uso de internet para realizar investigaciones sencillas.
8. Toma de acción para contribuir a la conservación de los ecosistemas.
9. Valoración de los aprendizajes adquiridos determinando su grado de interés por ellos.

Sugerencia de temporalización. Última semana de noviembre y dos primeras de diciembre.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	• Científicamente. <i>Investiga.</i> • Taller científico. <i>Hacer la ficha de un ecosistema.</i> • El rincón de la lectura. <i>Basuraleza.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.4., 2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	Situación de aprendizaje. <i>La vida en los ecosistemas.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• ¿Qué es un ecosistema? • Las relaciones de alimentación. • Otras relaciones en los ecosistemas. • Los principales ecosistemas. • Científicamente. <i>Piensa. Observa. Investiga.</i>	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.4., 2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Taller científico. <i>Hacer la ficha de un ecosistema.</i>	
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.	• Taller tecnológico. <i>Representar un ecosistema mediante collage.</i> • El rincón de la lectura. <i>Basuraleza.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller científico. <i>Hacer la ficha de un ecosistema.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• Taller tecnológico. <i>Representar un ecosistema mediante collage.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.4., 2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Comprueba tu progreso. Valora tus aprendizajes.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.4., 2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

			4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>La vida en los ecosistemas.</i> • ¿Qué es un ecosistema? • Las relaciones de alimentación.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.4., 2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• Otras relaciones en los ecosistemas. • Los principales ecosistemas. • Científicamente. <i>Piensa. Observa. Investiga.</i> • Taller científico. <i>Hacer la ficha de un ecosistema.</i> • Taller tecnológico. <i>Representar un ecosistema mediante collage.</i> • El rincón de la lectura. <i>Basuraleza.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	

6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Situación de aprendizaje. <i>La vida en los ecosistemas.</i> • El rincón de la lectura. <i>Basuraleza.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.4., 2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.		
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• ¿Qué es un ecosistema? • Otras relaciones en los ecosistemas. • Taller científico. <i>Hacer la ficha de un ecosistema.</i> • Taller tecnológico. <i>Representar un ecosistema mediante collage.</i> • El rincón de la oratoria.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.4., 2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.

		• El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos.	
--	--	--	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Describe las características de los ecosistemas y señala sus principales componentes.
2. Explica la relación que se establece entre los animales según su forma de alimentarse y especifica las redes y cadenas alimenticias que se producen.
3. Expone otras formas de relación de los seres vivos en los ecosistemas diferenciando si se producen dentro de la misma especie o entre distintas.
4. Enumera y describe los diferentes tipos de ecosistemas atendiendo a la clasificación de si es terrestre o acuático.
5. Elabora una ficha pormenorizada sobre un ecosistema recopilando datos informativos y siguiendo un formato y una secuencia determinada.
6. Representa un ecosistema creando un collage artístico, creativo y sostenible utilizando materiales de desecho y reciclables.
7. Participa activamente en charlas y debates de aula desarrollando sus ideas y opiniones de forma clara y ordenada.
8. Realiza un buen uso de internet para buscar y analizar información relevante para sus trabajos artísticos.
9. Es consciente de la influencia que ejercemos los seres humanos en los ecosistemas y de la necesidad de actuar responsablemente en relación con ellos.
10. Diseña un elemento publicitario para promover entre su entorno una campaña sobre la recogida de residuos.
11. Reflexiona sobre los aprendizajes adquiridos determinando su grado de interés por ellos.

FIN DEL PRIMER TRIMESTRE. NUESTRO RETO: *ALIMENTOS PARA TODOS*

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Los retos son situaciones de aprendizaje transversales que se abordan en las diferentes áreas desde la perspectiva propia de cada disciplina. De este modo, todas las áreas contribuyen, desde sus enfoques particulares, al planteamiento global del proyecto, integrando saberes para que el alumnado avance en sus competencias, relacione aprendizajes y se convierta en protagonista de su evolución.

Durante el reto se aplicarán los conocimientos adquiridos en el trimestre a través de diferentes actividades en las distintas áreas y ámbitos, que se conjugarán y modularán para realizar un trabajo cooperativo y que permitirán al alumnado aprender a valorar los resultados del proceso.

El reto de este primer trimestre consiste en la reflexión sobre los alimentos y su desigual distribución en el planeta, así como el problema que supone el desperdicio de comida. Existen dos líneas de análisis que encuadran el tema:

- Los países más desarrollados tienen alimentos de sobra para todos sus habitantes. Pese a esta abundancia, hay personas en ellos que también sufren la escasez y, aunque sea un contrasentido, una gran cantidad de comida se tira a la basura. Además, esta sobreproducción de alimentos precisa una gran cantidad de agua y de energía y genera sustancias contaminantes.
- Los países más pobres no disponen de alimentos suficientes para abastecer a todos sus ciudadanos.

A partir de aquí, el alumnado estudiará si en su entorno se desperdician alimentos y llevará a cabo iniciativas para cambiar esta realidad. La sensibilización hacia este problema y el análisis crítico de la situación orientarán los retos en las diferentes áreas.

Concretamente, en este apartado se pretende trabajar todos estos contenidos a partir de la planificación de un huerto escolar y su puesta en práctica siguiendo una serie de indicaciones y criterios.

Los aspectos metodológicos esenciales son:

- Participación en un debate de aula como medio para evaluar y conocer los conocimientos previos y las expectativas.
- Recogida de datos del entorno inmediato y su análisis para completar la información necesaria para su proyecto.
- Experimentación directa con el entorno próximo.
- Apreciación de ayuda externa si la situación lo requiere.
- Participación activa y responsable en trabajos cooperativos.

Plan de trabajo

Para llevar a cabo el trabajo que se plantea en el reto del primer trimestre, se ponen en juego saberes como los siguientes:

1. El debate sobre los conocimientos previos sobre el huerto.
2. La búsqueda y organización de información sobre los cultivos de temporada.
3. El diseño del huerto detallando la organización del espacio.
4. Elaboración de fichas informativas sobre cada cultivo del huerto.
5. Organización de las tareas y el reparto de trabajo grupal.

6. Reflexión en equipos sobre la experiencia y sus beneficios.
7. Valoración grupal del proceso de trabajo cooperativo.

Sugerencia de temporalización. Final del primer trimestre.

Programación del reto

Competencia s específicas	Criterios de evaluación	Secciones del reto	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Diseñamos un huerto escolar. Búsqueda de información sobre las necesidades y cuidados de los huertos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		

	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		

2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Alimentos para todos. Debate. • Diseñamos un huerto escolar. • ¿Cómo lo hemos hecho?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.		
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Diseñamos un huerto escolar.	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.		1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Diseñamos un huerto escolar. Organización de las tareas. • ¿Cómo lo hemos hecho?	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. 2.c, 2.f. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	4.7. Reconocer hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, una alimentación variada y		

	equilibrada, el ejercicio físico y el descanso.		
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Alimentos para todos. Debate. • Diseñamos un huerto escolar.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Alimentos para todos. • Diseñamos un huerto escolar.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.		
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del		

	entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• Alimentos para todos. Debate. • Diseñamos un huerto escolar. • ¿Cómo lo hemos hecho?	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en este reto son los siguientes:

1. Participa en debate grupal respetando el turno de palabra y otras normas de los intercambios comunicativos.
2. Valora la creación de un huerto para obtener alimentos saludables y aprender sobre plantas y otros cultivos.
3. Busca y analiza información sobre las orientaciones y los requisitos que requiere el cultivo de un huerto.
4. Conoce diferentes plantas y cultivos y describe sus peculiaridades más representativas.
5. Participa en el reparto y la organización de tareas asumiendo con responsabilidad su papel.
6. Desarrolla sus habilidades motrices al realizar el ejercicio físico que requiere la creación del huerto en la tierra.
7. Reflexiona sobre posibles recetas con los alimentos cosechados y aprecia la aportación del huerto para contribuir a mejorar su alimentación.
8. Valora y evalúa el trabajo cooperativo durante la realización del reto propues

UNIDAD 5. DESCUBRIMOS LOS PAISAJES

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

El deterioro ambiental es una de las mayores amenazas para nuestro planeta y, en muchas ocasiones, los humanos somos los principales responsables de ello. En esta primera unidad del segundo trimestre se plantea que el alumnado conozca los principales elementos que definen los paisajes. De este modo, les va a resultar más fácil identificar los diversos factores que provocan ese desgaste paisajístico y, a su vez, va a favorecer la identificación correcta de medidas para corregir nuestros hábitos y buscar soluciones que mitiguen los daños. Los aspectos metodológicos en los que más se incide son la multidisciplinariedad de los contenidos que se relacionan con diversos ámbitos y el ajuste de las actividades a las capacidades, conocimientos y habilidades de los niños y niñas.

Desde el punto de vista de la metodología, se pone el acento en:

- Interpretación de imágenes para comprender y definir conceptos.
- Extracción de información de un mapa del relieve interpretando sus elementos.
- Recreación de un elemento paisajístico haciendo uso de materiales y técnicas creativas.
- Lectura y comprensión de un texto informativo para inferir conclusiones.
- Participación en un debate entre equipos siguiendo las reglas básicas de oratoria.

- Elaboración de fichas informativas detalladas como herramienta de estudio y aprendizaje.
- Reflexión sobre el entorno, asumiendo una responsabilidad individual en su mantenimiento y conservación.

Plan de trabajo

En esta primera unidad del segundo trimestre se aborda la conservación de nuestros paisajes como eje transversal de las actividades. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. ¿Cómo es la Tierra?
2. ¿Cómo son los paisajes de montaña?
3. ¿Cómo son los paisajes de llanura?
4. ¿Cómo son los paisajes de costa?
5. Lectura e interpretación de un mapa.
6. Diseño y elaboración de un paisaje empleando técnicas artísticas.
7. Los paisajes protegidos y sus normas de comportamiento.
8. Participación activa en diálogos entre equipos.
9. Reflexión sobre el entorno natural y su conservación.

Sugerencia de temporalización. Tres últimas semanas de enero.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Situación de aprendizaje. <i>Descubrimos los paisajes.</i> • ¿Cómo es la Tierra?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	• ¿Cómo son los paisajes de montaña? • ¿Cómo son los paisajes de llanura? • ¿Cómo son los paisajes de costa?	
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Científicamente. <i>Piensa. Observa.</i>	
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.	• Taller de geografía. <i>Leer un mapa.</i> • Taller de creatividad. <i>Diseñar un paisaje.</i> • El rincón de la lectura. <i>¡Un trabajo muy natural!</i> • El rincón de la oratoria. <i>Conocer y debatir sobre las normas en un parque natural.</i>	
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	• El rincón de la escritura. <i>Describir un espacio natural.</i>	

		• Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de creatividad. <i>Diseñar un paisaje.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.		
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		

	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• El rincón de la oratoria. <i>Conocer y debatir sobre las normas en un parque natural.</i> • Comprueba tu progreso. Valora tus aprendizajes.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>Descubrimos los paisajes.</i> • ¿Cómo es la Tierra? • ¿Cómo son los paisajes de montaña?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• ¿Cómo son los paisajes de llanura?	
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• ¿Cómo son los paisajes de costa? • Científicamente. <i>Piensa. Observa.</i> • Taller de geografía. <i>Leer un mapa.</i>	

	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.	• Taller de creatividad. <i>Diseñar un paisaje.</i> • El rincón de la lectura. <i>¡Un trabajo muy natural!</i> • El rincón de la oratoria. <i>Conocer y debatir sobre las normas en un parque natural.</i> • El rincón de la escritura. <i>Describir un espacio natural.</i> • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• ¿Cómo es la tierra? <i>Los paisajes protegidos.</i> • El rincón de la lectura. <i>¡Un trabajo muy natural!</i> • El rincón de la oratoria. <i>Conocer y debatir sobre las normas en un parque natural.</i> • El rincón de la escritura. <i>Describir un espacio natural.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.		
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		

	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• El rincón de la oratoria. <i>Conocer y debatir sobre las normas en un parque natural.</i> • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Describe los elementos que conforman la superficie de la Tierra y explica las características principales de los paisajes.
2. Identifica y describe los elementos que forman parte de diversos tipos de paisajes y define su vida en ellos según sus características.
3. Conoce diversas formas de relieve y las representa empleando distintos soportes.
4. Interpreta textos informativos e imágenes y explica las conclusiones que extrae de ellos.
5. Deduce información interpretando la leyenda, los textos y los iconos de un mapa del relieve.
6. Diseña y confecciona un paisaje empleando una técnica artística creativa.
7. Participa en un diálogo por equipos sobre las normas en los espacios naturales, teniendo en cuenta las reglas básicas de interacción.
8. Describe las principales características de los espacios naturales elaborando una ficha informativa detallada.
9. Reflexiona sobre el entorno y describe una serie de pautas y normas para su conservación.
10. Asume una responsabilidad individual por contribuir a la protección y el cuidado del ecosistema que le rodea, principalmente los espacios protegidos.

UNIDAD 6. NECESITAMOS EL AGUA PARA VIVIR

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

El agua es el elemento más importante para la vida de los seres humanos, las plantas y los animales. En cambio, las personas tendemos a abusar de este rico elemento, causando numerosos perjuicios en nuestro entorno. A partir de esta unidad didáctica, el alumnado va a conocer más a fondo contenidos relacionados con las extensiones de agua presentes en nuestro planeta y sus características. Al finalizar, se pretende que consigan asumir una consciencia ética sobre los usos que hacemos del agua y reconozcan la necesidad de cuidarla. El aspecto metodológico más destacado es la observación como procedimiento para que recojan información sobre el entorno y construyan, de manera reflexiva y ordenada, nuevos conocimientos.

La metodología pone el foco en aspectos como los siguientes:

- Interpretación de textos, vídeos e imágenes para inferir conclusiones.
- Aportación de ideas y opiniones para la elaboración grupal de un mural expositivo.
- Manejo del vocabulario y las expresiones medioambientales con coherencia y de manera contextualizada en sus proyectos.
- Interpretación de un gráfico sobre los usos del agua en el hogar y la redacción de una serie de acciones que fomenten su ahorro.
- La responsabilización por practicar y promover acciones dirigidas a la gestión sostenible del agua.

- Valoración por la diversidad de beneficios que se derivan del uso del agua y toma de conciencia de sus privilegios.

Plan de trabajo

En esta unidad se aborda la vital importancia que tiene el agua para los seres vivos y la necesidad de realizar un buen uso de ella. Los aspectos en los que se incide en las actividades son los siguientes:

1. Las aguas marinas.
2. ¿Cómo son los ríos?
3. El recorrido de un río.
4. Otras aguas.
5. Realización grupal de un mural de un río.
6. Reflexión sobre el ahorro y la conservación del agua.
7. El viaje del agua hasta nuestras casas.
8. Interpretación de un gráfico estadístico y una encuesta sobre los usos del agua en los hogares.
9. El trabajo colaborativo y el intercambio de aprendizajes entre iguales.

Sugerencia de temporalización. Tres primeras semanas de febrero

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Taller de pensamiento. <i>Valorar el agua potable.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	Situación de aprendizaje. <i>Necesitamos el agua para vivir.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Las aguas marinas. • ¿Cómo son los ríos? • El recorrido de un río. • Otras aguas. • Científicamente. <i>Piensa. Observa.</i> • Taller de creatividad. <i>Hacer un mural de un río.</i> • Taller de pensamiento. <i>Valorar el agua potable.</i> • El rincón de la lectura. <i>El viaje del agua hasta nuestras casas.</i> • El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., C.1.2.6., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.		
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de creatividad. <i>Hacer un mural de un río.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., C.1.2.6., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Taller de pensamiento. <i>Valorar el agua potable.</i> • Taller de creatividad. <i>Hacer un mural de un río.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., C.1.2.6.,

		• Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>Necesitamos el agua para vivir.</i> • Las aguas marinas. • ¿Cómo son los ríos? • El recorrido de un río. • Otras aguas. • Científicamente. <i>Piensa. Observa.</i> • Taller de creatividad. <i>Hacer un mural de un río.</i> • Taller de pensamiento. <i>Valorar el agua potable.</i> • El rincón de la lectura. <i>El viaje del agua hasta nuestras casas.</i> • El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., C.1.2.6., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.		
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.		
	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Las aguas marinas. Contaminación del agua.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6.

	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.	• Taller de pensamiento. <i>Valorar el agua potable.</i> • El rincón de la lectura. <i>El viaje del agua hasta nuestras casas.</i> • El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., C.1.2.6., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• ¿Cómo son los ríos? • Otras aguas. Los acuíferos. • Taller de creatividad. <i>Hacer un mural de un río.</i> • Taller de pensamiento. <i>Valorar el agua potable.</i> • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.2., C.1.2.3., C.1.2.6., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Define las características de los mares y explica cómo se contaminan sus aguas.
2. Describe los elementos de los ríos y determina las diversas formas de utilización de sus aguas.
3. Relata el recorrido de los ríos y diferencia los cambios de curso según los tramos por los que discurren.
4. Reconoce, define y clasifica otro tipo de aguas que forman parte de nuestro medio natural.
5. Confecciona grupalmente el mural del curso de un río empleando diversos materiales y fuentes de información.
6. Reflexiona sobre el acceso al agua potable en diferentes países a partir del visionado de un vídeo y expone sus ideas de forma razonada.
7. Interpreta imágenes, encuestas, gráficos y textos sobre el uso del agua en el hogar para extraer conclusiones sobre acciones que promuevan su ahorro.
8. Muestra compromiso por reducir el consumo de agua poniendo en marcha acciones en sus tareas diarias.
9. Valora su privilegio por el fácil acceso que posee de los recursos hídricos y es consciente de la situación de otras personas que no lo son.
10. Participa en actividades grupales o en pareja, poniendo en práctica habilidades sociales y comunicativas basadas en el respeto y la escucha.

UNIDAD 7. ¡QUÉ IMPORTANTE ES EL AIRE!

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

La contaminación del aire representa un importante riesgo para la salud medioambiental y, desde el colegio, tenemos una posición privilegiada para transmitir, desde edades muy tempranas, la necesidad de contribuir a mejorar la calidad del aire que respiramos. La relevancia del estado de las capas de la Tierra y conceptos relacionados con la meteorología son conceptos que se trabajarán en esta unidad transversalmente para favorecer la comprensión de la importancia del aire en nuestras vidas y su contextualización. El aspecto metodológico más representativo de esta unidad es el aprendizaje de contenidos gracias a la propuesta de temas vinculados con su entorno más próximo que aportan conocimientos útiles para la vida.

Los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Identificación y estudio de los dispositivos que estudian el tiempo atmosférico.
- Explicación de la influencia del tiempo atmosférico en los paisajes según la estación.
- Creación en grupo de una tabla para registrar el tiempo de una zona determinada y su análisis.
- Elaboración de unas fichas informativas incidiendo en la selección coherente y cuidada de todos sus elementos.
- Realización de un proyecto de investigación sobre las acciones que ensucian el aire y su exposición por parejas en el aula.

- Interés por ampliar su conocimiento en la materia y valoración de su utilidad en la vida cotidiana.

Plan de trabajo

En esta unidad del curso se aborda la importancia del aire y otros fenómenos atmosféricos como eje transversal de las actividades. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. ¿Cómo es la atmósfera?
2. ¿Por qué llueve?
3. ¿Qué tiempo hace?
4. El tiempo de cada estación.
5. Realización de una tabla del tiempo atmosférico.
6. Elaboración de unas fichas sobre los climas de la Tierra.
7. El aire que respiramos y nuestra salud.
8. Identificación y exposición de las acciones que ensucian el aire.
9. Valoración de las acciones para cuidar el aire.
10. Apreciación de la utilidad de aplicar sus aprendizajes en sus rutinas.

Sugerencia de temporalización. Última semana de febrero y dos primeras de marzo.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	• El rincón de la lectura. <i>El aire que respiramos y nuestra salud.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1., C.1.2.2., C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	Situación de aprendizaje. <i>¿Qué importante es el aire!</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• ¿Cómo es la atmósfera? • ¿Por qué llueve? • ¿Qué tiempo hace? • El tiempo de cada estación. • Científicamente. <i>Observa.</i> • Taller de geografía. <i>Realizar una tabla del tiempo atmosférico.</i> • Taller de creatividad. <i>Hacer fichas sobre los climas de la Tierra.</i> • El rincón de la lectura. <i>El aire que respiramos y nuestra salud.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1., C.1.2.2., C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.		
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de geografía. <i>Realizar una tabla del tiempo atmosférico.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• Taller de creatividad. <i>Hacer fichas sobre los climas de la Tierra.</i> • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1., C.1.2.2., C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Científicamente. Observa. El tiempo de cada estación. • Taller de geografía. <i>Realizar una tabla del tiempo atmosférico.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1., C.1.2.2., C.1.2.3.

		• Taller de creatividad. <i>Hacer fichas sobre los climas de la Tierra.</i> • El rincón de la oratoria. • Comprueba tu aprendizaje. Valora tu aprendizaje.	4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>¿Qué importante es el aire!</i> • ¿Cómo es la atmósfera? • ¿Por qué llueve?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1., C.1.2.2., C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• ¿Qué tiempo hace? • El tiempo de cada estación. • Científicamente. <i>Observa.</i>	
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• Taller de geografía. <i>Realizar una tabla del tiempo atmosférico.</i>	
	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.	• Taller de creatividad. <i>Hacer fichas sobre los climas de la Tierra.</i> • El rincón de la lectura. <i>El aire que respiramos y nuestra salud.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	

		• Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos. 6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza. 6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria. 6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales. 6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	• ¿Cómo es la atmósfera? <i>La atmósfera contaminada.</i> • El rincón de la lectura. <i>El aire que respiramos y nuestra salud.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1., C.1.2.2., C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• Científicamente. <i>Observa. El tiempo de cada estación.</i> • Taller de geografía. <i>Realizar una tabla del tiempo atmosférico.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1., C.1.2.2., C.1.2.3.

		• Taller de creatividad. <i>Hacer fichas sobre los climas de la Tierra.</i> • El rincón de la oratoria. • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3., C.4.2.4.
--	--	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Describe la atmósfera, sus capas y las causas de su contaminación.
2. Discrimina los diferentes fenómenos atmosféricos y describe los aparatos que estudian el tiempo y sus funciones.
3. Identifica y explica los cambios que se producen en el tiempo atmosférico y en los paisajes según cada estación.
4. Analiza y confecciona en grupo una tabla que registra el tiempo de su localidad, empleando términos y simbología vinculados con la meteorología.
5. Elabora detalladamente unas fichas sobre los climas de la tierra incidiendo en la selección de las imágenes y los textos adecuados.
6. Busca, analiza y organiza información sobre las acciones que ensucian el aire y realiza una exposición por parejas en el aula.
7. Comprende e interpreta un vídeo y un texto informativo para la elaboración de un cartel que determine las acciones para cuidar el aire.
8. Muestra interés y curiosidad por ampliar su conocimiento en la materia.
9. Aprecia la importancia por contribuir en el desarrollo de acciones que promueven una mejora en la calidad del aire.
10. Valora la contextualización de sus aprendizajes en el día a día apreciando su utilidad en situaciones cotidianas.

UNIDAD 8. ¿DE QUÉ ESTÁN HECHAS LAS COSAS?

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Todos los elementos que nos rodean están formados por materia que posee unas propiedades determinadas y está sujeta a una serie de transformaciones. Uno de los mayores descubrimientos de nuestra historia fue el fuego, por lo que, a lo largo de esta unidad, nos vamos a centrar en el calor y su influencia en nuestras vidas. Del mismo modo, se plantean situaciones en las que se da a conocer la falta de recursos energéticos que, aún hoy en día, sufren muchas familias, y se plantea la reflexión de medidas para ahorrar electricidad y contribuir a frenar la contaminación. Los aspectos metodológicos más reseñables en esta unidad son la propuesta de experimentos para fomentar la curiosidad y desarrollar el pensamiento científico y las actividades realizadas en diferentes agrupaciones para potenciar el aprendizaje colaborativo y bidireccional.

La metodología pone el acento en los siguientes aspectos:

- Interpretación de fotografías y textos narrativos para extraer conclusiones.
- Observación como estrategia de investigación y conocimiento de la corriente científica.
- Realización de experimentos e investigaciones sobre los cambios en la materia.
- Utilización de materiales plásticos y de desecho para la construcción de un instrumento de medida calorífica.

- La muestra de empatía hacia personas desfavorecidas con falta de recursos energéticos y el planteamiento de soluciones.
- El trabajo en equipo como medio para realimentar los aprendizajes.

Plan de trabajo

En esta unidad del curso se dan a conocer los cambios y las transformaciones que sufre la materia, así como la importancia del calor para nuestras vidas. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. La materia que nos rodea.
2. ¡Hace calor!
3. La materia cambia.
4. La comparación de materiales como aislantes de calor.
5. La construcción grupal de un termómetro casero.
6. Debate sobre la importancia del calor en nuestras vidas.
7. La falta de suministros de familias desfavorecidas y la muestra de empatía.
8. Autoevaluación entre iguales como herramienta de aprendizaje.

Sugerencia de temporalización. Dos últimas semanas de marzo y primera de abril.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	- La materia que nos rodea. - El rincón de la lectura. <i>La leyenda de la estrella de fuego</i>. - Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1., A.3.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	Situación de aprendizaje. <i>¿De qué están hechas las cosas?</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• La materia que nos rodea. • Científicamente. <i>Piensa. Observa.</i> • ¡Hace calor! • La materia cambia. • Taller científico. <i>Comparar materiales como aislantes del calor.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un termómetro casero.</i> • El rincón de la lectura. <i>La leyenda de la estrella de fuego.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Valora tu aprendizaje. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1., A.3.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.		
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller científico. <i>Comparar materiales como aislantes del calor.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• Taller tecnológico. <i>Construir un termómetro casero.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1., A.3.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1., A.3.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

			1. Retos del mundo actual. 1.e. 4. Conciencia ecosocial. 4.b, 4.d.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>¿De qué están hechas las cosas?</i> • La materia que nos rodea. • Científicamente. <i>Piensa. Observa.</i> • ¡Hace calor! • La materia cambia. • Taller científico. <i>Comparar materiales como aislantes del calor.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un termómetro casero.</i> • El rincón de la lectura. <i>La leyenda de la estrella de fuego.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Valora tu aprendizaje. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1., A.3.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1., A.3.2.4.
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la		

	conservación y protección de la naturaleza. 6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria. 6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales. 6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• ¡Hace calor! • Taller científico. <i>Comparar materiales como aislantes del calor.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir un termómetro casero.</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1., A.3.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Explica la definición de materia, describe los tres estados en los que se puede encontrar y clasifica elementos de la vida cotidiana.
2. Define los conceptos de calor y de temperatura y explica el proceso de transformación de diferentes objetos al someterse a una fuente de calor.
3. Señala los diferentes cambios que puede sufrir la materia y pone ejemplos con objetos reales.
4. Realiza un experimento para reflexionar y explicar el proceso de transformación de varios materiales y compara los resultados con sus compañeras y compañeros.
5. Construye secuencialmente un termómetro casero y anota los resultados observando su funcionamiento.
6. Participa en un debate sobre la relevancia del calor en nuestras vidas y las diferentes formas que poseemos para obtenerlo.
7. Muestra empatía ante situaciones de desfavorecimiento por la falta de recursos energéticos y compromiso por proponer medidas encaminadas a mitigar esta situación problemática.
8. Tiene iniciativa y curiosidad por participar en experimentos e investigaciones científicas.
9. Evalúa su propio trabajo y el de algún compañero o compañera mostrando coherencia y objetividad.

FIN DEL SEGUNDO TRIMESTRE. NUESTRO RETO: *RESPETAR LOS ANIMALES*

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Este reto pone el foco en el peligro en que se encuentran un gran número de animales y sus hábitats naturales. Los alumnos y alumnas deben estudiar aspectos como:

- Qué animales están en esa situación.
- Cuáles son las amenazas que sufren.
- Cómo se distribuyen en las zonas naturales del planeta y a qué problemas se enfrentan esas zonas.
- Qué acciones se pueden llevar a cabo para revertir el problema.

Asimismo, se analizará la presencia de los animales en el entorno inmediato, sus necesidades, las acciones encaminadas a su protección, la responsabilidad de las personas en su bienestar y las tareas que llevan a cabo algunas asociaciones en este sentido.

El análisis de los datos, la reflexión, la comunicación de las conclusiones y la puesta en marcha de iniciativas para atajar los problemas son las líneas de actuación de este reto.

El reto de este trimestre plantea la importancia de conocer con más detalle la situación de los animales que se encuentran en peligro de extinción. A partir de un trabajo de investigación, los estudiantes van a elaborar un mapamundi gigante que recoja multitud de datos relevantes que caracterizan a diversos animales amenazados.

El fin último es que sean conscientes de la imperiosa necesidad de cuidar el entorno natural y de proteger a los seres vivos que forman parte de él, especialmente aquellos que están a punto de desaparecer.

Los aspectos metodológicos más destacados en este reto son los siguientes:

- Búsqueda, análisis y organización de información en un proyecto de investigación en equipo.
- Comparación y relación de datos para inferir conclusiones que representa a través de símbolos.
- Empleo de diversos soportes y materiales plásticos para presentar sus trabajos de forma creativa.
- Exposición oral de sus proyectos siguiendo las reglas básicas de interacción y comunicación.
- Participación en un debate como medio para demostrar y comprobar sus conocimientos sobre la temática propuesta.
- Evaluación de su práctica de trabajo, los fines obtenidos y los valores aprendidos.
- Participación en actividades cooperativas mostrando iniciativa y responsabilidad.
- Desarrollo de habilidades y competencias que promueven el cuidado y respeto del medioambiente.

Plan de trabajo

Para llevar a cabo el trabajo que se plantea en el reto del segundo trimestre, se ponen en juego saberes como los siguientes:

1. La interpretación de textos informativos, imágenes y símbolos y las relaciones entre sí.
2. La realización de un proyecto cooperativo de investigación como herramienta principal para construir aprendizajes significativamente.
3. El manejo de habilidades y estrategias para responder con efectividad a situaciones problemáticas de su entorno físico y social.
4. La valoración de contextualizar sus aprendizajes y ponerlos en práctica para afianzarlos.
5. La toma de conciencia ambiental y el activismo para contribuir a su cuidado en primera persona.
6. La participación en un diálogo como herramienta de evaluación grupal.
7. La responsabilidad individual y la iniciativa en trabajos cooperativos.
8. La reflexión sobre el proceso y resultado de sus aprendizajes valorando sus progresos y logros.

Sugerencia de temporalización. Final del segundo trimestre.

Programación del reto

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones del reto	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Un mapamundi de animales en peligro. Información sobre animales amenazados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	• Respetar los animales. Cuestiones iniciales.	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Un mapamundi de animales en peligro. Proceso de búsqueda, interpretación y análisis de la información.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.		
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.		A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• Un mapamundi de animales en peligro. Elaboración del mapamundi.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Un mapamundi de animales en peligro. Tareas cooperativas. • ¿Cómo lo hemos hecho?	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.

5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Respetar los animales. • Un mapamundi de animales en peligro.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Respetar los animales. Cuestiones iniciales. • Un mapamundi de animales en peligro. Análisis de los peligros que sufren. • ¿Cómo lo hemos hecho? Grado de conocimiento de la problemática.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.		
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		

	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	Un mapamundi de animales en peligro. Lo que habéis aprendido.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.3. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en este reto son los siguientes:

1. Interpreta y relaciona imágenes, textos y símbolos para inferir conclusiones.
2. Realiza un proyecto cooperativo de investigación buscando, identificando y analizando información referente a los animales en peligro de extinción.
3. Emplea materiales artísticos y creativos para confeccionar las presentaciones de sus trabajos y apoyar sus exposiciones.
4. Desarrolla habilidades y estrategias para resolver problemáticas ambientales de su entorno asumiendo compromiso y responsabilidad.
5. Contextualiza sus aprendizajes poniendo en práctica lo aprendido en situaciones cotidianas.
6. Participa con iniciativa y autonomía en actividades cooperativas.
7. Autoevalúa su proceso de aprendizaje atendiendo tanto al proceso como al resultado, así como a los valores y actitudes asimiladas.
8. Valora la importancia del cuidado de los animales y la protección de su entorno.
9. Participa en un diálogo, como cierre de actividad, para evaluar sus conocimientos.

UNIDAD 9. VIVIMOS JUNTOS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

El respeto a los demás, la tolerancia y la solidaridad son valores y normas sociales que se desarrollan en nuestra vida en sociedad. Para que el alumnado sienta un compromiso real por participar en la mejora de su entorno más próximo, es necesario que conozca con anterioridad los elementos que lo conforman e influyen en él. Por ello, en esta unidad se proponen contenidos que promueven el desarrollo de experiencias significativas y cotidianas y fomentan esa necesaria conciencia social respecto a su localidad y otros ambientes. El aspecto metodológico más destacado es la proposición de actividades facilitadoras de la autonomía a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

La metodología incide en los siguientes aspectos:

- Valoración de las ventajas e inconvenientes de los diferentes entornos para vivir mostrando respeto por su diversidad.
- Identificación y observación directa de las principales formas de gobierno y los servicios municipales de su localidad.
- Interpretación de un plano teniendo en cuenta todos sus elementos representativos: leyenda, iconos, colores y cuadrículas.
- Realización de un trabajo de investigación siguiendo unos pasos secuenciados y empleando diversos materiales y soportes.

- Organización de un debate y participación en el mismo teniendo en cuenta las reglas que rigen las exposiciones.
- Interés por participar y colaborar en la mejora de su localidad poniendo en práctica diferentes acciones.

Plan de trabajo

El eje conductor de esta unidad son las normas y los valores democráticos, cívicos y sociales que determinan la vida en sociedad. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. ¿Cómo son los pueblos?
2. ¿Cómo son las ciudades?
3. ¿Cómo se gobierna la localidad?
4. ¿Qué servicios nos da el ayuntamiento?
5. Interpretación y lectura de un plano de una ciudad.
6. Representación de las labores de un guía de turismo por un día.
7. Participación y organización de un debate siguiendo las reglas básicas de interacción.
8. Interpretación de textos, imágenes y otros formatos para extraer conclusiones.
9. Muestra de compromiso por contribuir en la mejora de su entorno más próximo.

Sugerencia de temporalización. Tres últimas semanas de abril.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	• Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. 3.a, 3.d.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	Situación de aprendizaje. <i>Vivimos juntos.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• ¿Cómo son los pueblos? • Científicamente. <i>Piensa. Decide.</i> • ¿Cómo son las ciudades? • ¿Cómo se gobierna la localidad? • ¿Qué servicios nos da el ayuntamiento? • Taller de geografía. <i>Interpretar el plano de una ciudad.</i> • Taller de creatividad. <i>Ser guía de turismo por un día.</i> • El rincón de la lectura. <i>Un programa de la radio local.</i> • El rincón de la oratoria. <i>Debatir propuestas para mejorar la localidad.</i> • El rincón de la escritura. <i>Escribir una carta.</i> • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. 2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados. 2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas. 2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de creatividad. <i>Ser guía de turismo por un día.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• El rincón de la escritura. <i>Escribir una carta.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Taller de creatividad. <i>Ser guía de turismo por un día.</i> • El rincón de la oratoria. <i>Debatir propuestas para mejorar la localidad.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.

		• El rincón de la escritura. <i>Escribir una carta.</i> • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>Vivimos juntos.</i> • ¿Cómo son los pueblos? • ¿Cómo son las ciudades? • ¿Cómo se gobierna la localidad? • ¿Qué servicios nos da el ayuntamiento?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.		
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• Científicamente. Piensa. Decide. • Taller de geografía. <i>Interpretar el plano de una ciudad.</i> • Taller de creatividad. <i>Ser guía de turismo por un día.</i>	
	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.	• El rincón de la lectura. <i>Un programa de la radio local.</i> • El rincón de la oratoria. <i>Debatir propuestas para mejorar la localidad.</i>	

		• El rincón de la escritura. <i>Escribir una carta.</i> • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos. 6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza. 6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria. 6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales. 6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	• ¿Cómo se gobierna la localidad? <i>Colaboramos con nuestra localidad.</i> • ¿Qué servicios nos da el ayuntamiento? <i>Los servicios municipales son de todos.</i> • Científicamente. Piensa. • El rincón de la lectura. <i>Un programa de la radio local.</i> • El rincón de la oratoria. <i>Debatir propuestas para mejorar la localidad.</i> • El rincón de la escritura. <i>Escribir una carta.</i> • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
8.	8.1. Analizar la importancia demográfica y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía el aporte por la diversidad	• ¿Cómo se gobierna la localidad? <i>Colaboramos con nuestra localidad.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

	cultural al bienestar individual y colectivo.	• ¿Qué servicios nos da el ayuntamiento? <i>Los servicios municipales son de todos.</i> • El rincón de la lectura. <i>Un programa de la radio local.</i> • El rincón de la oratoria. <i>Debatir propuestas para mejorar la localidad.</i> • El rincón de la escritura. <i>Escribir una carta.</i> • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos.	3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales. 9.2. Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones y servicios públicos, valorando la importancia de su gestión para la seguridad integral ciudadana, el funcionamiento social y la participación democrática.	• Situación de aprendizaje. <i>Vivimos juntos.</i> • ¿Cómo se gobierna la localidad? • ¿Qué servicios nos da el ayuntamiento? • Científicamente. Piensa. • Taller de creatividad. <i>Ser guía de turismo por un día.</i> • El rincón de la lectura. <i>Un programa de la radio local.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3., C.4.2.4.

		• El rincón de la oratoria. <i>Debatir propuestas para mejorar la localidad.</i> • El rincón de la escritura. <i>Escribir una carta.</i> • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	
--	--	---	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Define e identifica los elementos y características principales de los pueblos y las ciudades señalando sus ventajas e inconvenientes.
2. Reconoce las principales formas de gobierno de una localidad y explica sus funciones.
3. Describe varias formas de colaboración ciudadana para participar en la vida en sociedad con tolerancia y compromiso.
4. Determina los servicios municipales que ofrecen los ayuntamientos y explica el porqué del pago de impuestos.
5. Interpreta el plano cuadriculado de una ciudad teniendo en cuenta todos sus elementos representativos: leyenda, iconos, colores y cuadrículas.
6. Realiza un trabajo de investigación para preparar una visita como guía turístico siguiendo unas pautas detalladas y empleando diversos materiales para su exposición.
7. Interpreta el contenido de un programa de radio para obtener conclusiones y cuestionarlas en grupo.
8. Organiza con detalle y participa en un debate sobre las propuestas de mejora para solucionar algún problema presente en su localidad, teniendo en cuenta las habilidades y normas de comunicación.
9. Toma un papel activo y responsable en las acciones y propuestas encaminadas a potenciar el progreso de su localidad.

UNIDAD 10. ¡CUÁNTOS TRABAJOS DIFERENTES!

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Las profesiones son un tema que está muy vinculado al alumnado por su presencia en la vida cotidiana e influencia en su desarrollo social. A estas edades les gusta imaginar y representar simbólicamente situaciones futuras, por lo que, a través de esta unidad y de manera transversal, se les van a transmitir unas habilidades y unos valores que van a contribuir en su desarrollo. El principal objetivo es hacer ver al alumnado que cada trabajo representa un eslabón importante en la cadena del funcionamiento de su entorno y que, en su desempeño, nadie ha de padecer nunca ningún tipo de discriminación ni distinción. Los aspectos metodológicos más representativos de la unidad son el enfoque multidisciplinar de las actividades y temas propuestos vinculándolo con otras disciplinas, especialmente con las matemáticas, y la transmisión de valores éticos y morales aplicables a sus experiencias reales.

Los aspectos metodológicos esenciales son los siguientes:

- Identificación y descripción de las características y las funciones que se desempeñan en oficios, distinguiéndolos según el sector al que pertenecen.
- Valoración de la utilidad e importancia de todos los trabajos, desarrollando valores de igualdad de género y de oportunidades.
- Elaboración de un plan de empresa básico trabajando en grupo.
- Reflexión sobre la relevancia de las normas de seguridad vial y la interpretación del significado de sus señales.

- Interpretación y análisis de gráficos matemáticos sobre el trabajo de hombres y mujeres y extracción de conclusiones.
- Toma de conciencia de las cualidades y méritos propios.

Plan de trabajo

La base en esta unidad es la transmisión de valores referentes a la igualdad y el reconocimiento de méritos a través de actividades cuya temática principal son las profesiones. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. ¿Cómo se organizan los trabajos?
2. La pesca.
3. ¿Cómo son los trabajos en el campo?
4. ¿Qué es una fábrica?
5. Necesitamos los servicios.
6. Creación grupal de una empresa y el reparto de tareas.
7. Reflexión sobre la seguridad vial.
8. La igualdad laboral en cuestión de género.
9. Interpretación de datos estadísticos recogidos en gráficos y sus conclusiones razonadas.
10. Autovaloración consciente: limitaciones y cualidades.

Sugerencia de temporalización. Última semana de abril y dos primeras de mayo.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	• Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	Situación de aprendizaje. <i>¡Cuántos trabajos diferentes!</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• ¿Cómo se organizan los trabajos? • Científicamente. • La pesca.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	• ¿Cómo son los trabajos en el campo? • ¿Qué es una fábrica?	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2.
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Necesitamos los servicios. • Taller de creatividad. <i>Crear una empresa.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.4., C.1.2.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.2.
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.	• Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre la seguridad vial.</i> • El rincón de la lectura. <i>Entrevista a una madre y un padre del colegio.</i>	3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., C.3.2.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3.
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	• El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de creatividad. <i>Crear una empresa.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.4., C.1.2.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.2. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., C.3.2.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Taller de creatividad. <i>Crear una empresa.</i> • Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre la seguridad vial.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.4., C.1.2.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.2. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., C.3.2.5.

		• El rincón de la lectura. <i>Entrevista a una madre y un padre del colegio.</i> • El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>¡Cuántos trabajos diferentes!</i> • ¿Cómo se organizan los trabajos? • Científicamente.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3., A.2.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.4., C.1.2.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.2. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., C.3.2.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1., C.4.2.3.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• La pesca. • ¿Cómo son los trabajos en el campo?	
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• ¿Qué es una fábrica? • Necesitamos los servicios.	

	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.	• Taller de creatividad. <i>Crear una empresa.</i> • Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre la seguridad vial.</i> • El rincón de la lectura. <i>Entrevista a una madre y un padre del colegio.</i> • El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos. 6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza. 6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria. 6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del	• Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre la seguridad vial.</i> • El rincón de la lectura. <i>Entrevista a una madre y un padre del colegio.</i> • El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.4., C.1.2.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.2. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., C.3.2.5.

	entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
8.	8.1. Analizar la importancia demográfica y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía el aporte por la diversidad cultural al bienestar individual y colectivo.	• El rincón de la lectura. <i>Entrevista a una madre y un padre del colegio.</i> • El rincón de las matemáticas. • El rincón de la escritura.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.4., C.1.2.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.2. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., C.3.2.5.
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales. 9.3. Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta..	• Necesitamos los servicios. <i>El transporte y el turismo.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear una empresa.</i> • Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre la seguridad vial.</i> • El rincón de la lectura. <i>Entrevista a una madre y un padre del colegio.</i> • El rincón de las matemáticas. • Comprueba tu progreso. Valora tu aprendizaje.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.4., C.1.2.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.2. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4., C.3.2.5.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Diferencia los tipos de trabajos según los tres sectores y explica las condiciones que los determinan.
2. Describe las características y las funciones que desempeñan las personas que se dedican a la pesca, la agricultura y la ganadería.
3. Identifica y define los principales rasgos que definen los trabajos vinculados con el sector industrial: las fábricas y su cadena de producción.
4. Reconoce las principales actividades relacionadas con el sector servicios y explica sus funciones y utilidades.
5. Confecciona en grupo un plan de empresa incluyendo los procedimientos y estrategias a seguir de forma organizada y detallada.
6. Reflexiona sobre la relevancia de las normas de seguridad vial e interioriza el significado de sus señales.
7. Interpreta y analiza los datos de un gráfico estadístico sobre el trabajo de hombres y mujeres, y extrae conclusiones consultando con su pareja.
8. Desarrolla acciones y opiniones que promueven la igualdad de derechos y oportunidades entre mujeres y hombres.
9. Reflexiona sobre sus cualidades y limitaciones y valora sus méritos propios como medio para obtener resultados.

UNIDAD 11. LOS ORDENADORES EN NUESTRA VIDA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Hoy en día, los ordenadores e internet son herramientas fundamentales para desenvolverse en nuestra vida en sociedad. Es esencial que los alumnos y alumnas, desde muy pronto, conozcan las características y utilidades de estos instrumentos para que descubran su multitud de ventajas y, a su vez, tomen conciencia de sus buenos usos. A lo largo de esta unidad, el alumnado va a conocer diversas aplicaciones y sistemas informáticos, va a reflexionar sobre su finalidad de uso y las va a utilizar para ejecutar tareas sencillas y significativas para nuestra cotidianidad. Del mismo modo, se pretende transmitir una serie de valores éticos y morales para que aprendan a identificar situaciones problemáticas vinculadas con el mundo digital y comprendan la necesidad de intervenir para mitigarlas.

Desde el punto de vista de la metodología, se pone el foco en los siguientes aspectos:

- Adquisición de competencias informáticas y digitales a través del estudio y la práctica.
- Reflexión crítica sobre los usos racionales de internet y la identificación de los que no lo son.
- Desarrollo del pensamiento computacional y matemático programando instrucciones de movimiento.
- Interpretación y representación de gráficos estadísticos.

- Muestra de empatía e iniciativa por intervenir ante casos de acoso digital.
- Vinculación de sus conocimientos previos con los aprendizajes adquiridos.

Plan de trabajo

En esta unidad se aborda el paso del tiempo y la relevancia del pasado en nuestra cultura como eje transversal de las actividades. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. Un mundo digital: ordenadores y tabletas.
2. Las funciones de los ordenadores.
3. Internet y sus usos.
4. Los riesgos del mundo digital.
5. Participación en un debate sobre el ciberacoso y las propuestas de ayuda.
6. Elaboración de un proyecto escrito empleando correctamente un procesador de textos.
7. Programación de instrucciones de movimiento siguiendo unas pautas.
8. Comprensión de instrucciones para navegar con seguridad por la red.

9. Reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje y la consecución de sus intereses.

Sugerencia de temporalización. Dos últimas semanas de mayo y primera de junio.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	• Científicamente. <i>Investiga.</i> • Los riesgos del mundo digital. • Taller tecnológico. <i>Escribir un texto.</i> • Taller de programación. <i>Programar instrucciones de movimiento.</i> • El rincón de la lectura. <i>Instrucciones para navegar por internet con seguridad.</i> • El rincón de la escritura. <i>Escribir un mensaje de correo electrónico.</i> • El rincón de las matemáticas. • Comprueba tu progreso. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2., B.1.2.3., B.1.2.4., B.1.2.5.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen		

	funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás		

	para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Situación de aprendizaje. <i>Los ordenadores en nuestra vida.</i> • Un mundo digital: ordenadores y tabletas. • Las funciones de los ordenadores. • Internet y sus usos. • Los riesgos del mundo digital. • Científicamente. <i>Piensa. Investiga. Decide.</i> • Taller tecnológico. <i>Escribir un texto.</i> • Taller de programación. <i>Programar instrucciones de movimiento.</i> • El rincón de la lectura. <i>Instrucciones para navegar por internet con seguridad.</i> • El rincón de la escritura. <i>Escribir un mensaje de correo electrónico.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4., A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2., B.1.2.3., B.1.2.4., B.1.2.5.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.		
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		

		• El rincón de las matemáticas. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller tecnológico. <i>Escribir un texto.</i> • Taller de programación. <i>Programar instrucciones de movimiento.</i> • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4., A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2., B.1.2.3., B.1.2.4., B.1.2.5. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3., B.2.2.4.
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.		
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		

	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Los riesgos del mundo digital. • Científicamente. <i>Decide.</i> • El rincón de las matemáticas.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.3., B.1.2.5.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Situación de aprendizaje. <i>Los ordenadores en nuestra vida.</i> • Un mundo digital: ordenadores y tabletas. • Las funciones de los ordenadores. • Internet y sus usos. • Los riesgos del mundo digital. • Científicamente. <i>Piensa. Investiga. Decide.</i> • Taller tecnológico. <i>Escribir un texto.</i> • Taller de programación. <i>Programar instrucciones de movimiento.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4., A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2., B.1.2.3., B.1.2.4., B.1.2.5.

		• El rincón de la lectura. <i>Instrucciones para navegar por internet con seguridad.</i> • El rincón de la escritura. <i>Escribir un mensaje de correo electrónico.</i> • El rincón de las matemáticas. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• Científicamente. <i>Decide.</i>	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.3., B.1.2.5.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Describe y discrimina las propiedades y elementos que conforman los ordenadores y las tabletas.
2. Enumera las funciones y tareas por las que es útil utilizar el ordenador y lo aplica a situaciones de la vida cotidiana.
3. Define el concepto de internet y describe los diversos usos ventajosos que se pueden hacer de él.
4. Investiga sobre el funcionamiento y utilidad de los correos electrónicos relatando sus ventajas y desventajas.
5. Explica los problemas y peligros vinculados con el uso de medios tecnológicos y relata una serie de medidas y acciones para evitarlo.
6. Reflexiona sobre posibles medidas dirigidas a ayudar a solventar una situación de ciberacoso y comparte sus deducciones con el grupo a partir de la participación en un debate.
7. Utiliza un procesador de textos, siguiendo unas pautas determinadas, para elaborar correctamente un escrito.
8. Se inicia en la competencia de programación tecnológica codificando unas instrucciones de movimiento.
9. Identifica y comprende una serie de instrucciones para navegar con seguridad por la red y las aplica a sus usos tecnológicos cotidianos.
10. Muestra empatía y responsabilidad por intervenir en situaciones de peligro y acoso en las redes.
11. Tiene curiosidad por indagar y descubrir nuevos progresos tecnológicos y aplicarlos a su contexto.
12. Reflexiona sobre su proceso de aprendizaje y relaciona los conocimientos adquiridos con los que poseía previamente.

UNIDAD 12. MUCHAS COSAS NOS HABLAN DEL PASADO

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Entender que el pasado es la base sobre la cual se construye el presente y se planifica el futuro es el objeto principal de esta unidad. A través de los contenidos y actividades multidisciplinares que se recogen en ella, se pretende generar en el alumnado una curiosidad por que investigue e interprete la información, aparentemente invisible, de multitud de objetos y detalles presentes en su cotidianidad. Conocer de una forma más contextualizada el concepto abstracto del tiempo, apreciar sus huellas en la actualidad y familiarizarse con temas relacionados con la historia son la base para el aprendizaje en esta última unidad del curso.

Desde el punto de vista de la metodología, se pone el acento en los siguientes aspectos:

- Reconocimiento y definición de conceptos relacionados con el tiempo y sus formas de medición y representación.
- Identificación y descripción de las características elementales de diversas épocas históricas clave y comparación entre ellas.
- Elaboración por parejas de la biografía de un personaje relevante del pasado y su exposición y representación en el aula.
- Planificación, documentación y organización por equipos del diseño de un museo de objetos del pasado.
- Interpretación de textos y fotografías sobre el pasado y extracción de sus conclusiones mostrando coherencia y curiosidad.

- Valoración y respeto por las tradiciones propias y ajenas concibiendo la diversidad cultural como fuente enriquecedora de aprendizaje.
- Muestra de interés por averiguar y conocer más información sobre el pasado valorando su influencia en nuestros días.

Plan de trabajo

En esta última unidad del curso se aborda el paso del tiempo y la relevancia del pasado en nuestra cultura como eje transversal de las actividades. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. ¡Cuánto hemos cambiado!
2. El comienzo de la historia de la localidad.
3. La localidad cambia con el paso del tiempo.
4. ¿Qué testimonios conservamos del pasado?
5. Exposición de una biografía de una persona del pasado.
6. Creación de un museo en clase.
7. La investigación sobre las huellas del pasado y la valoración de su influjo en la actualidad.
8. La utilización de diversos recursos y soportes pluridisciplinares para almacenar y comunicar los contenidos trabajados.

9. La iniciativa por indagar y ampliar su conocimiento, tanto de forma autónoma como colaborativa.

Sugerencia de temporalización. Hasta final de curso.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	• Taller de creatividad. <i>Crear un museo en clase.</i> • Científicamente. Investiga. • ¿Qué testimonios conservamos del pasado? Averigua. • Comprueba tu progreso. Ahora elige tú.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en		

	consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás		

	para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Situación de aprendizaje. <i>Muchas cosas nos hablan del pasado.</i> • ¡Cuánto hemos cambiado!	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	• El comienzo de la historia en la localidad. • La localidad cambia con el paso del tiempo.	
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• ¿Qué testimonios conservamos del pasado? • Científicamente. Piensa. Observa. Investiga.	
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.	• Taller de historia. <i>Contar la biografía de un personaje del pasado.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un museo en clase.</i>	
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	• El rincón de la lectura. <i>Cuando las calles hablan...</i> • El rincón de la oratoria.	

		• El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de historia. <i>Contar la biografía de un personaje del pasado.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un museo en clase.</i> • El rincón de la lectura. <i>Cuando las calles hablan...</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.		
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		

	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• El comienzo de la historia en la localidad. • ¿Qué testimonios conservamos del pasado? • Científicamente. Piensa. • Taller de historia. <i>Contar la biografía de un personaje del pasado.</i> • Comprueba tu aprendizaje. Valora tu aprendizaje.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• Situación de aprendizaje. <i>Muchas cosas nos hablan del pasado.</i> • ¡Cuánto hemos cambiado! • El comienzo de la historia en la localidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.

	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• La localidad cambia con el paso del tiempo. • ¿Qué testimonios conservamos del pasado? • Científicamente. Piensa. Observa. Investiga. • Taller de historia. <i>Contar la biografía de un personaje del pasado.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un museo en clase.</i> • El rincón de la lectura. <i>Cuando las calles hablan...</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura. • Comprueba tu progreso. Organiza tus ideas. Aplica tus conocimientos. Ahora elige tú.	
	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Taller de creatividad. <i>Crear un museo en clase.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.		2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.		
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.		
7.	7.1. Conocer los principales vestigios históricos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial.	• El comienzo de la historia en la localidad. • La localidad cambia con el paso del tiempo. • ¿Qué testimonios conservamos del pasado? • Científicamente. <i>Observa.</i> • Taller de historia. <i>Contar la biografía de un personaje del pasado.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.
	7.2. Conocer y valorar algunas de las expresiones artísticas y culturales desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, reconociendo qué aspectos sociales y culturales se reflejan en ellas.		
	7.3. Manifestar actitudes de curiosidad ante los acontecimientos históricos, los aspectos culturales y sociales,		

	explicando y valorando su importancia como reflejo de esas sociedades.	• Taller de creatividad. <i>Crear un museo en clase.</i> • El rincón de la lectura. <i>Cuando las calles hablan...</i> • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	
	7.4. Realizar investigaciones guiadas, tanto individuales como en grupo, sobre acontecimientos o elementos del patrimonio histórico desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión.		
	7.5. Recopilar y procesar la información encontrada en una o varias fuentes y comunicar los resultados usando distintos medios.		
	7.6. Incorporar la perspectiva de género en el análisis de personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua.		
8.	8.1. Analizar la importancia demográfica y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía el aporte por la diversidad cultural al bienestar individual y colectivo.	• El comienzo de la historia en la localidad. • La localidad cambia con el paso del tiempo.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.

		• ¿Qué testimonios conservamos del pasado? • Científicamente. Investiga. • El rincón de la oratoria. • El rincón de la escritura.	
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• El comienzo de la historia en la localidad. • ¿Qué testimonios conservamos del pasado? • Científicamente. Piensa.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1., C.2.2.3., C.2.2.4., C.2.2.2., C.2.2.5., C.2.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.2.
	9.2. Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones y servicios públicos, valorando la importancia de su gestión para la seguridad integral ciudadana, el funcionamiento social y la participación democrática.	• Taller de historia. <i>Contar la biografía de un personaje del pasado.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un museo en clase.</i> • El rincón de la lectura. <i>Cuando las calles hablan...</i>	

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Conoce y define las unidades, periodos, formas de representación y objetos destinados a la medición y ordenación del tiempo.
2. Identifica y describe las características elementales de diferentes épocas históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, comparando los cambios sucedidos en el tiempo.
3. Enumeración y descripción de hechos y personajes que nos informan sobre el pasado.
4. Muestra respeto e interés por conocer tradiciones culturales de su entorno y de otras sociedades, valorando su diversidad.
5. Busca, selecciona, organiza y redacta datos informativos para elaborar, en parejas, una biografía sobre un personaje relevante del pasado y lo expone en el aula.
6. Planifica por equipos el diseño, montaje y organización de un museo de objetos del pasado.
7. Analiza e interpreta imágenes, fotografías y textos para inferir conclusiones sobre la incidencia del paso del tiempo en elementos y hechos de nuestro entorno actual.
8. Valora los objetos, acontecimientos y personajes del pasado como fuentes de información muy valiosas para el aprendizaje.
9. Muestra curiosidad e iniciativa por investigar y averiguar más datos sobre el pasado y determinar su influencia y repercusión en la actualidad.

FIN DEL TERCER TRIMESTRE. NUESTRO RETO: *LOGRAR LA IGUALDAD*

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En el tercer trimestre, las alumnas y los alumnos analizarán las tareas que llevan a cabo hombres y mujeres en diversos contextos, las diferencias que existen entre las responsabilidades que ambos asumen, los prejuicios que aún se mantienen en un gran número de actividades y la desigual visibilidad que a lo largo del tiempo han conseguido y consiguen sus logros. Desde la propia casa, los juegos y los deportes, la presencia en la historia, en el arte o el contexto profesional, el alumnado deberá estudiar los roles que hombres y mujeres han asumido y asumen y planificar acciones concretas para avanzar hacia la igualdad.

Estas líneas de estudio permitirán al alumnado adoptar posturas personales sobre los siguientes aspectos:

- La valoración de todas las personas, sus opiniones y sus logros sin discriminación por ninguna causa.
- La reflexión sobre los propios gustos y preferencias y sobre la libertad de elegir el propio camino sin ser mediatizado por prejuicios u opiniones.

El reto de fin de curso plantea la importancia de transmitir valores de igualdad de género y de oportunidades a partir de la temática de las profesiones. El objetivo es que recopilen datos sobre las características de diferentes oficios para terminar diseñando una presentación. Para ello, van a tener acceso a diversas fuentes de información, recursos y soportes para su exposición.

En esta unidad, se le da una especial relevancia a todos los procesos que incurren en los trabajos cooperativos y la toma de decisiones conjunta.

En este reto, los aspectos metodológicos esenciales son:

- Diseño y elaboración de una presentación eligiendo el tipo de soporte: digital o tradicional, valorando sus pros y contras.
- Organización de tareas por equipos asumiendo un papel activo y dinámico.
- Elaboración de fichas informativas siguiendo un guion predeterminado como herramienta para organizar y ordenar los datos.
- Participación en diálogos grupales para tomar decisiones conjuntas sobre los objetivos, necesidades, diseño y finalidades del trabajo común.
- Preparación de una exposición oral poniendo en práctica sus habilidades comunicativas y de oratoria.
- Evaluación de su práctica de trabajo, los fines obtenidos y los valores aprendidos.
- Desarrollo de habilidades y competencias que promueven el respeto y la igualdad.

Plan de trabajo

Para llevar a cabo el trabajo que se plantea en el reto del tercer trimestre, se ponen en juego saberes como los siguientes:

1. La selección, análisis e interpretación de información para tomar decisiones sobre el propio proceso de trabajo.
2. La búsqueda y organización de datos a través de la elaboración de fichas informativas.
3. La realización de entrevistas para complementar sus investigaciones.
4. El análisis de necesidades para establecer, conjuntamente, una serie de criterios comunes en su proceso de trabajo.
5. El desarrollo de habilidades y estrategias para manejar con destreza situaciones contextualizadas de su entorno físico y social.
6. La responsabilidad individual e iniciativa en trabajos cooperativos.
7. La preparación de una exposición oral, en formato papel o digital, y unos trípticos como soporte adicional.
8. El compromiso por promover valores de respeto e igualdad en el ámbito social y, particularmente, en el laboral.
9. La reflexión sobre la evaluación de sus aprendizajes y su papel en este proceso.

Sugerencia de temporalización. Final del tercer trimestre.

Programación del reto

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones del reto	Saberes básicos/contenidos relacionados
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 reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Una presentación sobre los trabajos. Soporte de presentación.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4.
	1.2. Dominar los aspectos fundamentales del uso de aplicaciones de trabajo digital más usuales (abrir carpetas, acceder al navegador o a las aplicaciones e introducir usuarios y contraseñas de las aplicaciones y sitios web utilizados), que permitan obtener o almacenar información para el desarrollo de proyectos escolares o personales.		
	1.3. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.		
	1.4. Iniciarse en el uso de alguna de las plataformas y aplicaciones educativas		

	de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas en situaciones de aprendizaje y comunicación.		
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.		
	1.6. Iniciarse en el manejo básico de herramientas digitales para la creación de contenido (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.) generando productos finales en los proyectos o almacenando información relevante para los mismos.		
	1.7. Manejar aspectos básicos de las principales herramientas de comunicación (correo electrónico, chats, mensajería de eScholarium, etc.) que le permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando	• Lograr la igualdad. Entrevista inicial.	A. CULTURA CIENTÍFICA

	curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Una presentación sobre los trabajos. Proceso de selección, interpretación y análisis de la información.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4.
	2.2. Buscar y seleccionar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, adquiriendo léxico científico básico, que se utilizará en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.		
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		
	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos y comparándolos con las predicciones realizadas.		
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Una presentación sobre los trabajos. Elaboración de la	A. CULTURA CIENTÍFICA

	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	presentación, trípticos, fichas informativas, etc.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.2.1., B.2.2.2., B.2.2.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.		
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.		
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Una presentación sobre los trabajos. Tareas cooperativas. • ¿Cómo lo hemos hecho?	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4.

5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	• Lograr la igualdad. Entrevista inicial. • Una presentación sobre los trabajos. Proceso de selección, interpretación y análisis de la información.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.1.1., A.1.2.2., A.1.2.3., A.1.2.4. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.2.1., B.1.2.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.		
8.	8.2. Analizar la importancia demográfica y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía el aporte por la diversidad cultural al bienestar individual y colectivo.	• Lograr la igualdad. Texto inicial. • Una presentación sobre los trabajos. Opciones profesionales.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4.
	8.3. Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad de género y las conductas no sexistas reconociendo modelos positivos a lo largo de la historia.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje	• Lograr la igualdad. Entrevista inicial. • Una presentación sobre los trabajos. Tareas cooperativas.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1., C.3.2.4.

	inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.		
--	--	--	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en este reto son los siguientes:

1. Selecciona y analiza datos de textos e infografías y los interpreta para inferir conclusiones.
2. Busca y organiza información empleando como soporte unas fichas para su archivo.
3. Realiza entrevistas como herramienta para comunicarse con las personas de su entorno y obtener averiguaciones sobre su profesión.
4. Prepara y diseña una exposición oral, en formato papel o digital, y elabora unos trípticos como soporte adicional para comunicar todo lo aprendido.
5. Pone en práctica estrategias para desenvolverse con más habilidad en situaciones con fines sociales y culturales de su entorno.
6. Muestra responsabilidad individual e iniciativa en sus tareas encomendadas durante el trabajo en equipo.
7. Valora la igualdad de género y de oportunidades como valor esencial en nuestra cultura y actúa y se comunica en consecuencia.
8. Evalúa su propio proceso de aprendizaje y valora su desempeño en actividades grupales.