

PROGRAMACIÓN DE AULA

4º EDUCACIÓN PRIMARIA

CONOCIMIENTO DEL MEDIO



MAESTRA: M^a CRUZ MONFORTE PÉREZ

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.
- 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.

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 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 expresión 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 aprender.

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.

- 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.

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.

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

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

3.1. Competencias específicas criterios de evaluación.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria	Indicadores de logro para 4.º
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	Manifiesta autonomía progresiva en la planificación y ejecución de acciones y tareas. Analiza qué es internet, cómo nos conectamos y las distintas páginas web. Explora la búsqueda de información por diferentes navegadores en internet, reconociendo los peligros de posible información falsa y de información no deseada. Descubre distintos tipos de aplicaciones desde donde puede comunicarse por internet. Escucha, analiza y pone en práctica todos los consejos que se le dan sobre el mejor modo de realizar una navegación y comunicación segura por internet. Reconoce las reglas básicas para un buen uso de las conversaciones sociales por internet: netiqueta, para mejorar la convivencia en las redes y plataformas sociales. Aplica estrategias para la organización de reelaboración de aprendizajes y conocimientos adquiridos.

	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. 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	Muestra interés por conocer las relaciones medioambientales entre las plantas, su entorno y el resto de los seres vivos. Relaciona los conocimientos previos e intereses que poseía en la materia con los aprendizajes adquiridos. Observa la naturaleza y a todos los seres vivos que en ella habitan como si fuera un científico, y para ello utiliza todos los medios que tiene a su alcance. Evalúa la biodiversidad de un entorno concreto y analiza la cantidad de seres vivos que en él habitan. Observa imágenes sobre el espacio y plantea cuestiones sobre el universo y los distintos tipos de astros. Conoce las capas que forman la Tierra, su importancia para la supervivencia de los seres vivos que en ella habitan y los peligros y catástrofes que se derivan del despliegue de energía de los mismos y sus consecuencias. Analiza la superficie de la Tierra a través de su representación en el globo terráqueo o mapas de diferente tipo, y es capaz de leer los elementos que se

	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.	utilizan. Describe los climas de la Tierra y, más concretamente, los de España. Distingue entre medios terrestres y acuáticos y reconoce los principales factores que afectan a cada uno de ellos. Tiene iniciativa y curiosidad por participar en experimentos e investigaciones científicas.
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	Participa en un taller científico y tecnológico descubriendo cómo se cuidan y plantan las semillas para un correcto desarrollo, trata de ponerlo en práctica creando semilleros propios y observa cómo evolucionan. Relaciona los conocimientos previos e intereses que poseía en la materia con los aprendizajes adquiridos. Evalúa la biodiversidad de un entorno concreto y analiza la cantidad de seres vivos que en él habitan. Organiza y redacta un informe de simulacro de emergencia y evacuación en su centro escolar. Manifiesta autonomía progresiva en la planificación y ejecución de acciones y tareas. Describe los principales avances técnicos de la sociedad que han ido modificando el modo de trabajar, de transportarnos, de comunicarnos, la vida de nuestros hogares e incluso el disfrute del ocio y la cultura o la calidad de la sanidad. Aplica estrategias para la organización de reelaboración de aprendizajes y

	proyectos.	conocimientos adquiridos. Participa en la elaboración del dossier de manera cooperativa, asumiendo su papel en el reparto de tareas, aportando ideas, desarrollando las actividades propias y ayudando a los demás en todo lo que se le requiera.
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.	Analiza la salud física, mental y social que completan el desarrollo equilibrado de cualquier persona. Enumera las principales medidas preventivas encaminadas al desarrollo sano de cualquier persona. Describe los diversos hábitos saludables para mantener una dieta equilibrada, variada, sana y adecuada a la edad. Propone hábitos saludables para el buen descanso. Fomenta actividades de ocio saludables que favorezcan tanto su salud física como mental y social. Reflexiona sobre su propia responsabilidad por asumir y practicar hábitos saludables que potencian su salud y favorezcan las de sus compañeras y compañeros. Expresa sus emociones manteniendo una resiliencia progresivamente adecuada. Tiene en cuenta las opiniones y los gustos de los demás y muestra actitudes de empatía y respeto.
5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando	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	Muestra interés por conocer las relaciones medioambientales entre las plantas, su entorno y el resto de los seres vivos. Evalúa la biodiversidad de un entorno concreto y analiza la cantidad de seres vivos que en él habitan. Diferencia los cinco reinos en los que los científicos agrupan a todos los seres vivos

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.	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.	según las características que comparten. Conoce las capas que forman la Tierra, su importancia para la supervivencia de los seres vivos que en ella habitan y los peligros y catástrofes que se derivan del despliegue de energía de los mismos y sus consecuencias. Distingue los movimientos de la Tierra y sus consecuencias. Describe los climas de la Tierra y, más concretamente, los de España. Distingue entre medios terrestres y acuáticos y reconoce los principales factores que afectan a cada uno de ellos. Reconoce entornos ricos en biodiversidad, como los bosques tropicales y los arrecifes de coral, y asume los beneficios de la conservación de estas zonas para la subsistencia del ser humano. Relata la composición y las propiedades del aire y valora su importancia para la vida y nuestro desarrollo.
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	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	Determina obligaciones, tanto por parte de las autoridades como de los ciudadanos, encaminadas a causar el mínimo de alteraciones en los ecosistemas e incluso la protección de estos. Busca causas de la pérdida de diversidad en diferentes zonas del planeta y comprueba su consecuencia principal, la extinción de las especies. Valora su grado de compromiso y responsabilidad frente a los diferentes ecosistemas, tratando de respetar su entorno y cuidar la biodiversidad existente. Determina en qué consiste el cambio climático y sus efectos, y señala las principales catástrofes y acuerdos climáticos asociados con el tema. Enumera diferentes problemas medioambientales derivados de la

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.	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.	contaminación atmosférica y reflexiona sobre prácticas para evitar el calentamiento global. Expresa reflexiones sobre el abuso generalizado de los plásticos y propone medidas contra el usar y tirar. Investiga y valora las transformaciones del medio y los paisajes que provocan las actividades productivas tanto en el medio rural como en las ciudades. Conoce alternativas a los modos de producción tradicional con el objetivo de reducir los residuos y la extracción de recursos, potenciando el reciclaje y el uso de energías renovables. Valora el consumo responsable y trata de llevarlo a la práctica en su vida diaria.
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	Muestra interés por conocer hechos del pasado para comprender nuestro presente. Explica el concepto de Prehistoria y enumera, diferencia y define las tres etapas principales en que se divide atendiendo a su cronología. Describe los descubrimientos y los inventos surgidos en la Edad de los Metales y señala diferencias con respecto a etapas anteriores. Describe cómo era el arte en la Prehistoria, identifica sus etapas y describe las técnicas utilizadas en cada una. Valora el patrimonio cultural legado de la Prehistoria y su conservación. Expresa reflexiones propias sobre las sociedades de otras épocas. Enumera las civilizaciones que vivían en la península ibérica antes de la llegada del pueblo romano y describe sus rasgos más

	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.	característicos Conoce las primeras formas de escritura, investiga cuándo y cómo surgieron y explica el impacto de su aparición sobre la sociedad antigua y la actual. Describe los rasgos representativos de la civilización griega y sus formas de vida. Analiza quiénes eran los romanos, cómo llegaron y conquistaron la península ibérica. Analiza cómo vivían los romanos en la nueva Hispania, cómo organizaban sus ciudades, sus costumbres y vida cotidiana, las diferentes clases sociales existentes, creencias religiosas...
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.	Valora la igualdad de género y de oportunidades como valor esencial en nuestra cultura y actúa y se comunica en consecuencia. Explica las actividades productivas del sector primario, secundario y terciario. Adquiere conocimientos sobre las culturas y tradiciones de distintos lugares que le ayudan a entender mejor las formas de actuar de los ciudadanos de diferentes partes del mundo. Diferencia los tipos de trabajos según los tres sectores y explica las condiciones que los determinan. Realiza estudios de población a través de los padrones municipales y los censos de población, y analiza los cambios que se van produciendo en diferentes territorios. Valora la contextualización de sus aprendizajes en el día a día apreciando su utilidad en situaciones cotidianas

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.	Define a España como un Estado democrático y señala la Constitución como la ley más importante. Describe derechos y deberes fundamentales de todos los ciudadanos. Valora la participación ciudadana en la vida política. Explica características y elementos de la organización política y territorial de España. Muestra actitudes de respeto, cooperación, integración y participación activa durante las interacciones y los debates del aula. Expresa relaciones entre sus experiencias y conocimientos previos con los adquiridos realizando inferencias y extrayendo conclusiones razonadas. Adquiere habilidades y estrategias de metaaprendizaje y autoevaluación.
--	--	--

3.2. 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	CPAA	CC	CE	CCEC
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		

3.3. 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.

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.

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

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.

C.4.2.6. Introducción a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) desde una perspectiva local y regional.

4. UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD 1. ¿CUIDAS TU SALUD?

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 dirigen al cuidado de la salud física y mental a través de la práctica de una buena alimentación, la aplicación de medidas médicas preventivas y el compromiso de realizar ejercicio físico diario.

Los aspectos metodológicos relevantes en este caso son los siguientes:

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

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

Sugerencia de temporalización.

Septiembre.

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 científico. <i>Registrar las actividades de ocio.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Ahora elige tú.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. 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. 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	• ¿Qué es la salud? • La prevención. • Nuestros alimentos. <i>Según su origen y según su función.</i> • Dieta saludable. • Estamos en forma. • Taller científico. <i>Registrar las actividades de ocio.</i> • Taller	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial.

	experimentos guiados.	tecnológico. <i>Nevera saludable.</i> • Rincón de lectura. <i>Cuidamos nuestra alimentación.</i> • Valora lo aprendido. <i>Ahora elige tú.</i>	C.4.2.4
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller científico. <i>Registrar las actividades de ocio.</i> • Taller tecnológico. <i>Nevera saludable.</i> • Rincón de lectura. <i>Cuidamos nuestra alimentación.</i> • Valora lo aprendido. <i>Ahora elige tú.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	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. Conciencia ecosocial. C.4.2.4
4.	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.	• ¿Qué es la salud? • La prevención. • Dieta saludable. • Estamos en forma. • Taller científico. <i>Registrar las actividades de ocio.</i> • Valora lo aprendido. <i>Ahora elige tú.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 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,	• Nuestros alimentos. <i>Según su origen y según</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la

	social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	<i>su función.</i> • Valora lo aprendido. <i>Ahora elige tú.</i>	actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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
	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.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Taller tecnológico. <i>Nevera saludable.</i> • Nuestros alimentos. <i>Según su origen y según su función.</i> • Rincón de lectura. <i>Cuidamos nuestra alimentación.</i> • Valora lo aprendido. <i>Ahora elige tú.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	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.		4. Conciencia ecosocial. C.4.2.4
	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.		
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.	• Estamos en forma. • Taller científico. <i>Registrar las actividades de ocio.</i> • Valora lo aprendido. <i>Ahora elige tú.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 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. Analiza la salud física, mental y social que completan el desarrollo equilibrado de cualquier persona.
2. Enumera las principales medidas preventivas encaminadas al desarrollo sano de cualquier persona.
3. Describe los distintos tipos de alimentos según su origen y función.
4. Describe los diversos hábitos saludables para mantener una dieta equilibrada, variada, sana y adecuada a la edad.
5. Describe los beneficios que produce la práctica de ejercicio de modo regular, mantener buenas posturas en el desarrollo de las actividades diarias y respetar los tiempos de descanso.
6. Propone hábitos saludables para el buen descanso.
7. Fomenta actividades de ocio saludables que favorezcan tanto su salud física como mental y social.
8. Valora los aprendizajes adquiridos para aplicarlos, con efectividad, a situaciones cotidianas que lo requieran.
9. Reflexiona sobre su propia responsabilidad por asumir y practicar hábitos saludables que potencian su salud y favorezcan las de sus compañeras y compañeros.

UNIDAD 2. LA VIDA DE LAS PLANTAS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

Los aspectos metodológicos relevantes en este caso son los siguientes:

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Octubre.

Contenidos transversales

1. La salud, los estilos de vida responsables y el cuidado del medioambiente.
2. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad.

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.	• Rincón de lectura. <i>Conservamos los bosques.</i> • Taller científico. <i>Descubrir qué necesitan las semillas.</i> • Valoración crítica de los aprendizajes adquiridos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• Cómo son las plantas. <i>La raíz, el tallo y las hojas.</i> • La nutrición de las plantas. <i>Fotosíntesis.</i> • Las plantas se reproducen. • Hay muchos tipos de plantas. <i>Plantas con semilla y sin semilla.</i> • No podemos vivir sin las plantas. • Taller	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.		
	2.3. 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.	tecnológico. <i>Construir semilleros y plantar semillas.</i> • Taller científico. <i>Descubrir qué necesitan las semillas.</i> • Rincón de lectura. <i>Conservamos los bosques.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller tecnológico. <i>Construir semilleros y plantar semillas.</i> • Taller científico. <i>Descubrir qué necesitan las semillas.</i> • Rincón de lectura. <i>Conservamos los bosques.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1,
	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.	<i>valora tu aprendizaje.</i>	B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
4.	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.	• Cómo son las plantas. <i>La raíz, el tallo y las hojas.</i> • La nutrición de las plantas. <i>Fotosíntesis.</i> • Las plantas se reproducen. • Hay muchos tipos de plantas. <i>Plantas con semilla y sin semilla.</i> • No podemos vivir sin las plantas. • Taller tecnológico. <i>Construir semilleros y plantar semillas.</i> • Taller científico. <i>Descubrir qué necesitan las semillas.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. 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.	• Cómo son las plantas. <i>La raíz, el tallo y las hojas.</i> • La nutrición de las plantas. <i>Fotosíntesis.</i> • Las plantas se reproducen. • Hay muchos tipos de plantas. <i>Plantas con semilla y sin semilla.</i> • No podemos vivir sin las plantas. • Taller tecnológico. <i>Construir semilleros y plantar semillas.</i> • Taller científico. <i>Descubrir qué necesitan las semillas.</i> • Rincón de lectura. <i>Conservamos los bosques.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. 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.		
	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.		

6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Rincón de lectura. <i>Conservamos los bosques.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 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.		

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica qué partes conoce de las plantas.
2. Describe la función de nutrición de las plantas.
3. Relata cómo se reproducen las plantas, diferencia entre las que tienen semillas y las que no y destaca las partes de la flor, así como los tipos de fruto y semilla.
4. Muestra interés por conocer las relaciones medioambientales entre las plantas, su entorno y el resto de los seres vivos.
5. Conoce la necesidad de cuidar nuestros bosques para recuperar el equilibrio de la biosfera.
6. Participa en un taller científico y tecnológico descubriendo cómo se cuidan y plantan las semillas para un correcto desarrollo, trata de ponerlo en práctica creando semilleros propios y observa cómo evolucionan.
7. Relaciona los conocimientos previos e intereses que poseía en la materia con los aprendizajes adquiridos en la unidad.

UNIDAD 3. UN MUNDO DE SERES VIVOS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

Los aspectos metodológicos más destacados en la unidad se refieren a la organización que los científicos realizan de los seres vivos dividiéndolos en reinos según sus características comunes.

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

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

- Actitudes de respeto, participación y escucha activa durante su participación en actividades cooperativas.

Plan de trabajo

1. Los seres vivos.
2. Los reinos de la vida.
3. Los hongos.
4. Los protoctistas y las bacterias.
5. Taller científico. *Evaluar la biodiversidad.*
6. Taller tecnológico. *Comprobar cómo se elabora el yogur.*
7. Rincón de la lectura. *Descubrimos la diversidad de la vida.*
8. Organiza, aplica y valora los aprendizajes adquiridos.

Sugerencia de temporalización.

Noviembre.

Contenidos transversales

1. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
2. La salud, los estilos de vida responsable y el cuidado del medioambiente.
3. Respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas.
4. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

Programación de la unidad didáctica

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones de la unidad didáctica	Saberes básicos/contenidos relacionados
1.	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.	• Taller científico. <i>Evaluar la biodiversidad.</i> • Rincón de la lectura. <i>Descubrimos la diversidad de la vida.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.		
	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.		
2.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• Estudiamos los seres vivos. <i>El estudio de los seres vivos y sus células.</i> • Los reinos de la vida. • Los hongos. • Los protoctistas y las bacterias. • Taller científico. <i>Evaluar la biodiversidad.</i> • Taller	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.1, A.2.2.4 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento
	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.	tecnológico. <i>Comprobar cómo se elabora el yogur.</i> • Rincón de la lectura. <i>Descubrimos la diversidad de la vida.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller científico. <i>Evaluar la biodiversidad.</i> • Taller tecnológico. <i>Comprobar cómo se elabora el yogur.</i> • Rincón de la lectura. <i>Descubrimos la diversidad de la vida.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.1, A.2.2.4 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento
	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.	<i>ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• Estudiamos los seres vivos. <i>El estudio de los seres vivos y sus células.</i> • Los reinos de la vida. • Los hongos. • Los protoctistas y las bacterias. • Taller científico. <i>Evaluar la biodiversidad.</i> • Taller tecnológico. <i>Comprobar cómo se elabora el yogur.</i> • Rincón de la lectura. <i>Descubrimos la diversidad de la vida.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.1, A.2.2.4 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3.
	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.		

		<i>ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
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.	• Estudiamos los seres vivos. <i>El estudio de los seres vivos y sus células.</i> • Los reinos de la vida. • Los hongos. • Los protoctistas y las bacterias. • Taller científico. <i>Evaluar la biodiversidad.</i> • Taller tecnológico. <i>Comprobar cómo se elabora el yogur.</i> • Rincón de la lectura. <i>Descubrimos la diversidad de la vida.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.1, A.2.2.4 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. 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.		
	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.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Taller científico. <i>Evaluar la biodiversidad.</i> • Rincón de la lectura. <i>Descubrimos la diversidad de la vida.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 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.		
	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.		

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Observa la naturaleza y a todos los seres vivos que en ella habitan como si fuera un científico, y para ello utiliza todos los medios que tiene a su alcance.
2. Analiza la composición celular de los seres vivos.
3. Diferencia los cinco reinos en los que los científicos agrupan a todos los seres vivos según las características que comparten.
4. Evalúa la biodiversidad de un entorno concreto y analiza la cantidad de seres vivos que en él habitan.
5. Relaciona los conocimientos previos e intereses que poseía en la materia con los aprendizajes adquiridos en la unidad.

UNIDAD 4. ¿CÓMO ES LA TIERRA?

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Los seres humanos siempre hemos tenido curiosidad por conocer el universo y qué se esconde tras las estrellas que observamos por la noche.

La Tierra es un planeta situado en el sistema solar, un pequeño puntito en la inmensidad del espacio, el cual desconocemos en su gran mayoría.

Los aspectos metodológicos más destacados en la unidad nos servirán para conocer mejor el espacio, así como la Tierra, el lugar donde vivimos, y de analizar la energía que esta posee y cómo a veces se manifiesta en terremotos o erupciones volcánicas, provocando catástrofes. Por ello vamos estudiar cómo actuar ante estas emergencias en la medida de nuestras posibilidades.

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

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

Plan de trabajo

1. La Tierra en el sistema solar.
2. La Tierra, un planeta activo.
3. Representación de la Tierra.
4. Los mapas.
5. Taller de geografía. *Trabajar con mapas de distinta escala.*
6. Taller de creatividad. *Juegos de orientación.*
7. Rincón de la lectura. *Actuamos frente a catástrofes naturales.*
8. Organiza, aplica y valora los aprendizajes adquiridos.

Sugerencia de temporalización. Diciembre.

Contenidos transversales

1. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
2. La salud, los estilos de vida responsable y el cuidado del medioambiente.
3. Respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas.
4. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.

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.	• Rincón de lectura. <i>La erupción del volcán de La Palma.</i> • Rincón de escritura. <i>Redactar un informe de un simulacro de emergencias.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• La Tierra en el sistema solar. • ¿Por qué hay noches y días? • ¿Por qué hay estaciones en la Tierra? • La Tierra, un planeta activo. <i>Conocemos la Tierra, la Tierra por dentro y la actividad de la Tierra.</i> • ¿Cómo se representa la Tierra? <i>Del globo terráqueo al mapa.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.5. 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.		
	2.3. 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.	• ¿Para qué utilizamos los mapas? • Taller de geografía. <i>Trabajar con mapas de distintas escalas.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear juegos de orientación.</i> • Rincón de lectura. <i>La erupción del volcán de La Palma.</i> • Rincón de escritura. <i>Redactar un informe de un simulacro de emergencias.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.2,
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de creatividad. <i>Crear juegos de orientación.</i> • Rincón de lectura. <i>La erupción del volcán de La Palma.</i> • Rincón de escritura. <i>Redactar un</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.5. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del
	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.	<i>informe de un simulacro de emergencias.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	entorno personal de aprendizaje, B.1.2.1, B.1.2.2, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.2,
	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 juegos de orientación.</i> • Rincón de escritura. <i>Redactar un informe de un simulacro de emergencias.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.5. 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo
	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.		

			actual. C.1.2.1, C.1.2.2,
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.	• La Tierra en el sistema solar. • ¿Por qué hay noches y días? • ¿Por qué hay estaciones en la Tierra?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.5. 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.2,
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• La Tierra, un planeta activo. <i>Conocemos la Tierra, la Tierra por dentro y la actividad de la Tierra.</i>	
	5.3. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	• ¿Cómo se representa la Tierra? <i>Del globo terráqueo al mapa.</i>	
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• ¿Para qué utilizamos los mapas?	
	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.	• Taller de geografía. <i>Trabajar con mapas de distintas escalas.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear juegos de orientación.</i> • Rincón de lectura. <i>La erupción del volcán de La Palma.</i> • Rincón de escritura. <i>Redactar un</i>	

		<i>informe de un simulacro de emergencias.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Rincón de lectura. <i>La erupción del volcán de La Palma.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.5 C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.2,
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.	• Rincón de escritura. <i>Redactar un informe de un simulacro de emergencias.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
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.	• Rincón de escritura. <i>Redactar un informe de un simulacro de emergencias.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.5. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje, B.1.2.1,
	9.3. Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de espacios públicos como peatones o como	• Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	

	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.		B.1.2.2, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.2,
--	--	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Observa imágenes sobre el espacio y plantea cuestiones sobre el universo y los distintos tipos de astros.
2. Observa y analiza el sistema solar y los planetas que lo forman.
3. Conoce las capas que forman la Tierra, su importancia para la supervivencia de los seres vivos que en ella habitan y los peligros y catástrofes que se derivan del despliegue de energía de los mismos y sus consecuencias.
4. Distingue los movimientos de la Tierra y sus consecuencias.
5. Reconoce los astros que vemos al acercarse la noche.
6. Analiza la superficie de la Tierra a través de su representación en el globo terráqueo o mapas de diferente tipo, y es capaz de leer los elementos que se utilizan.
7. Organiza y redacta un informe de simulacro de emergencia y evacuación en su centro escolar.
8. Realiza una valoración de su aprendizaje apreciando su utilidad en situaciones cotidianas.

RETO DEL PRIMER TRIMESTRE. *ELABORAR UNA DIETA SEMANAL COMPLETA Y SALUDABLE*

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 plantea la reflexión sobre la alimentación y la relación que guarda con el bienestar personal y la salud.

Conocer las necesidades de nuestro cuerpo, la oferta de alimentos de diferentes tipos que existen a nuestro alcance y los que son más adecuados permite a los niños y niñas avanzar en la autonomía y en la comprensión y adquisición de los hábitos que les permitan un desarrollo saludable.

Como en todos los casos, esos avances se apoyan en conocimientos, en experiencias y en iniciativas que permitan al alumnado sentirse protagonista del proceso.

En este caso, la tarea que se propone en el reto se centra en la planificación grupal de un menú saludable, donde se deberá tener en cuenta tanto los tipos y cantidades de alimentos como los gustos personales.

Los aspectos metodológicos en los que se incide en este reto son:

- Revisión de los hábitos alimentarios y compromiso de cambio por unos más saludables.
- Compromiso con el medioambiente en la búsqueda de alimentos no envasados, de proximidad y de temporada.
- Desarrollo de actividades grupales fomentando el entendimiento, el respeto y el apoyo entre compañeros.

Plan de trabajo

1. Diseñamos un menú semanal.
2. Agrupación por equipos.
3. Gustos.
4. Organización de datos.
5. Alimentos respetuosos con el medioambiente.
6. Planificación del menú.
7. Compromiso de buenas prácticas.
8. Valoración de los resultados obtenidos en el desempeño del reto.

Sugerencia de temporalización. Final del primer 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.	Reto. Elaborar una dieta semanal completa y saludable. Diseñamos un menú semanal. <i>Averiguad los gustos de la mayoría, seleccionad alimentos respetuosos con el medioambiente, repartid el trabajo entre los miembros del grupo, planificad el menú y haced el mural.</i> ¿Cómo lo hemos hecho?	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• Reto. Elaborar una dieta semanal completa y saludable. • Diseñamos un menú semanal. <i>Averiguar los gustos de la mayoría, seleccionad alimentos respetuosos con el medioambiente,</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.6 B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de
	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.	<i>repartid el trabajo entre los miembros del grupo, planificad el menú y haced el mural.</i> • ¿Cómo lo hemos hecho?	aprendizaje, B.1.2.1, B.1.2.2, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Reto. Elaborar una dieta semanal completa y saludable. • Diseñamos un menú semanal.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto		

	final.	<i>Averiguar los gustos de la mayoría, seleccionad alimentos respetuosos con el medioambiente, repartid el trabajo entre los miembros del grupo, planificad el menú y haced el mural.</i> • ¿Cómo lo hemos hecho?	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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 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.	4.1. Valorar y respetar su propio cuerpo y el de los demás.	• Reto. Elaborar una dieta semanal completa y saludable. • Diseñamos un menú semanal. <i>Averiguar los gustos de la mayoría, seleccionad alimentos respetuosos con el medioambiente, repartid el trabajo entre los miembros del grupo, planificad el menú y</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
	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.	<i>haced el mural.</i> • ¿Cómo lo hemos hecho?	
	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.	• Reto. Elaborar una dieta semanal completa y saludable. • Diseñamos un menú semanal. <i>Averiguad los gustos de la mayoría, seleccionad alimentos respetuosos con el medioambiente, repartid el trabajo entre los miembros del grupo, planificad el menú y haced el mural.</i> • ¿Cómo lo hemos hecho?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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.		4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• Reto. Elaborar una dieta semanal completa y saludable. • Diseñamos un menú semanal. <i>Averiguad los gustos de la mayoría, seleccionad alimentos respetuosos con el medioambiente, repartid el trabajo entre los miembros del grupo, planificad el menú y haced el mural.</i> • ¿Cómo lo hemos hecho?	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 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.		
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.	• Reto. Elaborar una dieta semanal completa y saludable. • Diseñamos un menú semanal. <i>Averiguad los gustos de la mayoría, seleccionad alimentos respetuosos con el medioambiente, repartid el trabajo entre los miembros del grupo, planificad el menú y</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5,
	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.	<i>haced el mural.</i> • ¿Cómo lo hemos hecho?	B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 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. Muestra interés por conocer a las personas que le rodean.
2. Expresa sus emociones manteniendo una resiliencia progresivamente adecuada.
3. Tiene en cuenta las opiniones y los gustos de los demás y muestra actitudes de empatía y respeto.
4. Manifiesta autonomía progresiva en la planificación y ejecución de acciones y tareas.

UNIDAD 5. EL CLIMA. ¿CÓMO ESTÁ CAMBIANDO?

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

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

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

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Enero.

Contenidos transversales

1. El respeto y cuidado del medioambiente.
2. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el diálogo y la empatía tanto en el entorno educativo como en todos los ámbitos de la vida.
3. Desarrollo de la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

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.	• Rincón de la lectura. <i>Combatimos el cambio climático.</i> • Rincón de la oratoria. <i>Conclusiones sobre el cambio climático.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• Conocemos los climas. <i>¿Qué es el clima? Los climas de la Tierra.</i> • ¿Cómo son los climas de España? <i>Oceánico, mediterráneo, subtropical y de montaña.</i> • ¿Por qué hay climas diferentes en España?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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,
	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.	• ¿Por qué hablamos de cambio climático? • ¿Cómo se ha producido el cambio climático?	B.1.2.2, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	2.4. Conocer y emplear de forma segura instrumentos y dispositivos para realizar mediciones precisas y registrarlas correctamente.	• Consecuencias del cambio climático.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.3 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, 4.d, C.4.2.4
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• ¿Cómo nos afecta el cambio climático?	
	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>Comprobar la contaminación del aire.</i> • Taller de creatividad. <i>Deducir cómo cambiarán algunos paisajes.</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.	• Rincón de la lectura. <i>Combatimos el cambio climático.</i> • Rincón de la oratoria. <i>Conclusiones sobre el cambio climático.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la	• Conocemos los climas. ¿Qué es el clima? Los climas	A. CULTURA CIENTÍFICA

	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.	<i>de la Tierra.</i> • ¿Cómo son los climas de España? <i>Oceánico, mediterráneo, subtropical y de montaña.</i> • ¿Por qué hablamos de cambio climático? • Consecuencias del cambio climático. • Taller de geografía. <i>Comprobar la contaminación del aire.</i> • Taller de creatividad. <i>Deducir cómo cambiarán algunos paisajes.</i> • Rincón de la lectura. <i>Combatimos el cambio climático.</i> • Rincón de la oratoria. <i>Conclusiones sobre el cambio climático.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.3 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, 4.d, C.4.2.4
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar	• Rincón de la lectura.	C. SOCIEDADES Y

	emocional y social.	<i>Combatimos el cambio climático.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.3 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, 4.d, 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.		
	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.		
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.	• Conocemos los climas. <i>¿Qué es el clima? Los climas de la Tierra.</i> • ¿Cómo son los climas de España? <i>Oceánico, mediterráneo, subtropical y de montaña.</i> • ¿Por qué hablamos de cambio climático? • Consecuencias del cambio climático. • Taller de geografía. <i>Comprobar la contaminación del aire.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• Taller de creatividad. <i>Deducir cómo cambiarán algunos paisajes.</i> • Rincón de la lectura. <i>Combatimos el cambio climático.</i> • Rincón de la oratoria. <i>Conclusiones sobre el cambio climático.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.3 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, 4.d, C.4.2.4
	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.	• ¿Por qué hablamos de cambio climático? • Consecuencias del cambio climático. • Taller de geografía. <i>Comprobar la contaminación del aire.</i> • Taller de creatividad. <i>Deducir cómo cambiarán algunos paisajes.</i> • Rincón de la lectura. <i>Combatimos el</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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.		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, B.1.2.6.
	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.		2. Proyectos de diseño y pensamiento
	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.	<i>cambio climático.</i> ● Rincón de la oratoria. <i>Conclusiones sobre el cambio climático.</i> ● Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.3 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, 4.d, C.4.2.4
	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.		
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.	● Taller de geografía. <i>Comprobar la contaminación del aire.</i> ● Taller de creatividad. <i>Deducir cómo cambiarán algunos paisajes.</i> ● Rincón de la lectura. <i>Combatimos el cambio climático.</i> ● Rincón de la oratoria. <i>Conclusiones sobre el cambio climático.</i> ● Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas,</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 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, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3,
	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.	<i>aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.1, C.1.2.3 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, 4.d, C.4.2.4
--	----------	--	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

- Describe los climas de la Tierra y, más concretamente, los de España.
- Enumera diferentes problemas medioambientales derivados de la contaminación atmosférica y reflexiona sobre prácticas para evitar el calentamiento global.
- Define, compara y localiza en un mapa los climas del mundo.
- Determina en qué consiste el cambio climático y sus efectos, y señala las principales catástrofes y acuerdos climáticos asociados con el tema.
- Aplica los aprendizajes de la unidad para contextualizarlos en actividades y tareas cotidianas, valorando su utilidad y practicidad.
- Valora su grado de compromiso y responsabilidad frente al cambio climático y señala su plan de acción individual para ayudar a mitigarlo.

UNIDAD 6. PROTEGEMOS LOS ECOSISTEMAS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

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

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Enero-febrero.

Contenidos transversales

1. El respeto y cuidado del medioambiente.
2. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el diálogo y la empatía tanto en el entorno educativo como en todos los ámbitos de la vida.
3. Desarrollo de la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

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 científico. <i>Analizar un espacio protegido próximo.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir una maqueta de un espacio protegido.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
	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.	• Los medios acuáticos. <i>Medios de agua dulce y medios de agua salada.</i> • Los medios terrestres. <i>Factores que les afectan y las rocas.</i> • La biodiversidad. • La pérdida de biodiversidad. <i>Principales causas de extinción de las especies.</i> • Cuidamos los ecosistemas.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, A.2.2.4, A.2.2.5, A.2.2.6 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1,
	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.	<i>Obligaciones de las autoridades y obligaciones de la ciudadanía.</i>	B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Taller científico. <i>Analizar un espacio protegido próximo.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	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 una maqueta de un espacio protegido.</i>	1. Retos del mundo actual. C.1.2.6.
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	• Rincón de la lectura. <i>Protegemos la biodiversidad.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• La pérdida de biodiversidad. <i>Principales causas de extinción de las especies.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.	• Cuidamos los ecosistemas. <i>Obligaciones de las autoridades y obligaciones de la ciudadanía.</i>	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.	• Taller científico. <i>Analizar un</i>	2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, A.2.2.4, A.2.2.5, A.2.2.6
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño		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,

	y el producto final.	<i>espacio protegido próximo.</i>	B.1.2.5, B.1.2.6.
	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.	• Taller tecnológico. <i>Construir una maqueta de un espacio protegido.</i>	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	3.6. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo a principios básicos del pensamiento computacional.	• Rincón de la lectura. <i>Protegemos la biodiversidad.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.	• Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• Rincón de la lectura. <i>Protegemos la biodiversidad.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	4.3. Identificar las emociones propias y las de los demás mostrando empatía.	• Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	1. Retos del mundo actual. C.1.2.6.
	4.4. Establecer relaciones afectivas saludables.		4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
	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.		
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	• Los medios acuáticos. <i>Medios de agua dulce y medios de agua salada.</i> • Los medios	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.

	adecuados.	terrestres. <i>Factores que les afectan y las rocas.</i> • La biodiversidad. • La pérdida de biodiversidad. <i>Principales causas de extinción de las especies.</i> • Cuidamos los ecosistemas. <i>Obligaciones de las autoridades y obligaciones de la ciudadanía.</i> • Taller científico. <i>Analizar un espacio protegido próximo.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir una maqueta de un espacio protegido.</i> • Rincón de la lectura. <i>Protegemos la biodiversidad.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, A.2.2.4, A.2.2.5, A.2.2.6 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. 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.		
	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.		

6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• La pérdida de biodiversidad. <i>Principales causas de extinción de las especies.</i> • Cuidamos los ecosistemas. <i>Obligaciones de las autoridades y obligaciones de la ciudadanía.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.2.3, A.2.2.4, A.2.2.5, A.2.2.6 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.6. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4
	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.		
9.	9.1. Realizar actividades en el contexto de la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de	• Taller científico. <i>Analizar un espacio protegido</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. 1.a,

	forma dialogada y democrática y empleando un lenguaje inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.		1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f. 2. La vida en nuestro planeta. 2.d, 2.e, 2.f, 2.g, 2.h.
	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.	<i>próximo.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir una maqueta de un espacio protegido.</i> • Rincón de la lectura. <i>Protegemos la biodiversidad.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. 1.e. 4. Conciencia ecosocial. 4.b, 4.c, 4.d.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Distingue entre medios terrestres y acuáticos y reconoce los principales factores que afectan a cada uno de ellos.
2. Reconoce entornos ricos en biodiversidad, como los bosques tropicales y los arrecifes de coral, y asume los beneficios de la conservación de estas zonas para la subsistencia del ser humano.
3. Busca causas de la pérdida de diversidad en diferentes zonas del planeta y comprueba su consecuencia principal, la extinción de las especies.
4. Determina obligaciones, tanto por parte de las autoridades como de los ciudadanos, encaminadas a causar el mínimo de alteraciones en los ecosistemas e incluso la protección de estos.
5. Aplica los aprendizajes de la unidad para contextualizarlos en actividades y tareas cotidianas, valorando su utilidad y practicidad.
6. Valora su grado de compromiso y responsabilidad frente a los diferentes ecosistemas, tratando de respetar su entorno y cuidar la biodiversidad existente.
7. Muestra actitudes de curiosidad, interés y esfuerzo en la realización de trabajos y tareas.

UNIDAD 7. ¿CUÁNTOS SOMOS Y DÓNDE VIVIMOS?

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

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

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

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Febrero-marzo.

Contenidos transversales

1. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el diálogo y la empatía tanto en el entorno educativo como en todos los ámbitos de la vida.
2. Desarrollo de la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

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 lectura. <i>Conocemos a personas refugiadas.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• ¿Dónde se localiza el territorio de España? <i>¿Con qué limita España? ¿Cómo se organiza el territorio de España?</i> • ¿Cómo se gobierna España? <i>La Constitución, instituciones del Estado español y de cada territorio.</i> • ¿Cómo se estudia la población? <i>¿Cómo cambia la</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y
	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.	<i>población?</i> <i>¿Cómo se calcula el crecimiento de una población?</i> • ¿Cómo es la población de España? <i>¿Cómo es el saldo natural y cómo es el saldo migratorio? La población española envejece.</i> • ¿Cómo se reparte la población de España? <i>La densidad de población y la distribución de la población española.</i> • Taller de geografía. <i>Realizar un mapa 3D de la población de España.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un juego para conocer las comunidades.</i> • Taller de lectura. <i>Conocemos a personas refugiadas.</i> • Rincón de matemáticas. <i>Analizar datos de inmigración y de</i>	TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.5, C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3, C.3.2.4, C.3.2.5 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4.
--	--	--	--

		<i>personas refugiadas.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
3.	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.	• Taller de geografía. <i>Realizar un mapa 3D de la población de España.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un juego para conocer las comunidades.</i> • Rincón de matemáticas. <i>Analizar datos de inmigración y de personas refugiadas.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.5, C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3, C.3.2.4, C.3.2.5 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4.
4.	4.2. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	• ¿Dónde se localiza el territorio de España? ¿Con qué limita España? ¿Cómo	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3,

4.3. Identificar las emociones propias y las de los demás mostrando empatía.		<i>se organiza el territorio de España?</i>	A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.
4.4. Establecer relaciones afectivas saludables.		• ¿Cómo se gobierna España? <i>La Constitución, instituciones del Estado español y de cada territorio.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.5, C.1.2.6.
4.5. Adoptar estrategias de control de las propias emociones: escucha activa, aceptación de la opinión de los demás, autoconocimiento.		• ¿Cómo se estudia la población? <i>¿Cómo cambia la población? ¿Cómo se calcula el crecimiento de una población?</i>	3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3, C.3.2.4, C.3.2.5
4.6. Ser consciente de la diversidad presente en el aula y en su entorno social cercano.		• ¿Cómo es la población de España? <i>¿Cómo es el saldo natural y cómo es el saldo migratorio? La población española envejece.</i> • ¿Cómo se reparte la población de España? <i>La densidad de población y la distribución de la población española.</i> • Taller de geografía. <i>Realizar un mapa 3D de la población de España.</i>	4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4.

		• Taller de creatividad. <i>Crear un juego para conocer las comunidades.</i> • Taller de lectura. <i>Conocemos a personas refugiadas.</i> • Rincón de matemáticas. <i>Analizar datos de inmigración y de personas refugiadas.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
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.	• ¿Dónde se localiza el territorio de España? <i>¿Con qué limita España? ¿Cómo se organiza el territorio de España?</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• ¿Cómo se gobierna España? <i>La Constitución, instituciones del Estado español y de cada territorio.</i>	
	5.3. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	• ¿Cómo se estudia la población? <i>¿Cómo cambia la</i>	

	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.	<i>población?</i> <i>¿Cómo se calcula el crecimiento de una población?</i> • ¿Cómo es la población de España? <i>¿Cómo es el saldo natural y cómo es el saldo migratorio? La población española envejece.</i> • ¿Cómo se reparte la población de España? <i>La densidad de población y la distribución de la población española.</i> • Taller de geografía. <i>Realizar un mapa 3D de la población de España.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un juego para conocer las comunidades.</i> • Taller de lectura. <i>Conocemos a personas refugiadas.</i> • Rincón de matemáticas. <i>Analizar datos de inmigración y de</i>	TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.5, C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3, C.3.2.4, C.3.2.5 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4.
--	--	--	--

		<i>personas refugiadas.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
8.	8.1. Reflexionar sobre cuestiones éticas contribuyendo al bienestar individual y colectivo.	• ¿Cómo se estudia la población? <i>¿Cómo cambia la población?</i> <i>¿Cómo se calcula el crecimiento de una población?</i> • ¿Cómo es la población de España? <i>¿Cómo es el saldo natural y cómo es el saldo migratorio? La población española envejece.</i> • ¿Cómo se reparte la población de España? <i>La densidad de población y la distribución de la población española.</i> • Taller de geografía. <i>Realizar un mapa 3D de la población de</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.5, C.1.2.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3, C.3.2.4, C.3.2.5 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.3, C.4.2.4.
	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.		

		<i>España.</i> ● Taller de lectura. <i>Conocemos a personas refugiadas.</i> ● Rincón de matemáticas. <i>Analizar datos de inmigración y de personas refugiadas.</i> ● Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
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.	● ¿Dónde se localiza el territorio de España? <i>¿Con qué limita España? ¿Cómo se organiza el territorio de España?</i> ● ¿Cómo se gobierna España? <i>La Constitución, instituciones del Estado español y de cada territorio.</i> ● ¿Cómo es la población de España? <i>¿Cómo es el saldo natural y cómo es el saldo migratorio? La población española</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.2.5, C.1.2.6. 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.		
	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.	<i>envejece.</i> ● Taller de lectura. <i>Conocemos a personas refugiadas.</i> ● Rincón de matemáticas. <i>Analizar datos de inmigración y de personas refugiadas.</i> ● Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C.3.2.3, C.3.2.4, C.3.2.5 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. Sitúa a España en el mapa y sus límites tanto naturales como políticos.
2. Define a España como un Estado democrático y señala la Constitución como la ley más importante.
3. Describe derechos y deberes fundamentales de todos los ciudadanos.
4. Valora la participación ciudadana en la vida política.
5. Explica características y elementos de la organización política y territorial de España.
6. Elabora de manera cooperativa un mural sobre instituciones democráticas.
7. Realiza estudios de población a través de los padrones municipales y los censos de población, y analiza los cambios que se van produciendo en diferentes territorios.
8. Analiza las causas y consecuencias del envejecimiento de la población española.
9. Analiza las causas y consecuencias en un territorio de los diferentes movimientos migratorios.
10. Muestra actitudes de respeto, cooperación, integración y participación activa durante las interacciones y los debates del aula.
11. Expresa relaciones entre sus experiencias y conocimientos previos con los adquiridos realizando inferencias y extrayendo conclusiones razonadas.
12. Adquiere habilidades y estrategias de metaaprendizaje y autoevaluación.

UNIDAD 8. ¿PRODUCIMOS DE FORMA RESPONSABLE?

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

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

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Marzo-abril.

Contenidos transversales

1. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el diálogo y la empatía tanto en el entorno educativo como en todos los ámbitos de la vida.
2. Desarrollo de la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

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>Reflexionar sobre el acceso a los recursos.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un mural sobre la economía circular.</i> • Rincón de lectura. <i>Somos consumidores responsables.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 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 curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	• ¿Qué son las actividades productivas? • ¿Cómo transforman las actividades el medio? <i>Medio rural y medio urbano.</i> • Otras formas de producir. <i>Producción en línea y producción en círculo.</i> • Consumimos con responsabilidad. • Taller de	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y
	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.	pensamiento. <i>Reflexionar sobre el acceso a los recursos.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un mural sobre la economía circular.</i> • Rincón de lectura. <i>Somos consumidores responsables.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, C.4.2.4
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de creatividad. <i>Crear un mural sobre la economía circular.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e. 2. Proyectos de diseño
	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.		y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, C.4.2.4
4.	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.	• Consumimos con responsabilidad. • Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre el acceso a los recursos.</i> • Rincón de lectura. <i>Somos consumidores responsables.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1. 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	• ¿Qué son las actividades productivas? • ¿Cómo transforman las actividades el medio? <i>Medio</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.

	adecuados.	<i>rural y medio urbano.</i>	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• Otras formas de producir. <i>Producción en línea y producción en círculo.</i>	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e.
	5.3. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	• Consumimos con responsabilidad.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d.
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre el acceso a los recursos.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	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 un mural sobre la economía circular.</i> • Rincón de lectura. <i>Somos consumidores responsables.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	3. Alfabetización cívica. C.3.2.1. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, C.4.2.4
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• ¿Cómo transforman las actividades el medio? <i>Medio rural y medio urbano.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA
	6.2. Adoptar estilos de vida sostenibles y respetuosos en relación a la conservación y protección de la naturaleza.	• Otras formas de producir.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y

	6.3. Adoptar un consumo responsable en la vida diaria.	<i>Producción en línea y producción en círculo.</i> • Consumimos con responsabilidad. • Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre el acceso a los recursos.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un mural sobre la economía circular.</i> • Rincón de lectura. <i>Somos consumidores responsables.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, C.4.2.4
	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.		
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 transforman las actividades el medio? <i>Medio rural y medio urbano.</i> • Otras formas de producir. <i>Producción en línea y producción en círculo.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.a, 1.b,
	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.	• Consumimos con responsabilidad. • Taller de pensamiento. <i>Reflexionar sobre el acceso a los recursos.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un mural sobre la economía circular.</i> • Rincón de lectura. <i>Somos consumidores responsables.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	1.c, 1.d, 1.e. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1. 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. Explica las actividades productivas del sector primario, secundario y terciario.
2. Investiga y valora las transformaciones del medio y los paisajes que provocan las actividades productivas tanto en el medio rural como en las ciudades.
3. Conoce alternativas a los modos de producción tradicional con el objetivo de reducir los residuos y la extracción de

recursos, potenciando el reciclaje y el uso de energías renovables.

4. Valora el consumo responsable y trata de llevarlo a la práctica en su vida diaria.
5. Explica características y elementos de la organización política y territorial de España.
6. Muestra actitudes de respeto, cooperación, integración y participación activa durante las interacciones y los debates del aula.
7. Muestra actitudes de esfuerzo y autonomía progresiva en la realización de trabajos y tareas.

RETO DEL SEGUNDO TRIMESTRE. *PROMOVER EL CONSUMO RESPONSABLE*

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En este caso abordamos el tema del consumo como experiencia transversal a todas las áreas. Los aspectos que destacamos son:

- La reflexión sobre las necesidades reales de consumo de las personas.
- El análisis de lo que nos induce a comprar y consumir.
- La valoración de lo que supone el consumo y la compra responsable.

La clave en este reto es la reflexión y el análisis del escenario del consumo y de los propios hábitos, intereses y necesidades reales. Basándose en estos conocimientos, se pretende que el alumnado desarrolle su espíritu crítico, tome decisiones de forma argumentada y pueda elegir con progresiva autonomía su relación con el consumo.

En este caso, la tarea que se propone en el reto hace referencia al abuso que hacemos todas las personas del consumo de plásticos. Para ello se pretende que los estudiantes organicen una campaña publicitaria que sirva para reducir el consumo de estos productos de usar y tirar, además de promover alternativas más sostenibles y ecológicas con el medioambiente.

Los aspectos metodológicos en los que se incide en este reto son:

- Revisión de los hábitos de consumo y compromiso de cambio por unos más saludables con el medioambiente.

- Desarrollo de estrategias y habilidades de observación, investigación y comunicación.
- Desarrollo de actividades grupales fomentando el entendimiento, el respeto y el apoyo entre compañeras y compañeros.
- Valoración y evaluación del proceso del trabajo en grupo.

Plan de trabajo

1. Campaña publicitaria contra el abuso de los plásticos.
2. Lluvia de ideas sobre cuántos plásticos consumimos de modo innecesario.
3. Organización de una lista para evitar el usar y tirar.
4. Búsqueda en internet de alternativas al plástico.
5. Lema de la campaña.
6. Elementos de la campaña.
7. Formación de grupos y reparto de tareas.
8. Reflexión sobre la repercusión de la campaña.
9. Valoración de los resultados obtenidos en el desempeño del reto.

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.	• Reto. Publicidad contra el usar y tirar. • Realizar una campaña publicitaria. <i>Haced una lista de productos de plástico, investigad en internet alternativas al plástico, lema de la campaña, elementos de la campaña, organización de tareas y ejecución de tareas.</i> • Valorar y reflexionar sobre cómo lo hemos hecho.	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• Reto. Publicidad contra el usar y tirar. • Realizar una campaña publicitaria. <i>Haced una lista de productos de plástico, investigad en internet alternativas al plástico, lema de la campaña, elementos de la campaña, organización de</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento
	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.	<i>tareas y ejecución de tareas.</i> • Valorar y reflexionar sobre cómo lo hemos hecho.	computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, C.4.2.4
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Reto. Publicidad contra el usar y tirar. • Realizar una campaña publicitaria. <i>Haced una lista de productos de plástico, investigad en internet alternativas al</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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,
	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.	<i>plástico, lema de la campaña, elementos de la campaña, organización de tareas y ejecución de tareas.</i> • Valorar y reflexionar sobre cómo lo hemos hecho.	B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, C.4.2.4
	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.	• Reto. Publicidad contra el usar y tirar. • Realizar una campaña publicitaria. <i>Haced una lista de productos de plástico, investigad en internet alternativas al plástico, lema de la campaña, elementos de la campaña, organización de tareas y ejecución de tareas.</i> • Valorar y reflexionar sobre cómo lo hemos hecho.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, 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.		
5.	5.1. Identificar las	• Reto. Publicidad	A. CULTURA

	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.	contra el usar y tirar. ● Realizar una campaña publicitaria. <i>Haced una lista de productos de plástico, investigad en internet alternativas al plástico, lema de la campaña, elementos de la campaña, organización de tareas y ejecución de tareas.</i> ● Valorar y reflexionar sobre cómo lo hemos hecho.	CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2. 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.		
	5.3. 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.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	● Reto. Publicidad contra el usar y tirar. ● Realizar una campaña publicitaria. <i>Haced una lista de productos de plástico, investigad en internet alternativas al plástico, lema de</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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,
	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.	<i>la campaña, elementos de la campaña, organización de tareas y ejecución de tareas.</i> • Valorar y reflexionar sobre cómo lo hemos hecho.	B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.1, C.4.2.3, C.4.2.4
	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.		
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.	• Reto. Publicidad contra el usar y tirar. • Realizar una campaña publicitaria. <i>Haced una lista de productos de plástico, investigad en internet alternativas al plástico, lema de la campaña, elementos de la campaña, organización de</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento
	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.	<i>tareas y ejecución de tareas.</i> • Valorar y reflexionar sobre cómo lo hemos hecho.	computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2. 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 este reto son los siguientes:

1. Expresa reflexiones sobre el abuso generalizado de los plásticos y propone medidas contra el usar y tirar.
2. Busca información en internet sobre alternativas al plástico que además sean respetuosas con el medioambiente y es capaz de rechazar la información falsa o errónea.
3. Participa en la elaboración de una campaña publicitaria de manera cooperativa, asumiendo su papel tanto en el reparto de tareas como en el desarrollo de las actividades propias y ayudando a sus compañeras y compañeros en todo lo que se le requiera.
4. Reflexiona sobre el trabajo realizado aplicando estrategias de autoevaluación.
5. Muestra actitudes de curiosidad, esfuerzo y autonomía en la realización de tareas y actitudes de respeto, cooperación y corresponsabilidad durante el trabajo en equipo.

UNIDAD 9. CONOCEMOS LA PREHISTORIA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

Los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Abril-mayo.

Contenidos transversales

1. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.
2. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

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. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• La vida en el Paleolítico. • La vida en el Neolítico. • La vida en la Edad de los Metales. • El arte en la Prehistoria. • Taller de historia. <i>Recrear técnicas de la Prehistoria.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un álbum de animales del</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y
	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.	<i>Paleolítico.</i>	TERRITORIOS
	2.4. Conocer y emplear de forma segura instrumentos y dispositivos para realizar mediciones precisas y registrarlas correctamente.	• Rincón de lectura. <i>Valoramos nuestro pasado.</i>	2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6,
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.	• Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2.
	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.		
	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 historia. <i>Recrear técnicas de la Prehistoria.</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>Crear un álbum de animales del Paleolítico.</i>	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.	• Rincón de lectura. <i>Valoramos nuestro pasado.</i>	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.	• Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus</i>	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, B.1.2.6.
	3.5. Utilizar herramientas o		2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.

	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.	<i>conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2.
4.	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.	• Rincón de lectura. <i>Valoramos nuestro pasado.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, 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,	• La vida en el Paleolítico. • La vida en el	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la

	social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	Neolítico. • La vida en la Edad de los Metales. • El arte en la Prehistoria. • Taller de historia. <i>Recrear técnicas de la Prehistoria.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un álbum de animales del Paleolítico.</i> • Rincón de lectura. <i>Valoramos nuestro pasado.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2.
	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.		
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• La vida en el Paleolítico. • La vida en el Neolítico. • La vida en la Edad de los Metales. • El arte en la Prehistoria. • Rincón de lectura. <i>Valoramos</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6.
	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. 6.8. Mostrar actitudes de cooperación y respeto hacia las personas y el planeta.	<i>nuestro pasado.</i>	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2.
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. 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.	• La vida en el Paleolítico. • La vida en el Neolítico. • La vida en la Edad de los Metales. • El arte en la Prehistoria. • Taller de historia. <i>Recrear técnicas de la Prehistoria.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un álbum de animales del Paleolítico.</i> • Rincón de lectura. <i>Valoramos nuestro pasado.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2.

	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.		
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 vida en el Paleolítico. • La vida en el Neolítico. • La vida en la Edad de los Metales. • El arte en la Prehistoria. • Taller de historia. <i>Recrear técnicas de la Prehistoria.</i> • Taller de creatividad. <i>Crear un álbum de animales del Paleolítico.</i> • Rincón de lectura. <i>Valoramos nuestro pasado.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica el concepto de Prehistoria y enumera, diferencia y define las tres etapas principales en que se divide atendiendo a su cronología.
2. Describe los descubrimientos y los inventos surgidos en la Edad de los Metales y señala diferencias con respecto a etapas anteriores.
3. Describe cómo era el arte en la Prehistoria, identifica sus etapas y describe las técnicas utilizadas en cada una.
4. Valora el patrimonio cultural legado de la Prehistoria y su conservación.
5. Participa de manera cooperativa en la organización de una exposición sobre las técnicas utilizadas en el arte rupestre.
6. Expresa reflexiones propias sobre las sociedades de otras épocas.
7. Muestra interés por conocer hechos del pasado y relacionarlos con contenidos y experiencias cercanos a su vida.

UNIDAD 10. EL NACIMIENTO DE LA ESCRITURA. LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

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

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

Plan de trabajo

1. Pueblos que vivían en la península ibérica antes de los romanos.

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

Sugerencia de temporalización. Mayo.

Contenidos transversales

1. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.
2. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

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 historia. <i>Investigar un legado griego: los Juegos Olímpicos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• ¿Qué ocurrió antes de los romanos? <i>Los pueblos que vivían en la Península y los pueblos que llegaron por el mar Mediterráneo.</i> • ¿Qué conocemos de los griegos? <i>Las polis griegas: Atenas.</i> • La llegada de los romanos a la Península. <i>La conquista de</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.		
	2.3. 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.	<i>Hispania y cómo se organizó Hispania.</i> • ¿Cómo vivían los romanos? • ¡Cuántas cosas conservamos de los romanos! • Taller de historia. <i>Investigar un legado griego: los Juegos Olímpicos.</i> • Taller de creatividad. <i>Elaborar un mapa de monumentos romanos.</i> • Rincón de lectura. <i>Conservamos los mitos griegos y romanos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• Taller de historia. <i>Investigar un legado griego: los Juegos Olímpicos.</i> • Taller de creatividad. <i>Elaborar un mapa de monumentos</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de
	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.	<i>romanos.</i> ● Rincón de lectura. <i>Conservamos los mitos griegos y romanos.</i> ● Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	aprendizaje, B.1.2.1, B.1.2.2, B.1.2.3, B.1.2.4, B.1.2.5, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3
	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.	● Rincón de lectura. <i>Conservamos los mitos griegos y romanos.</i> ● Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3
	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.		
5.	5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la	● ¿Qué ocurrió antes de los romanos? <i>Los pueblos que vivían en la Península y los</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3,

	indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	<i>pueblos que llegaron por el mar Mediterráneo.</i>	A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.
	5.2. Identificar las características de los diferentes elementos del medio natural, social y cultural.	• ¿Qué conocemos de los griegos? <i>Las polis griegas: Atenas.</i>	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, B.1.2.6.
	5.3. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	• La llegada de los romanos a la Península. <i>La conquista de Hispania y cómo se organizó Hispania.</i>	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	5.4. Valorar y proteger el patrimonio natural y cultural, valorándolo como un bien común.	• ¿Cómo vivían los romanos?	2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6,
	5.5. Adoptar conductas respetuosas para el disfrute del patrimonio natural y cultural, proponiendo acciones para su conservación y mejora.	• ¡Cuántas cosas conservamos de los romanos! • Taller de historia. <i>Investigar un legado griego: los Juegos Olímpicos.</i> • Taller de creatividad. <i>Elaborar un mapa de monumentos romanos.</i> • Rincón de lectura. <i>Conservamos los mitos griegos y romanos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus</i>	3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3

		conocimientos y valora tu aprendizaje.	
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.	• ¿Qué ocurrió antes de los romanos? <i>Los pueblos que vivían en la Península y los pueblos que llegaron por el mar Mediterráneo.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3
	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.	• ¿Qué conocemos de los griegos? <i>Las polis griegas: Atenas.</i>	
	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.	• La llegada de los romanos a la Península. <i>La conquista de Hispania y cómo se organizó Hispania.</i>	
	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.	• ¿Cómo vivían los romanos? • ¡Cuántas cosas conservamos de los romanos!	
	7.5. Recopilar y procesar la información encontrada en una o varias fuentes y comunicar los resultados usando distintos medios.	• Taller de historia. <i>Investigar un legado griego: los Juegos Olímpicos.</i>	
	7.6. Incorporar la perspectiva de género en el análisis de personas, grupos sociales	• Taller de creatividad. <i>Elaborar un mapa de monumentos romanos.</i> • Rincón de	

	relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua.	lectura. <i>Conservamos los mitos griegos y romanos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
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. 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.	• ¿Qué ocurrió antes de los romanos? <i>Los pueblos que vivían en la Península y los pueblos que llegaron por el mar Mediterráneo.</i> • ¿Qué conocemos de los griegos? <i>Las polis griegas: Atenas.</i> • La llegada de los romanos a la Península. <i>La conquista de Hispania y cómo se organizó Hispania.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, C.3.2.3

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Enumera las civilizaciones que vivían en la península ibérica antes de la llegada del pueblo romano y describe sus rasgos más característicos.
2. Conoce las primeras formas de escritura, investiga cuándo y cómo surgieron y explica el impacto de su aparición sobre la sociedad antigua y la actual.
3. Describe los rasgos representativos de la civilización griega y sus formas de vida.
4. Analiza quiénes eran los romanos, cómo llegaron y conquistaron la península ibérica.
5. Explica cómo pasó la ciudad de Roma a ser un imperio.
6. Analiza cómo vivían los romanos en la nueva Hispania, cómo organizaban sus ciudades, sus costumbres y vida cotidiana, las diferentes clases sociales existentes, creencias religiosas...
7. Elaboración de una ponencia sobre los mitos griegos y romanos.
8. Muestra interés por conocer hechos del pasado para comprender nuestro presente.

UNIDAD 11. FUERZAS Y MÁQUINAS POR TODAS PARTES

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

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

En este contexto se pone el acento en los siguientes aspectos de la metodología:

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Mayo-junio.

Contenidos transversales

1. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
2. Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.
3. Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.

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.	• Las máquinas cambian. <i>Evolución de las máquinas e inventos y descubrimientos que cambian la historia.</i> • Los avances técnicos y la sociedad. <i>Trabajo, transporte, comunicación, hogar, ocio y sanidad.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• ¿Qué son las fuerzas? <i>Efectos y tipos de fuerzas.</i> • Las máquinas y las fuerzas. • Las máquinas cambian. <i>Evolución de las máquinas e inventos y descubrimientos que cambian la historia.</i> • Los avances técnicos y la sociedad. <i>Trabajo, transporte, comunicación,</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1, A.3.2.2, A.3.2.3, A.3.2.4, A.3.2.5. 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento
	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.	<i>hogar, ocio y sanidad.</i> • Taller científico. <i>Experimentar con máquinas simples.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir una catapulta.</i> • Rincón de lectura. <i>Inventos para todos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	2.4. Conocer y emplear de forma segura instrumentos y dispositivos para realizar mediciones precisas y registrarlas correctamente.		C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	2.5. Realizar experimentos guiados y no guiados.		2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6,
	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.		3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	2.7. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando herramientas adecuadas y un lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.		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>Construir una catapulta.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para la elaboración del producto final.		3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1, A.3.2.2, A.3.2.3, A.3.2.4, A.3.2.5.
	3.3. Construir, trabajando de manera cooperativa, un producto final sencillo que solucione un problema de diseño.		B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
	3.4. Explicar, siguiendo un guion, los pasos seguidos para elaborar el proyecto de diseño y el producto final.		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, B.1.2.6.
			2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1,

	3.5. Utilizar herramientas o aplicaciones digitales para presentar de forma oral y gráfica el producto final.		B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6,
	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.	● Rincón de lectura. <i>Inventos para todos.</i> ● Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6,
	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.		
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.	● ¿Qué son las fuerzas? <i>Efectos y tipos de fuerzas.</i> ● Las máquinas y las fuerzas. ● Las máquinas cambian. <i>Evolución de las máquinas e inventos y descubrimientos</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1, A.3.2.2, A.3.2.3, A.3.2.4, A.3.2.5. B. TECNOLOGÍA Y
	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.	<i>que cambian la historia.</i> • Los avances técnicos y la sociedad. <i>Trabajo, transporte, comunicación, hogar, ocio y sanidad.</i> • Taller científico. <i>Experimentar con máquinas simples.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir una catapulta.</i> • Rincón de lectura. <i>Inventos para todos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.4.
	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.	• ¿Qué son las fuerzas? <i>Efectos y tipos de fuerzas.</i> • Las máquinas y las fuerzas. • Las máquinas cambian.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1,
	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.	<i>Evolución de las máquinas e inventos y descubrimientos que cambian la historia.</i>	A.3.2.2, A.3.2.3, A.3.2.4, A.3.2.5.
	6.4. Reconocer comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y el uso sostenible de los recursos naturales.	• Los avances técnicos y la sociedad. <i>Trabajo, transporte, comunicación, hogar, ocio y sanidad.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	6.5. Identificar y expresar los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.	• Taller científico. <i>Experimentar con máquinas simples.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir una catapulta.</i> • Rincón de lectura. <i>Inventos para todos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 4. Conciencia ecosocial. C.4.2.4.
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.	• Las máquinas cambian. <i>Evolución de las máquinas e inventos y descubrimientos que cambian la historia.</i> • Comprueba tu progreso.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1, A.3.2.2, A.3.2.3, A.3.2.4,

		<i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	A.3.2.5. 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 4. Conciencia ecosocial. 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. 9.3. 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	• ¿Qué son las fuerzas? <i>Efectos y tipos de fuerzas.</i> • Las máquinas y las fuerzas. • Las máquinas cambian. <i>Evolución de las máquinas e inventos y descubrimientos que cambian la historia.</i> • Los avances técnicos y la sociedad. <i>Trabajo, transporte, comunicación, hogar, ocio y</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.2.1, A.3.2.2, A.3.2.3, A.3.2.4, A.3.2.5. 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1,

	el planeta.	<i>sanidad.</i> • Taller científico. <i>Experimentar con máquinas simples.</i> • Taller tecnológico. <i>Construir una catapulta.</i> • Rincón de lectura. <i>Inventos para todos.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2, 4. Conciencia ecosocial. 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. Identifica los efectos y tipos de fuerza que pueden ejercerse sobre los objetos.
2. Explica los beneficios que nos proporciona la utilización de máquinas en nuestras actividades diarias y el tipo de energía que usan para funcionar.
3. Analiza la evolución de las máquinas a lo largo de la historia y los inventos y descubrimientos que han ido aconteciendo.
4. Relata la composición y las propiedades del aire y valora su importancia para la vida y nuestro desarrollo.
5. Describe los principales avances técnicos de la sociedad que han ido modificando el modo de trabajar, de transportarnos, de comunicarnos, la vida de nuestros hogares e incluso el disfrute del ocio y la cultura o la calidad de la sanidad.
6. Analiza los beneficios e inconvenientes que los avances técnicos aportan a la vida.
7. Reflexiona sobre si los avances técnicos se incorporan de igual modo en las sociedades de todas las partes del mundo y llegan a la ciudadanía en su conjunto o si, por el contrario, hay zonas más desfavorecidas que otras donde estas máquinas no son tan accesibles.
8. Vincula los conocimientos que poseía previamente sobre el contenido de la unidad con los nuevos aprendizajes adquiridos al finalizar.

UNIDAD 12. NAVEGAMOS POR INTERNET

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

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

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

En este aspecto se vinculan los siguientes aprendizajes:

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

Plan de trabajo

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

Sugerencia de temporalización. Junio.

Contenidos transversales

1. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social.
2. La salud, los estilos de vida responsable y el cuidado del medioambiente.

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.	- Internet y la www. <i>Internet, conexión a internet y páginas web.</i> Buscamos información en internet. <i>Navegadores, buscadores y peligros.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	La comunicación en la era digital. <i>Consejos para una comunicación segura.</i>	
	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.	Reglas básicas de netiqueta. Taller tecnológico. <i>Mejora la presentación de un trabajo de clase.</i>	
	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.	Rincón de lectura. <i>Navegación segura y responsable.</i>	
	1.5. Realizar búsquedas sencillas de información en la red que le permitan resolver	Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	

	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. 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.	• Internet y la www. <i>Internet, conexión a internet y páginas web.</i> • Buscamos información en internet. <i>Navegadores, buscadores y peligros.</i> • La comunicación en la era digital. <i>Consejos para una comunicación segura.</i> • Reglas básicas de netiqueta.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.

	2.4. Conocer y emplear de forma segura instrumentos y dispositivos para realizar mediciones precisas y registrarlas correctamente.	• Taller tecnológico. <i>Mejora la presentación de un trabajo de clase.</i> • Rincón de lectura. <i>Navegación segura y responsable.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	
	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 tecnológico. <i>Mejora la presentación de un trabajo de clase.</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 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. 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.	• Reglas básicas de netiqueta. • Rincón de lectura. <i>Navegación segura y responsable.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
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. 9.3. Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las	• Internet y la www. <i>Internet, conexión a internet y páginas web.</i> • Buscamos información en internet. <i>Navegadores, buscadores y peligros.</i> • La comunicación en la era digital. <i>Consejos para</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento

	señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de la movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta.	<i>una comunicación segura.</i> • Reglas básicas de netiqueta. • Taller tecnológico. <i>Mejora la presentación de un trabajo de clase.</i> • Rincón de lectura. <i>Navegación segura y responsable.</i> • Comprueba tu progreso. <i>Organiza tus ideas, aplica tus conocimientos y valora tu aprendizaje.</i>	computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
--	---	---	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Analiza qué es internet, cómo nos conectamos y las distintas páginas web.
2. Explora la búsqueda de información por diferentes navegadores en internet, reconociendo los peligros de posible información falsa y de información no deseada.
3. Descubre distintos tipos de aplicaciones desde donde puede comunicarse por internet.
4. Escucha, analiza y pone en práctica todos los consejos que se le dan sobre el mejor modo de realizar una navegación y comunicación segura por internet.
5. Reconoce las reglas básicas para un buen uso de las conversaciones sociales por internet: netiqueta, para mejorar la convivencia en las redes y plataformas sociales.
6. Aplica estrategias para la organización de reelaboración de aprendizajes y conocimientos adquiridos.
7. Vincula los conocimientos que posea previamente sobre el contenido de la unidad con los nuevos aprendizajes adquiridos al finalizar.

RETO DEL TERCER TRIMESTRE. VALORAR LAS DIFERENCIAS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En el tercer trimestre afrontamos el último reto del curso. En esta ocasión, trabajaremos para impulsar el conocimiento y la valoración de las diferencias como un factor de riqueza cultural, social y personal.

La convivencia entre personas de diferentes procedencias y culturas ofrece al alumnado posibilidades de crecimiento personal y de maduración.

El proceso, como en todos los casos, pasa por el conocimiento, la investigación y el análisis de diferentes realidades hasta llegar a la toma de postura personal que implica el interés por la diversidad y el respeto a la diferencia.

Una sociedad plural y que valora la diversidad ofrece un escenario óptimo para los avances en la convivencia, en la solidaridad y en el trabajo por el objetivo común de la paz.

En este reto se observará el pasado y las diferentes tradiciones culturales y legados de las distintas zonas del mundo para analizarlos, entenderlos, disfrutarlos e incluso sorprenderse de sus diferencias y semejanzas.

Los aspectos metodológicos en los que se índice en este reto son:

- Desarrollo de estrategias y habilidades de observación, investigación y comunicación.
- Desarrollo de actividades grupales fomentando el entendimiento, el respeto y el apoyo entre compañeras y compañeros.
- Valoración y evaluación del proceso del trabajo en grupo.

Plan de trabajo

1. Dossier sobre tradiciones culturales.
2. Distribución de grupos.
3. Fases para elaborar un dossier.
4. Temas para investigar.
5. Análisis de investigación.
6. Resumen de la información.
7. Elaboración del dossier.
8. Analizar cómo lo hemos hecho.

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.	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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. 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.	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

	2.4. Conocer y emplear de forma segura instrumentos y dispositivos para realizar mediciones precisas y registrarlas correctamente.		2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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.	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el
	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.		tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
4.	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.	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, 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. 5.3. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y

	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.	<i>el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
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.	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
7.	7.1. Conocer los principales vestigios históricos desde la Prehistoria hasta la Edad	• Reto. Valora las	A. CULTURA CIENTÍFICA

	Antigua, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial.	diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6.
	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.		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, B.1.2.6.
	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.		2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.		C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6,
	7.5. Recopilar y procesar la información encontrada en una o varias fuentes y comunicar los resultados usando distintos medios.		3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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. Reflexionar sobre cuestiones éticas contribuyendo al bienestar individual y colectivo.	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica.

	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.	sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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 inclusivo, no violento y respetuoso con las normas gramaticales.	• Reto. Valora las diferencias. • Un dossier sobre tradiciones culturales. <i>Distribución por grupos: investigar, seleccionar y organizar información, redactar los textos y diseñar el dossier.</i> • Revisar cómo lo hemos hecho.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
	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.		

			2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
--	--	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Reflexiona sobre las costumbres más cercanas y conocidas.
2. Descubre tradiciones culturales de otros lugares.
3. Reconoce las fases para elaborar un dossier que contenga toda la información recopilada.
4. Descubre y analiza las costumbres de la zona investigada.
5. Participa en la elaboración del dossier de manera cooperativa, asumiendo su papel en el reparto de tareas, aportando ideas,

desarrollando las actividades propias y ayudando a los demás en todo lo que se le requiera.

6. Adquiere conocimientos sobre las culturas y tradiciones de distintos lugares que le ayudan a entender mejor las formas de actuar de los ciudadanos de diferentes partes del mundo.

7. Reflexiona sobre el trabajo realizado aplicando estrategias de autoevaluación.

8. Muestra actitudes de curiosidad, esfuerzo y autonomía en la realización de tareas y actitudes de respeto, cooperación y corresponsabilidad durante el trabajo en equipo.

EXTREMADURA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Descubrir y recorrer esta maravillosa Comunidad es lo que deberán conseguir las alumnas y alumnos a lo largo de este cuaderno de presentación de la misma.

La situación de aprendizaje está orientada tanto a la organización física como política de la Comunidad de Extremadura, se analizará su clima y sus paisajes, así como su estructura social y política, además de su legado cultural e histórico, de este modo las alumnas y alumnos podrán comprender de una forma general las características, estructura y funcionamiento de la misma.

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

- Observación guiada de los elementos principales del entorno.
- Participación activa en la conservación y mejora del entorno.
- Manifestación de actitudes responsables con el medioambiente.
- Actitudes de empatía y respeto hacia la diversidad cultural.
- Valoración y conservación del patrimonio cultural.
- Obtención de información a través de imágenes.
- Relaciones entre experiencias y conocimientos previos y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Plan de trabajo

1. ¿Cómo es el territorio de Extremadura?
2. ¿Cómo es el relieve?
3. ¿Cómo son las aguas?
4. ¿Cómo es el clima?
5. Exploramos los paisajes
6. Nuestro patrimonio
7. El legado de la Prehistoria
8. El legado de la Edad Antigua

Sugerencia de temporalización. A lo largo del curso.

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.	Científicamente. <i>Investiga.</i>	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4.
	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.	• ¿Cómo es el territorio de Extremadura? <i>División del territorio, como se gobierna (Estatuto de Autonomía).</i> • ¿Cómo es el relieve? <i>Las llanuras y las montañas.</i> • ¿Cómo son las aguas? • ¿Cómo es el	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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.	clima? <i>mediterráneo típico, mediterráneo de interior y clima de montaña.</i> • Exploramos los paisajes. Paisajes de clima mediterráneo y paisajes de clima de montaña. • Nuestro patrimonio. • El legado de la prehistoria. <i>Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.</i> • El legado de la Edad Antigua.	B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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.		
3.	3.1. Probar prototipos diferentes y seleccionar el más adecuado para la solución del problema.	• ¿Cómo es el territorio de Extremadura? <i>Actividades.</i> • ¿Cómo son las aguas?	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4,
	3.2. Usar de forma segura herramientas, técnicas y materiales adecuados para		

	la elaboración del producto final.	<i>Actividades.</i> • ¿Cómo es el clima? <i>Actividades.</i> • Exploramos los paisajes. Científicamente. Investiga. • El legado de la prehistoria. <i>Actividades y científicamente decide.</i> • El legado de la Edad Antigua. <i>Actividades.</i>	A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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.		
4.	3.7. Aplicar el pensamiento de diseño participando en la elaboración colaborativa de proyectos.	• ¿Cómo es el territorio de Extremadura? <i>División del territorio, como se gobierna (Estatuto de Autonomía).</i> • ¿Cómo es el relieve? <i>Las llanuras y las montañas.</i> • ¿Cómo son las aguas? • ¿Cómo es el clima? <i>mediterráneo típico, mediterráneo de</i>	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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.	<i>interior y clima de montaña.</i> • Exploramos los paisajes. Paisajes de clima mediterráneo y paisajes de clima de montaña. • Nuestro patrimonio. • El legado de la prehistoria. <i>Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.</i> • El legado de la Edad Antigua.	
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.	• ¿Cómo es el territorio de Extremadura? <i>División del territorio, como se gobierna (Estatuto de Autonomía).</i> • ¿Cómo es el relieve? <i>Las llanuras y las montañas.</i> • ¿Cómo son las aguas? • ¿Cómo es el clima? <i>mediterráneo típico, mediterráneo de interior y clima de montaña.</i> • Exploramos los paisajes. Paisajes de clima mediterráneo y paisajes de clima de montaña. • Nuestro	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5,
	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.	patrimonio. • El legado de la prehistoria. <i>Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.</i> • El legado de la Edad Antigua.	C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
6.	6.1. Identificar problemas ecosociales y proponer posibles soluciones a los mismos.	• ¿Cómo es el territorio de Extremadura? <i>División del territorio, como se gobierna (Estatuto de Autonomía).</i> • ¿Cómo es el relieve? <i>Las llanuras y las montañas.</i> • ¿Cómo son las aguas? • ¿Cómo es el clima? <i>mediterráneo típico, mediterráneo de interior y clima de montaña.</i> • Exploramos los paisajes. Paisajes de clima mediterráneo y paisajes de clima de montaña. • Nuestro patrimonio. • El legado de la prehistoria. <i>Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.</i> • El legado de la Edad Antigua.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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.		

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.	• Nuestro patrimonio. • El legado de la prehistoria. <i>Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.</i> • El legado de la Edad Antigua.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, 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.		
	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. Reflexionar sobre cuestiones éticas contribuyendo al bienestar individual y colectivo.	¿Cómo es el territorio de Extremadura? <i>División del territorio, como se gobierna (Estatuto de Autonomía).</i>	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, 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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
	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.		
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	¿Cómo es el territorio de Extremadura? <i>División del territorio, como se gobierna (Estatuto de Autonomía).</i> ¿Cómo es el	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.2.1, A.1.2.2, A.1.2.3, A.1.2.4, A.1.2.5, A.1.2.6. B. TECNOLOGÍA Y

	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.	relieve? <i>Las llanuras y las montañas.</i> • ¿Cómo son las aguas? • ¿Cómo es el clima? <i>mediterráneo típico, mediterráneo de interior y clima de montaña.</i> • Exploramos los paisajes. Paisajes de clima mediterráneo y paisajes de clima de montaña. • Nuestro patrimonio. • El legado de la prehistoria. <i>Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.</i> • El legado de la Edad Antigua.	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, B.1.2.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional, B.2.2.1, B.2.2.2, B.2.2.3, B.2.2.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 2. Sociedades en el tiempo. C.2.2.1, C.2.2.2, C.2.2.3, C.2.2.4, C.2.2.5, C.2.2.6, 3. Alfabetización cívica. C.3.2.1, C.3.2.2,
--	---	--	---

Evaluación.

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Observa el territorio de la comunidad, explorando su naturaleza y sus hábitats, como si fuera un científico, y para ello utiliza todos los medios que tiene a su alcance.
2. Analiza la organización del territorio de la comunidad, sus divisiones internas y sus límites fronterizos.
3. Explica las características de las instituciones de Gobierno de la Comunidad de Extremadura, sus funciones y reconoce la importancia del Estatuto de Autonomía.
4. Analiza los climas de la Comunidad Autónoma de Extremadura según la zona y explica las diferencias.
5. Valora su grado de compromiso y responsabilidad frente a los diferentes ecosistemas de su entorno más próximo, tratando de respetarlo y cuidar la biodiversidad existente.
6. Analiza la estructura de la población según la edad y lugar de origen y explica los diferentes repartos poblacionales diferenciando zonas más y menos pobladas y sus diferencias organizativas y de distribución de recursos.
7. Muestra actitudes de curiosidad, interés y esfuerzo en la realización de trabajos y tareas.
8. Conoce, valora y protege el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico legado a la comunidad.
9. Muestra interés por conocer hechos del pasado y relacionarlos con contenidos y experiencias cercanos a su vida.
10. Relaciona los conocimientos previos e intereses que poseía en la materia con los nuevos aprendizajes adquiridos.

Instrumentos de evaluación.

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

- Pruebas escritas
- Pruebas orales
- Retos
- Cuaderno de clase
- Observación diaria

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

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

Criterios de calificación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	VALORACIÓN EN CADA CURSO DE LA ETAPA	INSTRUMENTOS UTILIZADOS
	4º E.P.	
Valoración de las competencias y saberes básicos.	70%	• Actividades que son evidencias clave del aprendizaje. • Realización de pruebas al finalizar cada situación de aprendizaje • Rúbricas de evaluación
Realización del trabajo en clase: • Realización adecuada del trabajo. • Organización de los materiales. • Presentación del cuaderno	10%	• Cuaderno. • Registro de actividades de clase. • Registro de organización de materiales.
Realización del trabajo en casa: deberes y trabajos específicos	10%	• Registro de entrega de trabajos en el tiempo. • Puntuación de corrección de los trabajos.
Valoración de actitudes en el aula. • Escucha. • Participación. • Esfuerzo. • Colaboración.	10%	• Registro de participación. • Registro de actitud en clase.

Legislación Vigente.

Nivel estatal

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

BOE, n. 106, de 4 de mayo de 2006

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

BOE, nº 340, de 30 de diciembre de 2020

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

BOE, nº 52, de 2 de marzo de 2022.

Nivel autonómico

DECRETO 107/2022, de 28 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Extremadura

DOE, nº 151, de 5 de agosto de 2022.