

PROGRAMACIÓN DE AULA

5º EDUCACIÓN PRIMARIA

C ONOCIMIENTO O DEL MEDIO



MAESTRA: M^a CRUZ MONFORTE PÉREZ

CENTRO: C.E.I.P Delicias.

CURSO ESCOLAR: 2025-2026

CONTEXTO CURRICULAR DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN 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

Las competencias son 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.

Competencias clave. Son aquellas que todas las personas necesitan para su realización y desarrollo personal, 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 de los alumnos. 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 y tecnología (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 (CEC).

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

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

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

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

- Integrar saberes (conocimientos, destrezas y actitudes) pertenecientes a diferentes ámbitos.
- Promover la transferencia de los aprendizajes adquiridos.
- Partir de unos objetivos claros y precisos.
- Proporcionar escenarios que favorezcan diferentes agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos.
- Facilitar que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa de retos de diferente naturaleza.

- Implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
- Atender a aquellos aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.

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

- Fomento de la participación activa y razonada.
- Estímulo de la libre expresión de ideas.
- 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 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 medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad practicando el consumo responsable.
Competencia digital (CD)	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos. CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza. CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso. CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia

	en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos. CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias. CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos. CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas cuando se producen procesos de reflexión guiados. CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
Competencia ciudadana (CC)	CC1. Entiende los hechos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto. CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia. CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para

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

2.- CONTEXTO CURRICULAR DEL ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL PARA EL TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo y de sus intereses personales.	1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados. 1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos. 1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje. 1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura. 1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás. 1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales. 1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.

	1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual. 1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.
--	---

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
--------------------------	---

2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad. 2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.3. Conocer y aplicar diferentes técnicas de indagación y modelos, además de los ya conocidos (investigación bibliográfica, estudios causales...). 2.4. Conocer y emplear de forma segura instrumentos y dispositivos apropiados para realizar mediciones precisas y registrarlas correctamente. 2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo. 2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e
---	--

	interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas. 2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.
--	--

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
---------------------------------	--

3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.1. Evaluar las necesidades del entorno como base para el planteamiento de problemas de diseño. 3.2. Establecer objetivos concretos y viables que lleven a la solución (analógica o digital) del problema de diseño planteado. 3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos. 3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional. 3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos. 3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados. 3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados. 3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos. 3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados
---	--

	para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño. 3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final. 3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño. 3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.
--	---

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico, emocional y social, mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos	4.1. Asumir y aceptar los cambios físicos que conlleva la pubertad y la adolescencia de manera positiva, tanto en uno mismo como en los demás. 4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social. 4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás. 4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables. 4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social. 4.6. Aplicar estrategias de control de las propias emociones: autoconocimiento, autocontrol, autoaceptación, actitudes positivas y optimistas. 4.7. Respetar y valorar la diversidad presente en el aula y en la sociedad. 4.8. Adoptar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene,

	ejercicio físico y una alimentación variada, equilibrada y sostenible. 4.9. Integrar estilos de vida saludables asumiendo los beneficios del uso adecuado de las nuevas tecnologías, la necesidad del descanso (higiene del sueño) y la importancia del contacto con la naturaleza. 4.10. Prevenir posibles situaciones de riesgo de accidentes y conocer las actuaciones básicas de primeros auxilios.
--	--

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
--------------------------	---

5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.1. 5.1. Identificar y analizar las características, organización y propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural. 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural. 5.4. Realizar propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.
--	--

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Adoptar y promover estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta. 6.2. Practicar un consumo responsable en la vida diaria y fomentarlo entre las personas de su entorno familiar y social. 6.3. Mostrar actitudes críticas con el sistema de producción y consumo, de energía y ciclos

	materiales del planeta buscando soluciones más beneficiosas para el medio ambiente. 6.4. Participar con una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno. 6.5. Ejercer y fomentar en su entorno social cercano actitudes críticas, de cooperación y de respeto hacia las personas y el planeta. 6.6. Reconocer y promover la utilización de energías renovables para impulsar el equilibrio del planeta.
--	---

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
7. Observar e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando individual y colectivamente relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión mediante la explicación y valoración de las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos en diferentes contextos.	7.1. Conocer los acontecimientos históricos más relevantes ocurridos en España y Extremadura desde la Edad Media, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para comprender las circunstancias sociales y culturales de la actualidad. 7.2. Conocer los principales vestigios históricos desde la Edad Media hasta nuestros días, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial, situando cronológicamente los hechos. 7.3. Conocer y valorar algunas de las expresiones artísticas y culturales desde la Edad Media, comprendiendo su función en la cultura y reconociendo qué aspectos sociales y culturales se reflejan en ellas. 7.4. Manifestar actitudes de curiosidad ante los acontecimientos históricos, los aspectos culturales y sociales, explicando y valorando su importancia en la sociedad actual y estableciendo similitudes entre los acontecimientos pasados y presentes. 7.5. Realizar investigaciones, tanto individuales como en grupo, sobre

	acontecimientos o elementos del patrimonio histórico desde la Edad Media hasta la actualidad, recopilando y procesando la información encontrada en distintas fuentes y comunicando los resultados usando distintos medios. 7.6. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas en ejes cronológicos e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
--	---

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
8. Reconocer, valorar y respetar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas, y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir así al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea	8.1. Contribuir, a través del respeto de la diversidad, al logro de los valores de la integración europea. 8.2. Investigar sobre los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual. 8.3. Valorar la diversidad etnocultural y la cohesión social mostrando empatía y respeto por las minorías. 8.4. Valorar la diversidad afectivo-sexual mostrando empatía y respeto por las distintas identidades y expresiones de género. 8.5. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad. 8.6. Mostrar actitudes de tolerancia y respeto hacia los diversos modelos de familia, valorando la diversidad como una realidad social.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 3.º ciclo de Primaria
---------------------------------	--

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	9.1. Promover interacciones sociales respetuosas y equitativas en el entorno escolar, familiar y social.
--	--

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.	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales. 9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea. 9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia. 9.5. Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las Comunidades Autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía. 9.6. Conocer, interiorizar y cumplir normas como peatones y usuarios de los medios de locomoción, conociendo las señales de tráfico, promoviendo acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico; favoreciendo actitudes de tolerancia y prudencia, y tomando conciencia de la importancia de la movilidad sostenible de las personas.
--	---

2.1 Objetivos específicos del área de C. del Medio

- Conocer la relación entre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología para comprender la evolución de la sociedad.
- Usar estrategias en la búsqueda de información seguras y eficientes, así como técnicas de recogida y análisis de datos.
- Proponer el uso de materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales en la realización de proyectos (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...).
- Conocer y usar medios digitales para la representación gráfica, visual y cartográfica, como las TIG (Tecnologías de Información Geográfica), así como estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.
- Desarrollar estrategias para planificar y realizar experimentos pasando por las diferentes fases de la investigación científica
- Realizar observaciones y mediciones precisas.
- Comprender la evolución de la sociedad gracias a los avances tecnológicos relacionados con STEM.
- Comunicar el procedimiento seguido a sus iguales con el uso de herramientas tecnológicas y procedimientos variados
- Conocer y aplicar las fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de pasos sencillos para la resolución del problema).
- Profundizar en el uso de materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
- Desarrollar estrategias de cooperación en situaciones de incertidumbre, será capaz de adaptarse y cambiar de estrategia cuando sea necesario, y valorará el error propio y el de los demás como una oportunidad de aprendizaje
- 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.
- Iniciarse en el desarrollo de hábitos saludables relacionados con su bienestar emocional y social
- Aplicar estrategias simples de identificación de las propias emociones.
- Respetar las emociones de los demás.
- Conocer la diversidad presente en el aula y en su entorno cercano.
- Aprender, usando técnicas de indagación adecuadas, los aspectos básicos de las funciones

vitales del ser humano relacionándolo con la obtención de energía, el entorno y la perpetuación de la especie.

- Profundizar en el conocimiento del entorno natural y la diversidad geográfica de España y Europa, y conocerán su patrimonio natural y cultural más relevante, valorando su uso, cuidado y conservación.
- Conocer y poner en práctica medidas para mitigar y adaptarse al cambio climático.
- Comprender las interrelaciones ecosociales entre las personas, la sociedad y la naturaleza
- Iniciarse en la economía y la distribución de la riqueza y los objetivos para el desarrollo sostenible.
- Comprender la influencia de los mercados y los agentes económicos, así como los derechos laborales, el valor social de los impuestos y la responsabilidad social y ambiental de las empresas.
- Asimilar de manera consciente hábitos de vida sostenibles en relación con los límites del planeta y el agotamiento de recursos.
- Clasificar las fuentes históricas, los temas de relevancia desde la época medieval hasta la actualidad, el papel de la mujer en la historia y los movimientos a favor de la igualdad de género, así como su situación actual, trabajando de manera preferente colectiva y colaborativa.
- Realizar un análisis multicausal de la transición democrática en España, así como de la función de las manifestaciones artísticas y culturales en el mundo actual.
- Analizar y exponer relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre los acontecimientos trabajados.
- Ser capaz de contribuir al logro de los valores de la integración europea a través del conocimiento de los movimientos migratorios y la apreciación de la diversidad cultural.
- Adquirir una conducta no sexista y de igualdad de género, pudiendo realizar una crítica a los estereotipos y roles en los distintos ámbitos académicos, profesionales, sociales y culturales, promoviendo acciones para la igualdad efectiva de hombres y mujeres, e investigando sobre la ciencia y la tecnología desde la perspectiva de género.
- Entender la situación actual y participar activamente en los retos del futuro en lo relativo a la igualdad de género, a través del conocimiento del papel de la mujer en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos otorgará al alumnado la capacidad de.
- Conocer las expresiones artísticas y culturales contemporáneas y su contextualización histórica desde una perspectiva de género proporcionará una visión más amplia de estos aspectos
- Conocer los fundamentos y principios para la organización política y gestión del territorio, la Constitución de 1978 y las distintas fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública, para ser capaces de ejercer una ciudadanía activa
- Aplicará nuevas técnicas y estrategias de trabajo en equipo y resolución pacífica de conflictos, sin que sea imprescindible la presencia y guía del docente y en situaciones menos

estructuradas que las del aula, como los tiempos de descanso y recreo.

- Conocer los principios y valores de los derechos humanos y del niño y la Constitución española, así como los derechos y deberes de la ciudadanía.

- Comprender la contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad y la cooperación internacional para el desarrollo.
- Desarrollar el pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses.
- Comprender el papel de las principales instituciones y entidades políticas y administrativas del entorno local, autonómico, nacional y europeo en la organización social.
- Valorar los sistemas de representación política que posibilitan una participación libre de la ciudadanía.
- Comportarse coherentemente con los principios de la democracia, debatiendo con respeto y asumiendo responsablemente las decisiones colectivas que le afecten.

2.2 Los saberes básicos/contenidos del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural en el tercer ciclo

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

A.1.3.2. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.

A.1.3.3. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.

A.1.3.4. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

A.1.3.5. La ciencia, la tecnología y la ingeniería como actividades humanas, las profesiones STEM en la actualidad desde una perspectiva de género.

A.1.3.6. La relación entre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología para comprender la evolución de la sociedad en el ámbito científico-tecnológico.

A.2. La vida en nuestro planeta.

A.2.3.1. Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.

A.2.3.2. Los ecosistemas extremeños y procedimientos para ayudar a su conservación.

	A.2.3.3. Clasificación básica de rocas y minerales. Usos y explotación sostenible de los recursos geológicos. Procesos geológicos básicos de formación y modelado del relieve. A.2.3.4. El cuerpo humano: anatomía y fisiología. Aparatos y sistemas. A.2.3.6. Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuada: higiene del sueño, gestión del ocio y del tiempo libre, uso adecuado de dispositivos digitales y estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales). A.2.3.7. Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuada: higiene del sueño, gestión del ocio del tiempo libre, uso adecuado de dispositivos digitales y estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables. Estrategias de control de las propias emociones. A.3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.1. Masa y volumen. Instrumentos para calcular la masa y la capacidad de un objeto. Concepto de densidad y su relación con la flotabilidad de un objeto en un líquido. A.3.3.2. Realización de proyectos para experimentar diferentes procesos relativos a la materia, fuerzas y energía. A.3.3.3. Las formas de energía (mecánica, lumínica, sonora, térmica y química), fuentes y las transformaciones. Las fuentes de energías renovables y no renovables y su influencia en la contribución al desarrollo sostenible de la sociedad. Valoración del uso responsable de las fuentes de energía. A.3.3.4. La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas. A.3.3.5. Artefactos voladores. Principios básicos del vuelo y utilidades (cometas, aviones, drones...).
B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN	B.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1. Dispositivos y recursos digitales que cubran necesidades del contexto educativo y del entorno personal, familiar y social del alumnado. B.1.3.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). B.1.3.3. Procedimientos de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión, su análisis y el traslado a sus iguales. B.1.3.4. 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.1.3.5. Reglas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

B.1.3.6. 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, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados) y estrategias de actuación.

B.2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.

B.2.3.1. Elaboración y desarrollo de proyectos de diseño por fases (identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación) usando materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D ...) seguros y adecuados para la consecución del proyecto.

B.2.3.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y generación cooperativa de productos).

B.2.3.3. 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.2.3.4. Estrategias y técnicas cooperativas en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.

C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

C.1. Retos del mundo actual.

C.1.3.1. El futuro de la Tierra y del universo. Los fenómenos físicos relacionados con la Tierra y el universo y su repercusión en la vida diaria y en el entorno.

C.1.3.2. Conocimiento del espacio. La exploración espacial y la observación del cielo; la contaminación lumínica.

C.1.3.3. El clima y el planeta. Introducción a la dinámica atmosférica y a las grandes áreas climáticas del mundo. Los principales ecosistemas y sus paisajes.

C.1.3.4. El entorno natural. La diversidad geográfica de España y de Europa. Representación gráfica, visual y cartográfica a través de medios y recursos analógicos y digitales usando las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG).

C.1.3.5. Migraciones y diversidad cultural. Las principales variables demográficas y su representación gráfica. Los comportamientos de la población y su evolución. Los movimientos migratorios y apreciación de la diversidad cultural. Contraste entre zonas urbanas y despoblación rural.

C.1.3.6. Ciudadanía activa. Fundamentos y principios para la organización política y gestión del territorio en España. Participación social y ciudadana.

C.1.3.7. Igualdad de género y conductas no sexistas. Crítica de los estereotipos y roles en los distintos ámbitos: académico, profesional, social y cultural. Acciones para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.

C.2. Sociedades en el tiempo.

C.2.3.1. El papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. Temas de relevancia en la historia (Edad Media, épocas Moderna y Contemporánea).

C.2.3.2. El papel de la mujer en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos. Situación actual y retos de futuro en la igualdad de género.

C.2.3.3. Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Las huellas de la historia en España y en Europa: lugares, edificios, objetos, oficios o tradiciones de lugar de estudio.

C.2.3.4. Investigación sobre proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Media, Moderna y Contemporánea).

C.2.3.5. La memoria democrática: consecuencias de una dictadura. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública.

C.2.3.6. Las expresiones artísticas y culturales de la Edad Media, Moderna y Contemporánea, utilizando una perspectiva de género, presentes en Extremadura y España, y su función en la cultura.

C.2.3.7. El patrimonio natural y cultural de España y Extremadura. Los espacios naturales protegidos. Su uso, cuidado y conservación.

C.3. Alfabetización cívica.

C.3.3.1. La diversidad de identidades étnico-culturales y lenguas de España.

C.3.3.2. Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia y la Constitución española: derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad y la cooperación internacional para el desarrollo.

C.3.3.3. Historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país, particularmente las propias del pueblo gitano. Reconocimiento de la diversidad cultural y lingüística de España.

	C.3.3.4. La organización política. Principales entidades políticas y administrativas del entorno local, autonómico y nacional en España. Sistemas de representación y de participación política. C.3.3.5. España y Europa. Las principales instituciones de España y de la Unión Europea, de sus valores y de sus funciones. Los ámbitos de acción de las instituciones europeas y su repercusión en el entorno. C.4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1. El cambio climático. De lo local a lo global: causas y consecuencias. Medidas de mitigación y adaptación. C.4.3.2. Conocimiento de nuestro entorno. Paisajes naturales y paisajes humanizados en el mundo y sus elementos. C.4.3.3. Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia, interdependencia e interrelación entre personas, sociedades y medio natural. C.4.3.4. Estilos de vida sostenible: los límites del planeta y el agotamiento de recursos. La huella ecológica. C.4.3.5. Economía verde. La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales desde una perspectiva de género. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. C.4.3.6. El desarrollo sostenible. La actividad humana sobre el espacio y la explotación de los recursos. La actividad económica y la distribución de la riqueza: desigualdad social y regional en el mundo y en España. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Agenda Urbana. El desarrollo urbano sostenible. La ciudad como espacio de convivencia.
--	---

3 METODOLOGÍA

En este aspecto se tratará que el alumno/a alcance un aprendizaje profundo. Los alumnos/as deben convertirse en los protagonistas de su propio aprendizaje, al tiempo que ayudan a construir el mundo donde quieren vivir. Debe ser un aprendizaje que tenga como misión conectar lo aprendido con la realidad y con las aspiraciones del alumnado, lo que les proporcionará una elevada motivación.

El alumnado debe ser el centro del aprendizaje intentando desarrollar la solidaridad, tener autoestima, comunicar mejor, hacerse preguntas e investigar, pensar y reflexionar, ser una persona creativa, tener una mente abierta.

Se intentará:

- Despertar la curiosidad con contenidos interesantes y prácticas relevantes.
- Aprender en situaciones reales de aprendizaje con los grandes retos de nuestra época, a través de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) y transfiriendo lo aprendido a la realidad.
- Aprendizaje activo, aprendiendo para comprender: haciendo, debatiendo, pensando, investigando...

- Desarrollar el pensamiento mediante actividades que faciliten la visibilización del pensamiento.
- Desarrollar las competencias clave y las habilidades.
- Utilizar el aprendizaje colaborativo, aprendiendo con los demás mediante prácticas dinámicas: en parejas, en pequeño grupo o en gran grupo.
- Educar en habilidades sociales y de cooperación.
- Utilizar la interdisciplinariedad mediante retos a realizar al final de cada trimestre.
- Aprender a aprender, dotándoles de diversas técnicas de trabajo, estudio (mapas conceptuales, esquemas, resúmenes, tablas...). A la vez, ser capaces de planificar el trabajo, plantearse metas, identificar los conocimientos y las habilidades propias, aceptar las críticas, aprender de los errores, que son algunas de las habilidades necesarias para tener éxito en el aprendizaje y en el crecimiento personal a lo largo de toda la vida.
- Utilizar las TIC para buscar, tratar, organizar y comunicar información.

4 ACTIVIDADES

Las actividades que utilizaré en clase intentaré que cumplan los siguientes criterios:

a) Las actividades de aprendizaje deben implicar la posibilidad de disfrutar aprendiendo (juegos, actividades lúdicas, juegos de rol...)

b) Las actividades deben promover el conocimiento del alumno/a con el entorno. Esto proporcionará al alumnado un sentimiento de seguridad basado en el conocimiento del espacio, de las normas, de la historia... es decir, de su entorno. La educación primaria es un periodo interesante para realizar estudios del entorno inmediato, pudiéndose realizar por ejemplo estudios monográficos sobre un animal o una planta (que bien puede ser plantada por ellos mismos).

c) Las actividades han de permitir que el alumno/a aprecie su grado inicial de competencia en los contenidos objeto de aprendizaje Todo aprendizaje depende en gran manera de las relaciones que se logren establecer entre lo que el alumno/a ya sabe y lo que desconoce.

d) Las actividades han de adaptarse al ritmo de realización y aprendizaje propio de cada alumno y alumna

Es por ello que la organización del tiempo y de los contenidos debe supeditarse a la consecución de los aprendizajes, los alumnos y alumnas han de tener la oportunidad de dudar, errar, repetir, afianzar...

e) Las actividades han de permitir un desequilibrio en los conocimientos previos del alumnado La experiencia determina gran parte de las ideas del alumnado pero en muchas ocasiones éstas distan mucho del saber objetivo. Así, en educación primaria es un buen momento para realizar pequeñas investigaciones o juegos que permitan a los niños y niñas cuestionarse la realidad a partir de pequeñas percepciones y sensaciones.

f) Las actividades que propondré deberán presentar una coherencia interna capaz de ser apreciada por el alumno/a. Es fundamental que el alumnado comprenda lo que se pretende con las sucesivas tareas que van a ir realizando.

g) Las actividades han de permitir el desarrollo de los distintos tipos de contenidos del área de una manera interrelacionada. Tanto los conceptos, como las destrezas y las actitudes

Estas actividades serán, dependiendo del momento:

- **Actividades de iniciación y motivación** de introducción de desarrollo de la tarea de conclusión que me permitirá determinar el punto de partida de los alumnos y alumnas y a estos reconocer lo que saben al respecto.
- **Actividades de desarrollo y aprendizaje** Tienen como finalidad que el alumnado trabaje los diferentes tipos de contenidos promoviendo en ellos una actividad creativa e intelectual. Estas actividades deben garantizar la funcionalidad del aprendizaje permitiendo construir los conceptos, desarrollar las destrezas y generar las actitudes.
- **Actividades resumen o de síntesis.** Estas actividades se realizan hacia el final del desarrollo de cada unidad didáctica con el fin de que los alumnos y alumnas puedan observar el progreso obtenido respecto a la situación de partida.
- **Actividades de refuerzo o ampliación,** imprescindibles para la atención a la diversidad.
- **Actividades de evaluación.** Considerando que la evaluación va unida al proceso de enseñanza aprendizaje, estas actividades de evaluación están muy ligadas a las actividades de desarrollo, deben ser diseñadas dotándolas de una coherencia con ellas y de forma que ésta sea apreciada por el alumnado, es decir, cualquiera de las actividades propuestas para el aprendizaje pueden ser tomadas como referencia para la evaluación.

Todas estas actividades podrán ser realizadas individualmente o en grupo.

Además, se utilizarán las TIC para la realización de cualquiera de ellas.

5 PROCEDIMIENTOS PARA EVALUAR A LOS ALUMNOS/AS

Evaluación inicial. La evaluación inicial la realizaré durante el primer mes del curso escolar con el fin de conocer y valorar la situación inicial del alumnado en cuanto al grado de desarrollo de las competencias clave y al dominio de los contenidos de las distintas materias. Tendré en cuenta: el análisis de los informes personales del curso anterior correspondientes a los alumnos y a las alumnas de su grupo, otros datos obtenidos por profesorado sobre el punto de partida desde el que el alumno o alumna inicia los nuevos aprendizajes. Esta evaluación tendrá carácter orientador y será el punto de referencia para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo por parte del equipo docente y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado. Como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, se adoptarán las medidas pertinentes de apoyo, ampliación, refuerzo o recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Evaluación procesual o continua. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado a través del desarrollo de los distintos elementos del currículo. La evaluación tendrá en consideración tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa. En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Evaluación final o sumativa. Es la que se realiza al término de un periodo determinado del proceso de enseñanza aprendizaje para determinar si se alcanzaron los objetivos propuestos y la adquisición prevista de las competencias clave y, en qué medida los alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase. Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de cada materia, como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diversas técnicas:

Técnicas de observación, que evaluarán la implicación del alumnado en el trabajo cooperativo, expresión oral y escrita, las actitudes personales, habilidades y destrezas relacionadas con la materia, intervenciones en clase, actitud en clase...

Técnicas de medición, a través de pruebas escritas u orales, informes, trabajos o dossier, cuaderno del alumno, portfolios...

Las técnicas de autoevaluación, favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza aprendizaje.

6 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Uno de los puntos claves de la LOMLOE es su apuesta por la educación inclusiva. Por ello, la enseñanza multinivel será una buena alternativa para los alumnos y alumnas, con intereses y motivaciones diferentes, con diversas capacidades, inquietudes y estilos de aprendizaje. Es uno de los retos que se me plantean durante el presente curso. Resumiendo: todos en un mismo aula trabajando un mismo contenido, pero graduado en diferentes niveles.

Intentaré adecuar el currículo a las características personales del alumnado con el fin de lograr una verdadera enseñanza individualizada.

Pondré especial énfasis en la atención personalizada del alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, participación y convivencia. Deberé poner en práctica mecanismos de refuerzo y flexibilización, así como de alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas.

En definitiva, deberé poner el acento en una enseñanza que proporcione diversos caminos para adquirir, procesar o comprender las ideas o los contenidos, adaptando las tareas a los intereses y capacidades de cada niño/a, para que todos puedan aprender de manera eficaz.

Para conseguir este primordial objetivo he de proponer actividades graduadas en diferentes niveles de dificultad; ofrecer fichas de refuerzo o ampliación, según las características del alumnado; ofrecer pruebas de evaluación diferenciada dependiendo de las características personales del alumnado...

7 PROCEDIMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPIA PROGRAMACIÓN

Para evaluar mi programación será necesario reflexionar, al menos, sobre los siguientes aspectos:

- Contextualización de la programación a las características del centro y del alumnado.
- Adecuación de la programación para conseguir los objetivos didácticos establecidos y contribuir al logro de los objetivos y competencias de la etapa.
- Porcentaje del alumnado que ha conseguido los objetivos propuestos.
- Adecuación de la metodología empleada a las características del alumnado, si se han ofrecido alternativas para que el alumnado haya podido elegir y si se ha conseguido motivar y despertar el interés del alumnado.
- Cómo han funcionado los recursos didácticos y organizativos empleados.
- Si se han adaptando las propuestas didácticas a las necesidades de todos los alumnos/as.
- Si se ha actuado con la flexibilidad adecuada para hacer los ajustes necesarios sobre la práctica.

Para evaluar mi práctica docente tendré que fijarme en los siguientes ámbitos:

- Elaboración de la propia programación didáctica valorando si se ha diseñado conforme a la normativa vigente, teniendo en cuenta los aspectos acordados por el centro, si reflejan correctamente la concreción curricular correspondiente, si se ha adaptado a las necesidades específicas de cada alumno/a, si se han establecido claramente los objetivos didácticos, si estos son adecuados para conseguir los objetivos de etapa, si los contenidos seleccionados son significativos y relevantes para mis alumnos/as...
- La adecuada coordinación didáctica con el equipo docente.
- Los procesos didácticos puestos en marcha en el aula: preparación de clases, ambiente creado, accesibilidad de recursos y contenidos, control de aula, metodología empleada para los objetivos propuestos, la gestión del tiempo, la estructuración de cada sesión de clase, la diversidad de propuestas planteadas a los alumnos y la forma de la que han contribuido al desarrollo de las diferentes competencias, inclusión educativa, incorporación de las TIC, conexión de los aprendizajes fuera del aula...
- Analizar cómo se ha realizado la evaluación del alumnado: valorar si se ha realizado una evaluación inicial adecuada y suficiente y se ha adecuado la programación a los resultados obtenidos, si se ha evaluado de forma continua en el aula, si se han detectado dificultades y se han adoptado las medidas oportunas para que el alumnado las supere, si se han utilizado instrumentos variados, si se utilizan los resultados de evaluación para ajustar la programación, si se está informando correctamente a las familias...

Para todo ello reflexionaré a lo largo de todo el proceso para valorar la adecuación de cada uno de los aspectos especificados anteriormente. Para ello podré utilizar cualquier medio: notas, rúbricas, tablas, cuestionarios...

8 UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD 1. UNA GRAN VARIEDAD DE SERES VIVOS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En esta primera unidad, la situación de aprendizaje propone la reflexión sobre la gran pluralidad de seres vivos que habitan en nuestro planeta y las nuevas especies que surgen cada año y conocemos gracias a los avances científicos. Las actividades propuestas a lo largo de toda la unidad van a fomentar la experimentación e investigación autónoma para promover el desarrollo de conceptos técnicos y algunas destrezas científicas básicas. Para recabar información sobre la materia se propone el acceso a las nuevas tecnologías y el uso responsable de internet. Del mismo modo, se hace hincapié en que el alumnado aprenda a gestionar el trabajo en equipo y coordine sus tareas a través de la realización de diversas actividades en grupo y por parejas.

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

- Manejo correcto de herramientas digitales para la construcción de conocimiento científico.
- Aplicación de métodos científicos y experimentales básicos para mejorar la comprensión de la realidad de nuestro entorno natural.
- Elaboración de trabajos y proyectos con sentido estético y rigor informativo.
- Muestra de disponibilidad por colaborar en ámbitos de defensa y protección del medio natural.
- Interés hacia el trabajo propio de las ciencias y su carácter social.
- Actitudes de respeto, participación y escucha activa durante su participación en actividades cooperativas.

Plan de trabajo

1. Las funciones vitales: nutrición, relación, reproducción.
2. Los seres vivos estamos formados por células.
3. Distintos tipos de célula.
4. Los niveles de organización.
5. Los cinco reinos.
6. El cultivo y estudio de mohos.
7. La creación de un fichero digital de seres vivos trabajando cooperativamente.
8. La importancia de la biodiversidad y su protección.
9. La utilización de las nuevas tecnologías para contactar con asociaciones de defensa de la naturaleza.
10. El interés por conocer y aplicar labores sencillas de la comunidad científica.

Temporalización. Dos últimas semanas de septiembre y primera semana de octubre.

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	
		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto,	

		guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que	
CCL STEM CD CPAA		permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica.

	diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el	2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
STEM CPSAA	medio natural, social y cultural.	2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., c.4.3.4.
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3.Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.f. 2. La vida en nuestro planeta. 2.a. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	

	necesidades, retos o problemas concretos.	3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	pensamiento computacional. B.2.3.1. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., c.4.3.4.
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
STEM CPSAA		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	
		3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CPSAA	4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico, emocional y	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	

	social, mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos	4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., c.4.3.4.
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6.

CCL STEM CEC	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.		2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., c.4.3.4.
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el	6.1. Adoptar y promover estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta.

	entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.4. Participar con una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	A.2.3.1. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., c.4.3.4.
CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento,	A. CULTURA CIENTÍFICA

CCL CC	eficaz y constructiva respetando tanto los valores democráticos como los derechos	equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	2. La vida en nuestro planeta. 2.a. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.,
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	

	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.	9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	c.4.3.4.
--	--	--	----------

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. Define y compara las funciones vitales de los seres vivos e imagina e interpreta situaciones en las que se producen.
2. Expone con sus propias palabras la definición y las características de las células de los seres vivos, y determina las partes que las conforman representando un dibujo.
3. Identifica y describe los diferentes tipos de células existentes teniendo en cuenta si es vegetal o animal, y muestra curiosidad por observar e investigar sobre la diversidad celular.

4. Explica el nivel de organización de las células que poseen los seres vivos, pone ejemplos precisos y reflexiona sobre los avances científicos que se ejecutan desde los laboratorios.
5. Describe las características de los cinco reinos en los que se clasifican los seres vivos y los identifica interpretando imágenes y enunciados.
6. Realiza experimentos en un taller científico en el que se le propone la observación del proceso de cultivo de moho en una rebanada de pan, su análisis y estudio y la realización de un informe completo que recoja las observaciones del proyecto.
7. Utiliza con corrección y responsabilidad las nuevas tecnologías para elaborar en grupo un fichero digital con información de los seres vivos.
8. Participa en actividades cooperativas manteniendo un tono respetuoso y dialogante con sus integrantes y mostrando valor por aprender de las aportaciones ajenas.
9. Consulta con rigor diferentes fuentes informativas para conocer más exhaustivamente la labor científica y sus avances a lo largo del tiempo.
10. Tiene interés por investigar sobre algunas asociaciones de defensa de la naturaleza y animales amenazados, y muestra compromiso por colaborar directamente con alguno de sus proyectos.

UNIDAD 2. CONOCEMOS EL MUNDO

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Los sentidos nos conectan con nuestro entorno y nos permiten conocer e interactuar con la realidad en la que nos desenvolvemos. Conocer qué órganos intervienen, saber cuáles son sus funciones y apreciar la importancia del sistema nervioso en este proceso va a favorecer que los alumnos y alumnas muestren una mayor conciencia por valorarlos y cuidarlos. Además de estos contenidos que van a interpretar y expresar haciendo uso de soportes comunicativos multidisciplinares (escritos, plásticos, orales, multimodales...), se pondrá énfasis en la transmisión de un comportamiento ético y empático para que el alumnado conozca y respete otras formas de percibir el mundo cuando alguno de estos sentidos se ve afectado.

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

- Participación en intercambios lingüísticos respetando las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor...
- Desarrollo de hábitos de vida saludable para promover el bienestar físico y psicológico y la salud.
- Comprensión y producción de textos escritos empleando términos y expresiones progresivamente más complejos.
- Iniciativa por diseñar y producir sus trabajos en la materia con gusto estético y funcional poniendo en práctica otras disciplinas.
- Desarrollo de la educación en valores, especialmente los relacionados con el respeto por los diferentes ritmos y potencialidades personales.

Plan de trabajo

1. La función de relación y sus órganos.
2. El sistema nervioso central y periférico.
3. La vista y el oído.
4. El olfato, el gusto y el tacto.
5. La salud del sistema nervioso y de los sentidos.
6. La elaboración de una cartilla para comprobar la agudeza visual.
7. La construcción grupal de un alfabeto braille.
8. La reflexión sobre otras formas de percibir la realidad con la afección de algún sentido.
9. La labor de los perros guía y su relevancia.
10. La valoración de la inclusión y el respeto por las diferencias.

Temporalización. Tres últimas semanas de octubre

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver	
CCL STEM CD CPAA		problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica.

	diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
STEM CPSAA		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas. 2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3.
STEM CPSAA			
	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos. 3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7.

	innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos. 3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados. 3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados. 3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos. 3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3.
STEM CPSAA		dé solución a un problema de diseño. 3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final. 3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño. 3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CPSAA	4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico,	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social. 4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás. 4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

	emocional y social, mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos	4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	3. Alfabetización cívica. C.3.3.3.
		4.8. Adoptar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, ejercicio físico y una alimentación variada, equilibrada y sostenible.	
		4.9. Integrar estilos de vida saludables asumiendo los beneficios del uso adecuado de las nuevas tecnologías, la necesidad del descanso (higiene del sueño) y la importancia del contacto con la naturaleza.	
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los	A. CULTURA CIENTÍFICA

CCL STEM CEC	sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y	elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3.
		5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	

	mejora.		
CCL CC	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	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3.
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	
		9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	

CCL CC	equitativas, mediante la promoción de resolución pacífica y dialogada de los conflictos.		
-------------------	--	--	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica qué es la función de relación, detalla los órganos que intervienen en ella y analiza imágenes que representan situaciones en las que se utiliza dicha función.
2. Describe el funcionamiento y las características del sistema nervioso haciendo especial distinción entre el central y el periférico.
3. Relata los principales rasgos de los sentidos del oído y la vista, explica detalladamente cómo funcionan sus órganos y observa e interpreta situaciones reales para hacer comprobaciones directas de los conceptos aprendidos.
4. Muestra interés por conocer el lenguaje que utilizan las personas sordas e investigar en profundidad sobre el alfabeto de la lengua de signos para practicarlo.
5. Relata la labor de los sentidos del olfato, del tacto y del gusto, localiza sus receptores e interpreta y define situaciones cotidianas en las que los empleamos.
6. Conoce la necesidad de cuidar nuestros sentidos y nuestro sistema nervioso a través de la práctica de ciertas medidas de protección, prevención y precaución.
7. Participa en un taller científico en el que se propone el análisis de los datos recabados tras la simulación de una prueba diagnóstica para comprobar la agudeza visual de sus compañeros y compañeras.
8. Confecciona grupalmente un alfabeto braille siguiendo los pasos recomendados para recrearlo con detalle y haciendo un uso correcto de las herramientas plásticas utilizadas.
9. Emplea el alfabeto braille para comunicarse en el aula, valorando la importancia de conocer y manejar otras formas de comunicación alternativas a las usuales.
10. Utiliza diversas formas de expresión para comunicar su posición y su labor frente a situaciones sociales en las que se han de poner en práctica la empatía, la inclusión y la equidad.
11. Relaciona los conocimientos previos e intereses que poseía en la materia con los aprendizajes adquiridos en la unidad.

UNIDAD 3. NUESTRO CUERPO EN MOVIMIENTO

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

El aparato locomotor es el conjunto de estructuras que permite a nuestro cuerpo realizar cualquier tipo de movimiento. Con esta situación de aprendizaje, además de conocer las funciones, partes y características principales del mismo, se pretende transmitir la necesidad de llevar a cabo una serie de hábitos que promuevan su cuidado. De este modo, el alumnado va a desarrollar un aprendizaje más significativo y consciente centrándose en el valor que posee el aparato locomotor como caparazón para proteger nuestros órganos y como medio para permitirnos interactuar directamente con el mundo. Las propuestas recogidas en los talleres de la unidad están orientadas a que cada estudiante sea el principal agente de su propio conocimiento potenciando la autonomía y el aprendizaje activo. A su vez, al finalizar la unidad se les propone la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje, metaprendizaje, para que sean capaces de regular sus acciones y alcanzar los objetivos.

La metodología pone el acento en los siguientes aspectos:

- Intervención en intercambios lingüísticos respetando las normas de comunicación y el estilo y la estructura de cada tipo de diálogo.
- Desarrollo de hábitos saludables para promover el ejercicio físico, la dieta y el tono postural.
- Participación activa y autónoma en talleres científicos y tecnológicos potenciando su curiosidad e iniciativa por descubrir y experimentar nuevos aprendizajes.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones.
- Desarrollo de la competencia de aprender a aprender evaluando su proceso de aprendizaje con más habilidad y destreza.

Plan de trabajo

1. El sistema esquelético.
2. El sistema muscular: el músculo y la musculatura.
3. Cómo nos movemos.
4. La salud del aparato locomotor.
5. La observación e interpretación de una radiografía.
6. La elaboración de una tabla de estiramientos.
7. Los cuidados de nuestro aparato locomotor.
8. La participación en un debate sobre la práctica de la halterofilia.
9. La realización de una entrevista con una compañera o un compañero intercambiando los papeles.
10. La investigación y redacción de un informe sobre el bádminton.
11. La valoración de los aprendizajes adquiridos y el grado de consecución de los objetivos propuestos.

Temporalización. Tres primeras semanas de noviembre.

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.4., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	
		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	

		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver	
--	--	--	--

CCL STEM CD CPSAA		situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.4., A.2.3.7.
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	

STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional,	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4.,
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
STEM CPSAA	generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.4., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4.
		3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	
		3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CPSAA	4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico, emocional y social,	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.4., A.2.3.7.
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	
		4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y	

	mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos	social. 4.8. Adoptar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, ejercicio físico y una alimentación variada, equilibrada y sostenible. 4.9. Integrar estilos de vida saludables asumiendo los beneficios del uso adecuado de las nuevas tecnologías, la necesidad del descanso (higiene del sueño) y la importancia del contacto con la naturaleza.	
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.4., A.2.3.7.

CCL CC	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	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.4., A.2.3.7.
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	
		9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	
CCL CC	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.		

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica la composición del sistema esquelético y describe sus partes: huesos, articulaciones y esqueleto.
2. Describe las características y los tipos de músculos e identifica los diversos elementos que

conforman la musculatura.

3. Relata cómo se produce el movimiento de nuestro cuerpo diferenciando, comparando y ejemplificando los movimientos reflejos y los voluntarios.
4. Señala las lesiones más frecuentes que sufre nuestro aparato locomotor, identifica los hábitos saludables dirigidos a su cuidado y valora la necesidad de ponerlos en práctica.
5. Conoce las labores básicas de los profesionales dedicados a la traumatología y se inicia en el conocimiento científico, observando e interpretando una radiografía para redactar un informe posterior.
6. Elabora en grupo un cartel, digital o en papel, para diseñar una tabla de estiramientos recopilando ejercicios para relajar los músculos.
7. Participa en un debate sobre los límites y los riesgos del deporte en la infancia ofreciendo una opinión clara y argumentada.
8. Inventa y planifica una entrevista siguiendo el estilo y el formato de este tipo de textos y participa en un intercambio comunicativo con algún compañero o compañera para desarrollarla.
9. Realiza una investigación sobre un deporte determinado y redacta un escrito, con sus propias palabras, para explicar los datos obtenidos.
10. Aprecia el conocimiento minucioso de las partes del cuerpo y su funcionamiento como estrategia básica para desarrollar hábitos de cuidado y protección más conscientes.
11. Reflexiona sobre su proceso de aprendizaje y valora el grado de consecución de los objetivos.

UNIDAD 4. NOS MANTENEMOS SANOS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

La salud física, mental y social constituye un derecho fundamental, vinculado a la vida, que ha de poseer cualquier ser humano. El hecho de poder acceder a unos servicios y condiciones básicas de salud es necesario para nuestra supervivencia, pero hay condicionantes sociales, económicos y culturales que, en ocasiones, desencadenan situaciones de desigualdad. Es necesario que los alumnos y alumnas lo tengan en cuenta para promover el desarrollo de un comportamiento ético y comprometido. La situación de aprendizaje que nos ocupa propone la reflexión para discernir entre los hábitos saludables y los tóxicos, y promueve el pensamiento crítico para que los estudiantes sean capaces de tomar decisiones con autonomía. A su vez, a lo largo de la unidad, se proporciona material e información necesaria para que el alumnado, posteriormente, pueda completar y ampliar sus conocimientos a través de la investigación y la práctica en situaciones contextualizadas.

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

- Exposición en intercambios lingüísticos para ofrecer una opinión crítica y fundamentada.
- Reflexión sobre los hábitos de prevención de enfermedades y accidentes en el entorno próximo y los hábitos de actuación para saber actuar.
- Desarrollo de aprendizajes significativos y constructivistas que ayudan a desenvolverse en la vida en sociedad.
- Utilización de las nuevas tecnologías para realizar sus investigaciones y ampliar su conocimiento sobre la materia.
- Resolución de conflictos tomando decisiones de forma autónoma a través de la práctica de una serie de habilidades y técnicas que ayudan a prever las consecuencias.

Plan de trabajo

1. La salud.
2. A veces enfermamos.
3. La medicina nos ayuda: diagnóstico, tratamiento y vacunas.
4. Aprendemos a prevenir.
5. Evitamos los accidentes.
6. La actuación ante un accidente simulando una situación conflictiva.
7. Interpretación de imágenes y vídeos sobre primeros auxilios y su práctica.
8. El derecho a poder elegir una vida saludable.
9. La labor de los bancos de alimentos y otras asociaciones.
10. La practicidad de los conocimientos adquiridos para aplicarlos en su cotidianidad.

Temporalización. Última semana de noviembre y dos primeras semanas de diciembre.

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.6., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 11. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.5.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en video o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
CCL STEM CD CPSAA		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.6., A.2.3.7. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural,	

	ocurren en el medio natural, social y cultural.	social y cultural.	1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.5.
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las	
STEM CPSAA		posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4.
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	
		3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	

	concretos.	3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados. 3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos. 3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño. 3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final. 3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño. 3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por	
STEM CPSAA		qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CPSAA	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	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social. 4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás. 4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables. 4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social. 4.8. Adoptar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, ejercicio físico y una alimentación variada, equilibrada y sostenible.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.6., A.2.3.7.

		4.9. Integrar estilos de vida saludables asumiendo los beneficios del uso adecuado de las nuevas tecnologías, la necesidad del descanso (higiene del sueño) y la importancia del contacto con la naturaleza. 4.10. Prevenir posibles situaciones de riesgo de accidentes y conocer las actuaciones básicas de primeros auxilios.	
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.6., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de
CCL STEM CEC	acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.		aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.5.
CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva respetando tanto	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1.,

	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.	9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea. 9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia. 9.5. Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las comunidades autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.	A.2.3.6., A.2.3.7. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.5.
--	--	---	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica qué es la salud y describe la organización del sistema de salud de España atendiendo a sus tres niveles de atención.
2. Identifica y señala las diferencias entre las enfermedades infecciosas y no infecciosas, y determina ejemplos sobre cómo se desarrollan algunas de ellas.
3. Explica las diferencias entre el diagnóstico y el tratamiento de enfermedades, y muestra iniciativa por conocer aspectos sobre las vacunas e investigar más sobre el tema.
4. Analiza y reflexiona sobre sus hábitos de ejercicio físico y descanso, distinguiendo las acciones saludables que previenen enfermedades y las acciones tóxicas.
5. Describe con detalle el proceso de actuación ante un accidente y señala algunas medidas encaminadas a su prevención.
6. Participa activamente en una actividad grupal en la que se distribuyen e intercambian las tareas de forma equitativa y responsable.
7. Interpreta imágenes y vídeos explicativos sobre las pautas de actuación en caso de accidente y los practica con ayuda de sus compañeras y compañeros.
8. Pone en práctica los protocolos y las pautas aprendidas desarrollando su autonomía y toma de decisiones.
9. Reflexiona sobre el derecho universal a elegir una vida saludable y poseer un fácil acceso a un sistema sanitario digno.
10. Conoce el desempeño de asociaciones y organizaciones encaminadas a evitar las desigualdades sociales en el ámbito de la salud y participa en un diálogo grupal para ofrecer su opinión.
11. Valora la utilidad de los conocimientos adquiridos en la unidad para aplicarlo a situaciones cotidianas.

FIN DEL PRIMER TRIMESTRE. NUESTRO RETO. COOPERAMOS PARA CONSERVAR LOS MARES

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.

En este primer reto, el trabajo discurrirá por dos vías:

- La investigación y la ampliación de conocimientos sobre los mares para tomar conciencia del papel que los seres humanos debemos adoptar en su conservación.
- La comunicación de los resultados de dichas investigaciones para informar e implicar al mayor número posible de personas en las iniciativas relacionadas con su conservación.

Los grandes temas sobre los que el alumnado investigará serán los siguientes:

- El papel de los mares en el conjunto de la naturaleza, como fuente de vida y hábitat de un gran número de especies.
- El valor del mar como fuente de riqueza.
- La necesidad de racionalizar la explotación de los mares y de conseguir recuperar las zonas que sufren deterioro por cualquier causa.

El reto plantea la elaboración de una jornada informativa para dar a conocer el mar, sus problemas y cómo resolverlos. Los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Búsqueda de información sobre las acciones encaminadas a la protección del mar realizadas por personajes célebres.
- Participación en un debate de aula para reflexionar sobre la materia del reto y elaborar conjuntamente el guion de la presentación.
- Organización del trabajo por equipos repartiendo funciones y asumiendo tareas.
- Búsqueda y selección de información accediendo a fuentes oficiales y fiables.
- Elaboración de una presentación digital y oral empleando multitud de herramientas e instrumentos.
- Reflexión sobre las acciones dirigidas a la protección de los mares que puede asumir personalmente y que puede promover entre su entorno.
- Valoración de la repercusión y consecución de la propuesta de acción, así como del propio proceso de trabajo a nivel grupal e individual.

Plan de trabajo

1. Información sobre Anita Conti y Jacques Cousteau.
2. La importancia de proteger los mares.
3. El mar, las amenazas y las soluciones.
4. La biodiversidad marina y su conservación.
5. Los organismos oficiales y las asociaciones en defensa de la naturaleza.
6. El diseño y las herramientas para elaborar la presentación.
7. Las acciones encaminadas a proteger los océanos.
8. La realización de una encuesta como revisión del seguimiento de la propuesta.
9. La evaluación de la consecución de su plan de acción y de su propia práctica.

Temporalización. Final del primer trimestre.

Programación del reto

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.2.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	
		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole	

CCL STEM CD CPSAA		(tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad. 2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de

STEM CPSAA	interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo. 2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas. 2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.2.
STEM CPSAA	3.Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos. 3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional. 3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos. 3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.d.

STEM CPSAA		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	
		3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.2.
		5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	
		5.1. Identificar y analizar las características, la organización y	

CCL STEM CEC	valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.2.
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno,	6.1. Promover hábitos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.5., A.1.3.6. C. SOCIEDADES Y

	desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las	6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.2.
CC	personas y del planeta.		
CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva respetando tanto los valores democráticos como los derechos	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales. 9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.5., A.1.3.6. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6.

	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.	9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.2.
--	--	--	--------------------------------------

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Busca información sobre la vida de personajes célebres cuyas acciones están encaminadas a proteger los mares.

2. Reflexiona grupalmente sobre la situación de los mares, sus aportes y sus problemas, y extrae conclusiones conjuntas.
3. Participa en la distribución por equipos de tareas para realizar cooperativamente el proyecto y recoge las propuestas en una tabla.
4. Investiga y busca información teniendo en cuenta la importancia de acceder a fuentes fiables de organismos oficiales.
5. Elabora una presentación multimedia empleando diversas herramientas y recursos que enriquezcan su exposición.
6. Reflexiona sobre las acciones inmediatas y directas que podemos asumir para proteger los océanos y muestra compromiso por divulgarlo en su entorno.
7. Organiza y planifica la publicidad para exponer su presentación multimedia incluyendo elementos de otras disciplinas para captar la atención.
8. Analiza la repercusión de la acción propuesta a través de una encuesta para medir la repercusión y el calado de su mensaje.
9. Valora la consecución y la marcha del proceso de trabajo en equipo y reflexiona sobre los aspectos sujetos a mejora.

UNIDAD 5. CUIDAMOS NUESTRO ENTORNO NATURAL

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En esta primera unidad, la situación de aprendizaje motiva al alumnado a reflexionar sobre sus propias emociones cuando disfruta del entorno natural. Desde las preguntas sugeridas, el alumnado expresará opiniones, sentimientos, conocimientos y experiencias propias sobre la importancia de cuidar y proteger los paisajes. Además, se hace incidencia en la gran variedad paisajística existente en España y se subraya el agua como elemento indispensable para la vida.

El enfoque metodológico pone el acento en los siguientes aspectos:

- Expresión e intercambio de las propias experiencias y conocimientos sobre los diferentes tipos de paisajes.
- Investigación sobre fenómenos de la naturaleza con orden y rigor.
- Reflexión sobre las acciones personales y colectivas que se pueden llevar a cabo para cuidar el agua de los ríos.
- Importancia de la protección y el cuidado del medioambiente.
- Actitudes de respeto, participación y escucha activa durante las interacciones en plenaria.

Plan de trabajo

1. Comunicación de ideas y de conclusiones.
2. ¿Cómo se organiza el relieve de la Península?
3. ¿Cómo es el relieve de los archipiélagos?
4. Recorremos las costas de España.
5. ¿Cómo son los ríos de España?
6. Protegemos los paisajes de España.
7. Interpretación de un gráfico del recorrido de un río.
8. Construcción de la maqueta de un río de España.
9. Análisis de datos sobre el agua en el planeta.
10. Redacción de propuestas para usar el agua de forma responsable.
11. Actitudes reflexivas y críticas sobre la importancia del cuidado y el respeto hacia el medioambiente.
12. La reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.
13. Actitudes de empatía y cooperación durante los trabajos cooperativos.

Temporalización. Tres semanas de enero.

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.b, 1.c. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEx, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole	
CCL STEM CD CPSAA		(tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales. 1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo. 1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual. 1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas,	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica.

	utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento	2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y	A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1.,
STEM CPSAA	científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. 1.b, 1.c. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares, aplicando de diseño y el	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4.,

	pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades,	3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional. 3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos. 3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para	A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.2., B.1.3.3.
STEM CPSAA	retos o problemas concretos.	solucionar los problemas planteados.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	
CPSAA	4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico,	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	

	emocional y social, mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos	4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social. 4.8. Adoptar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, ejercicio físico y una alimentación variada, equilibrada y sostenible.	planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.
CPSAA		4.9. Integrar estilos de vida saludables asumiendo los beneficios del uso adecuado de las nuevas tecnologías, la necesidad del descanso (higiene del sueño) y la importancia del contacto con la naturaleza.	B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural. 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño

	cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.4. Realizar propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7.
CCL STEM CEC			4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno,	6.1. Promover hábitos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4.,

	desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva respetando tanto los valores	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales. 9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas,	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2,
CCL CC	democráticos como los derechos humanos y de la infancia y también los principios y valores de la Constitución española y la	deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea. 9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de

	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.		aprendizaje. B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
--	---	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica la organización del relieve en la Península y en los archipiélagos.
2. Identifica las costas de España describiendo características fundamentales.
3. Explica los ríos de España identificando sus vertientes.
4. Expresa los motivos por los que es fundamental el cuidado de los paisajes.
5. Expresa relaciones entre el cuidado de los paisajes y las consecuencias de la acción humana en ellos.
6. Interpreta mapas observando los datos y extrayendo conclusiones de ellos.
7. Construye la maqueta de un río de España.
8. Analiza datos sobre el agua en el planeta a partir de textos y gráficos.

9. Redacta propuestas para usar el agua de forma responsable.
10. Realiza mapas mentales sobre los contenidos.
11. Muestra actitudes reflexivas y críticas sobre la importancia del cuidado y el respeto hacia el medioambiente.
12. Muestra actitudes de curiosidad, interés y esfuerzo en la realización de trabajos y tareas.
13. Muestra actitudes de empatía y cooperación durante los trabajos cooperativos.

UNIDAD 6. EL DESAFÍO CLIMÁTICO EN ESPAÑA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En esta unidad, la situación de aprendizaje parte de las propias reflexiones del alumnado, experiencias y conocimientos respecto al clima y al cambio climático. A partir de preguntas se ofrece la oportunidad de expresar conjeturas sobre cómo influye el clima en la vida de los seres vivos y sobre los efectos que producen nuestras acciones en él.

La metodología pone el foco en los siguientes aspectos:

- Reflexión sobre las fuentes de las que se obtienen datos sobre los climas.
- Análisis y evaluación de las causas y consecuencias de sus cambios en diferentes ámbitos.
- Reflexión sobre las acciones personales y colectivas que se pueden llevar a cabo para prevenir y conocer las consecuencias del cambio climático.
- Actitudes de cuidado y respeto hacia el medioambiente.

Plan de trabajo

1. El desafío climático en España.
2. ¿Por qué hay climas diferentes?
3. Los distintos climas de España.
4. El clima mediterráneo.
5. Los climas subtropical y oceánico.
6. El clima de montaña.
7. Análisis y registro de datos en gráficos y tablas.
8. Evaluación de la importancia de los factores del clima.
9. Causas del cambio climático y evaluación de sus consecuencias.
10. Elaboración de un mapa mental para comunicar una investigación sobre el cambio climático.
11. Actitudes reflexivas y críticas sobre la importancia del cuidado y el respeto hacia el medioambiente.

Temporalización. Tres primeras semanas de febrero.

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.3., 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.3. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto,	
--	--	---	--

CCL STEM CD CPSAA		guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas,	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica.

	utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para	2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones	A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.3.,
STEM CPSAA	interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	relacionadas con el medio natural, social y cultural.	3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.3.
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2.
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
STEM CPSAA	3.Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1.,

	cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos. 3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	A.2.3.3., 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.3. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de
STEM CPSAA		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados. 3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos. 3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño. 3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final. 3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño. 3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
CPSAA	4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social. 4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.3.,

	científico, consiguiendo el bienestar físico, emocional y social, mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y	4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables. 4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.3. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
CPSAA	los sentimientos propios y ajenos		2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3.
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural. 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.3., 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.3. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del

	patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.4. Realizar propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6.
CCL STEM CEC			2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes	6.1. Adoptar y promover estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.3., 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.3. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2. C. SOCIEDADES Y
		6.4. Participar con una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	

	con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6.
--	--	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica factores y elementos que causan los diferentes climas.
2. Evalúa la importancia de los factores del clima.
3. Identifica y localiza los climas de España.
4. Analiza climogramas interpretando los datos y extrayendo conclusiones razonadas.
5. Explica y localiza el clima mediterráneo describiendo sus características y sus tipos.
6. Explica y localiza el clima subtropical y el clima oceánico describiendo sus características.
7. Explica y localiza el clima de montaña describiendo sus características.
8. Elaborar un mapa mental para comunicar una investigación sobre el calentamiento global.
9. Expresa los datos investigados sobre el cambio climático en España, sus causas y sus consecuencias.
10. Analiza datos sobre el calentamiento global extrayendo conclusiones razonadas.
11. Escribe un decálogo contra el cambio climático.
12. Realiza mapas mentales y sistematiza sus aprendizajes.
13. Muestra actitudes de curiosidad, interés y esfuerzo.
14. Muestra actitudes de respeto, escucha activa y participación durante las interacciones del aula.

UNIDAD 7. VIVIMOS EN DEMOCRACIA

Situación de aprendizaje y enfoque metodológico

En esta ocasión, la situación de aprendizaje se centra en la importancia y valoración de los principios democráticos a partir de cuestiones que tratan de disparar la reflexión y la opinión del alumnado: ¿son importantes los derechos de las personas?, ¿qué podemos hacer para que se respeten?

Además, la situación de aprendizaje relacionará los conocimientos previos del alumnado sobre los territorios, las comunidades y los sistemas de gobierno con los tratados en la unidad.

Los siguientes aspectos son el eje central de la metodología:

- 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 y los derechos humanos como eje transversal de la convivencia y la justicia social.
- Valoración de la interacción con los demás y el respeto a las diferencias individuales.
- Establecimiento de relaciones entre los aprendizajes.
- Expresión de los propios conocimientos de forma cada vez más ordenada y sistematizada.

Plan de trabajo

1. Los principios de la democracia.
2. Participación ciudadana responsable.
3. ¿Cómo se gobierna España?
4. ¿Cómo se organiza el territorio de España?
5. Somos ciudadanas y ciudadanos del mundo.
6. Elaboración cooperativa de un mural sobre instituciones democráticas.
7. Comparación de una democracia con una dictadura.
8. Actitudes reflexivas y críticas sobre la importancia de respetar los valores democráticos y los derechos humanos.
9. Actitudes de respeto, empatía, cooperación, integración y participación activa.
10. Actitudes de respeto hacia la diversidad social y cultural.
11. La reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Temporalización. Última semana de febrero y dos semanas de marzo.

Programación de la unidad didáctica

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	

	1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás. 1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato	ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
--	--	-------------------------------

CCL STEM CD CPSAA		audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	

STEM CPSAA	2.Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B.
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo	
STEM CPSAA	del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	

STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades,	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	
		3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para	
STEM CPSAA	retos o problemas concretos.	solucionar los problemas planteados.	aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	

		3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CPSAA	4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico, emocional y social, mediante	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1.,
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	
		4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos	

CPSAA	el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos	digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
CCL STEM CE	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento
		5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	
		5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural.	
		5.4. Realizar propuestas y acciones que reflejen	

CCL STEM CE	conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el	6.1. Adoptar y promover estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta. 6.4. Participar con una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5.

	cuidado y la protección de las		
CC	personas y del planeta.		3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6
CCL CD CC CEC	7. Observar e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando individual	7.1. Conocer los acontecimientos históricos más relevantes ocurridos en España y Extremadura desde la Edad Media, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para comprender las circunstancias sociales y culturales de la actualidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro

	y colectivamente relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión mediante la explicación y valoración de las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos en diferentes contextos.	7.2. Conocer los principales vestigios históricos desde la Edad Media hasta nuestros días, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial, situando cronológicamente los hechos.	planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
		7.3. Conocer y valorar algunas de las expresiones artísticas y culturales desde la Edad Media, comprendiendo su función en la cultura y reconociendo qué aspectos sociales y culturales se reflejan en ellas.	
		7.4. Manifestar actitudes de curiosidad ante los acontecimientos históricos, los aspectos culturales y sociales, explicando y valorando su importancia en la sociedad actual y estableciendo similitudes entre los acontecimientos pasados y presentes.	
		7.5. Realizar investigaciones, tanto individuales como en grupo, sobre acontecimientos o elementos del patrimonio histórico desde la Edad Media	
CCL CD CC CEC		hasta la actualidad, recopilando y procesando la información encontrada en distintas fuentes y comunicando los resultados usando distintos medios.	
		7.6. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas en ejes cronológicos e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.	

CP CPSAA CC CEC	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. Contribuir, a través del respeto de la diversidad, al logro de los valores de la integración europea.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5.
		8.2. Investigar sobre los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual.	
		8.3. Valorar la diversidad etnocultural y la cohesión social mostrando empatía y respeto por las minorías.	
		8.4. Valorar la diversidad afectivo-sexual mostrando empatía y respeto por las distintas identidades y expresiones de género.	
		8.5. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.	
CP CPSAA CC CEC			3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica.

	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.	9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea. 9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia. 9.5. Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las comunidades autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.	A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.4., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6.
--	---	---	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica los principios de la democracia y la división de poderes.
2. Define los partidos políticos y señala la Constitución como la ley más importante.
3. Describe derechos y deberes fundamentales.
4. Valora la participación ciudadana en la vida política.
5. Explica características y elementos de la organización política y territorial de España.
6. Identifica y expresa funciones fundamentales de las principales organizaciones internacionales.
7. Elabora de manera cooperativa un mural sobre instituciones democráticas.
8. Expresa comparaciones razonadas entre una democracia y una dictadura.
9. Muestra actitudes reflexivas y críticas sobre la importancia de respetar los valores democráticos y los derechos humanos.
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 metaprendizaje y autoevaluación.

UNIDAD 8. SOMOS UNA SOCIEDAD DIVERSA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En esta situación de aprendizaje se refieren planteamientos sobre el valor de la diversidad social y cultural a partir de preguntas clave que ofrecen la oportunidad de conectar experiencias y conocimientos previos del alumnado con los temas que se tratarán en la unidad. Se hace especial incidencia en la valoración de la diversidad poblacional en España y en la inclusión de las personas mayores en ella.

Los aspectos metodológicos más destacados son:

- Desarrollo de la capacidad de reflexión y de hacerse preguntas sobre el entorno cercano e interés por su observación de forma sistemática.
- Reflexión sobre problemas que afectan en el entorno social e incidencia en sus causas, consecuencias y posibles soluciones.
- Actitudes de integración y respeto que huyen de estereotipos y prejuicios sociales.

Plan de trabajo

1. ¿Cómo es la población de España?
2. Las migraciones.
3. El desigual reparto de la población.
4. Los trabajos del sector primario.
5. Los trabajos del sector secundario.
6. Los trabajos del sector servicios.
7. Análisis de una pirámide de población.
8. Análisis del impacto del turismo en el paisaje.
9. Formulación de hipótesis sobre el futuro de la población.
10. Búsqueda, localización, integración y relación de información en diferentes fuentes.
11. Participación activa en debates.
12. Análisis y registro de datos en gráficos y tablas.

Temporalización. Dos semanas de marzo y una semana de abril.

Programación de la unidad didáctica.

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

CCL STEM CD CPSAA		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas,	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y	

STEM CPSAA	instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3.Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	

STEM CPSAA	responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2.,
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
CPSAA	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	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1.
		4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento

CPSAA			computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	
		5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural.	

	cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación,	5.4. Realizar propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1.,
CCL STEM CEC	protección y mejora.		C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su	6.1. Promover hábitos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y
		6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	

	resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3.,
CC			C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
CCL CD CC CEC	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 acontecimientos históricos más relevantes ocurridos en España y Extremadura desde la Edad Media, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para comprender las circunstancias sociales y culturales de la actualidad. 7.2. Conocer los principales vestigios históricos desde la Edad Media hasta nuestros días, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial, situando cronológicamente los hechos. 7.3. Conocer y valorar algunas de las expresiones artísticas y culturales desde la Edad Media, comprendiendo su función en la cultura y reconociendo qué aspectos sociales y culturales se reflejan en ellas.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo

		7.4. Manifestar actitudes de curiosidad ante los acontecimientos históricos, los aspectos culturales y sociales, explicando y valorando su importancia en la sociedad actual y estableciendo similitudes entre los acontecimientos pasados y presentes. 7.5. Realizar investigaciones, tanto individuales como en grupo, sobre acontecimientos o elementos del patrimonio histórico desde la Edad Media hasta la actualidad, recopilando y	actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
CCL CD CC CEC		procesando la información encontrada en distintas fuentes y comunicando los resultados usando distintos medios. 7.6. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas en ejes cronológicos e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.	
CP CPSAA CC CEC	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	8.1. Contribuir, a través del respeto de la diversidad, al logro de los valores de la integración europea. 8.2. Investigar sobre los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual. 8.3. Valorar la diversidad etnocultural y la cohesión social mostrando empatía y respeto por las minorías.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

	bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea	8.4. Valorar la diversidad afectivo-sexual mostrando empatía y respeto por las distintas identidades y expresiones de género. 8.5. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7.
CP CPSAA CC CEC			3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva respetando tanto los valores democráticos como los derechos	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales. 9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1.

	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.		B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.1., C.1.3.2., C.1.3.3., C.1.3.4., C.1.3.6. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.5., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.4., C3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3., C.4.2.6., C.4.3.4.
--	---	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica las características de la población en España.
2. Explica de manera respetuosa las migraciones en España expresando factores causales.
3. Explica el desigual reparto de la población señalando causas y consecuencias en los territorios e incidiendo en el problema de la España vaciada.
4. Explica los sectores del trabajo primario, secundario y servicios.
5. Analiza la pirámide de población en España interpretando los datos y extrayendo conclusiones adecuadas.
6. Investiga y valora el impacto del turismo en el paisaje, sus causas y sus consecuencias a corto y largo plazo.
7. Busca, localiza, organiza e integra información de diferentes fuentes que relaciona extrayendo conclusiones propias y razonadas.
8. Participa activamente en debates con intervenciones respetuosas y razonadas.
9. Analiza y registra datos en gráficos y tablas.
10. Muestra actitudes de respeto, empatía, integración y cooperación durante las interacciones.
11. Muestra actitudes de esfuerzo y autonomía progresiva en la realización de trabajos y tareas.

RETO DEL SEGUNDO TRIMESTRE. PROMOVER LA IGUALDAD EN EL TRABAJO

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Este segundo reto del curso plantea la reflexión sobre la presencia de la mujer en diferentes ámbitos a lo largo de la historia. Se trata de que el alumnado tome conciencia del papel que las mujeres han jugado en todas las épocas y cómo ese papel no se ha visibilizado o se ha ocultado en muchos casos.

El trabajo consiste en investigar la presencia de mujeres, en el pasado y en el presente, en diferentes contextos científicos y profesionales y, a continuación, planificar y llevar a cabo iniciativas para dar visibilidad a dicha presencia y poner en valor las aportaciones que las mujeres realizaron.

El fin último es desarrollar en el alumnado la sensibilidad hacia este tema y la valoración de las actitudes de igualdad desde su entorno próximo al escenario más global, subrayando los cambios sociales producidos en materia de género en este ámbito en España durante los últimos tiempos, e incidiendo en lo que todavía queda por hacer.

Por otra parte, se señala el concepto de *techo de cristal* y se anima al alumnado a hacer propuestas que contribuyan a la igualdad entre mujeres y hombres en el entorno laboral.

Para ello, el alumnado deberá diseñar una encuesta cooperativa sobre el trabajo y establecer un análisis comparativo a partir de los datos obtenidos.

El enfoque metodológico destaca los siguientes aspectos:

- Sensibilización en torno a la igualdad de derechos entre hombres y mujeres y visibilización de las desigualdades en el entorno laboral.
- Reflexiones sobre las causas y las consecuencias de las desigualdades de género a nivel individual y colectivo.
- Desarrollo de estrategias y habilidades de observación, investigación y comunicación.
- Registro, interpretación y comparación de datos en tablas y gráficos.
- Actitudes de empatía, respeto, participación activa y corresponsabilidad.
- Valoración y evaluación del proceso de trabajo en equipo.

Plan de trabajo

- Reflexión y debate sobre los cambios sociales en materia de igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres.
- Lluvia de ideas sobre los contenidos de la encuesta, el método de trabajo y presentación, y el reparto de tareas.
- Clasificación y tipología de las preguntas.
- Diseño del documento de la encuesta.
- Selección de personas encuestadas.
- Recopilación de respuestas. Organización y análisis comparativo de los datos en tablas y

gráficos.

Sugerencia de temporalización. Final del segundo trimestre.

Programación del reto

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

CCL STEM CD CPSAA		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas,	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y	

STEM CPSAA	instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	

STEM CPSAA	responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	
CPSAA	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	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	
		4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	
		4.8. Adoptar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene,	

CPSAA		ejercicio físico y una alimentación variada, equilibrada y sostenible.	aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		4.9. Integrar estilos de vida saludables asumiendo los beneficios del uso adecuado de las nuevas tecnologías, la necesidad del descanso (higiene del sueño) y la importancia del contacto con la naturaleza.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.
CCL STEM CCEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación,	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
		5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	
		5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural.	
		5.4. Realizar propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	

CCL STEM CCEC	protección y mejora.		1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del	6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3.,
		6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	

	planeta.		C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7.
CC			3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.
CP CPSAA CC CEC	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. Contribuir, a través del respeto de la diversidad, al logro de los valores de la integración europea.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.
		8.2. Investigar sobre los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual.	
		8.3. Valorar la diversidad etnocultural y la cohesión social mostrando empatía y respeto por las minorías.	
		8.4. Valorar la diversidad afectivo- sexual mostrando empatía y respeto por las distintas identidades y expresiones de género.	
		8.5. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.	

CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento,	A. CULTURA CIENTÍFICA
-------------------------	--	---	------------------------------

CCL CC	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.	equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.1., A.2.3.7.
		9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.2., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.6.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Expresa reflexiones sobre la desigualdad de género en el trabajo realizando inferencias y expresando hipótesis sobre su repercusión en su entorno cercano.
2. Participa en la organización de la encuesta de manera cooperativa, asumiendo su papel en el reparto de tareas.
3. Muestra actitudes de participación activa durante la elaboración y el diseño de la encuesta.

4. Registra datos en tablas y gráficos que analiza y compara para extraer conclusiones que refleja en un informe.
5. Reflexiona sobre el trabajo realizado aplicando estrategias de autoevaluación.
6. Muestra actitudes de curiosidad, esfuerzo y autonomía en la realización de las tareas, y actitudes de respeto, cooperación y corresponsabilidad durante el trabajo en equipo.

UNIDAD 9. DESCUBRIMOS LA EDAD MEDIA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En esta unidad, la situación de aprendizaje parte de una imagen del Camino de Santiago como lugar de encuentro en un mundo global, diverso y multicultural. Desde ella se plantean preguntas que conectan los conocimientos, las experiencias y las expectativas del alumnado, y que le darán la ocasión de realizar inferencias sobre los contenidos de la unidad y de recapacitar sobre su propio aprendizaje. La situación promueve la reflexión sobre las etapas de nuestro pasado y sobre las sociedades de otras épocas aproximando la historia al contexto cercano del grupo, y motivando al alumnado a iniciar la unidad.

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

- Participación activa en las reflexiones conjuntas o en plenaria sobre la historia y los procesos históricos.
- Herramientas para el establecimiento de relaciones y conexiones sistematizadas entre los procesos históricos y la actualidad.
- Importancia y valoración de la diversidad cultural y social y del respeto hacia el patrimonio cultural.

Plan de trabajo

1. ¿Cómo comenzó la Edad Media?
2. Al-Ándalus y los reinos cristianos.
3. Cómo era la vida en al-Ándalus.
4. La vida en una aldea cristiana.
5. La vida en una ciudad cristiana.
6. El legado de la Edad Media.
7. Organización cooperativa de una exposición sobre los vikingos.
8. Elaboración de una guía de viaje sobre el Camino de Santiago.
9. Observación, interpretación y comparación de mapas.
10. Interpretación de líneas cronológicas.
11. Búsqueda de información en imágenes y dibujos.
12. Actitudes de respeto y valoración hacia la diversidad cultural.
13. Actitudes de empatía, corresponsabilidad y cooperación.

Temporalización. Abril.

Programación de la unidad didáctica

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	
		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías,	

CCL STEM CD CPSAA		hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de	

STEM CPSAA	fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2.,
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
STEM CPSAA	3.Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	
		3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	

STEM CPSAA		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño.	
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	
		3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CPSAA	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	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2.,
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	
		4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	

CPSAA			C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural. 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural. 5.4. Realizar propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3.,

CCL STEM CEC			C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
CC	7. 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 8. soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	6.1. Promover hábitos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno. 6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.

CCL CD	7. Observar e interpretar continuidades y	7.1. Conocer los acontecimientos históricos más relevantes ocurridos en España y Extremadura desde la	A. CULTURA CIENTÍFICA
-------------------	--	--	------------------------------

CC CEC	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.	Edad Media, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para comprender las circunstancias sociales y culturales de la actualidad.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		7.2. Conocer los principales vestigios históricos desde la Edad Media hasta nuestros días, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial, situando cronológicamente los hechos.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		7.3. Conocer y valorar algunas de las expresiones artísticas y culturales desde la Edad Media, comprendiendo su función en la cultura y reconociendo qué aspectos sociales y culturales se reflejan en ellas.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2.,
		7.4. Manifestar actitudes de curiosidad ante los acontecimientos históricos, los aspectos culturales y sociales, explicando y valorando su importancia en la sociedad actual y estableciendo similitudes entre los acontecimientos pasados y presentes.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7.
		7.5. Realizar investigaciones, tanto individuales como en grupo, sobre acontecimientos o elementos del patrimonio histórico desde la Edad Media hasta la actualidad, recopilando y procesando la información encontrada en distintas fuentes y comunicando los resultados usando distintos medios.	3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.

		7.6. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas en ejes cronológicos e identificando rasgos	
CCL CD CC CEC		significativos sociales en distintas épocas de la historia.	
CP CPSAA CC CEC	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	8.1. Contribuir, a través del respeto de la diversidad, al logro de los valores de la integración europea. 8.2. Investigar sobre los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual. 8.3. Valorar la diversidad etnocultural y la cohesión social mostrando empatía y respeto por las minorías. 8.4. Valorar la diversidad afectivo-sexual mostrando empatía y respeto por las distintas identidades y expresiones de género.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.

	sociedad en continua transformación y allogro de los valores de integración europea	8.5. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
CCL CC	9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva respetando tanto los valores	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2,
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas,	
CCL CC	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	deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
		9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	
		9.5. Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las comunidades autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.	

	la paz y la seguridad integral ciudadana para generar interacciones respetuosas y equitativas, mediante la promoción de resolución pacífica y dialogada de los conflictos.		1. Retos del mundo actual. C.1.3.4., C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
--	--	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica el fin del Imperio romano y el comienzo de la Edad Media.
2. Identifica y localiza en mapas y cronológicamente los pueblos germanos, al-Ándalus y los reinos cristianos, describiendo características sociales y culturales de cada uno de ellos.
3. Valora el patrimonio cultural legado de la Edad Media.
4. Participa de manera cooperativa en la organización de una exposición sobre los vikingos.
5. Elabora una guía de viaje cooperativa sobre el Camino de Santiago.
6. Observa, interpreta y compara mapas realizando inferencias.

7. Busca información en dibujos y extrae conclusiones razonadas.
8. Expresa reflexiones propias sobre las sociedades de otras épocas.
9. Muestra actitudes de respeto y valoración hacia la diversidad cultural.
10. Muestra actitudes de empatía, corresponsabilidad y cooperación durante las actividades grupales.

UNIDAD 10. VIAJAMOS A LA EDAD MODERNA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En esta situación de aprendizaje se sitúa al alumnado en la perspectiva de un paisaje de ruinas americanas y se le invita a hacer preguntas sobre él. Se hace incidencia en la reflexión sobre las ventajas que obtenemos al convivir con personas de otras culturas y en la valoración de las diferencias en el contexto cercano y habitual del alumnado.

Los aspectos metodológicos más destacados son los siguientes:

- Reflexión sobre las conexiones entre los procesos históricos y la actualidad.
- Desarrollo de la capacidad de hacerse preguntas sobre su propio entorno y sobre los procesos históricos, sociales y culturales que convergen para llegar a él.
- Actitudes de empatía y respeto hacia la diversidad cultural.
- Valoración 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. Un tiempo de grandes exploraciones.
2. Una época de cambios.
3. El Imperio español.
4. La conquista de América.
5. El siglo XVIII: una nueva época.
6. El legado de la Edad Moderna.
7. Obtención de información histórica a partir de un cuadro.
8. Recreación de un día en el mercado.
9. Análisis contrastivo de textos históricos.
10. Análisis de datos sobre el impacto de procesos históricos en las poblaciones.
11. Registro y análisis de datos en tablas y gráficos.
12. Realización de mapas mentales y sistematización de aprendizajes.
13. Búsqueda de información sobre personajes del pasado.
14. Actitudes de respeto hacia la diversidad cultural.
15. Actitudes de interés y curiosidad por comprender los procesos históricos.

Temporalización. Dos primeras semanas de mayo.

Programación de la unidad didáctica

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.4, C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	
		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.)	

CCL STEM CD CPSAA		verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	
		2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	

STEM CPSAA	hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.4., C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	
		3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un	

		producto final que dé solución a un problema de diseño.	1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7.
		3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final.	2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.4., C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7.
		3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño.	3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5.
		3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
CPSAA	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	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social.	A. CULTURA CIENTÍFICA
		4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás.	1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
		4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social.	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2.,

CPSAA			C.2.3.4, C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.4, C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.

CCL STEM CEC			
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la	6.1. Promover hábitos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno. 6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.4, C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5. 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.

	protección de		
CC	las personas y del planeta.		
CCL CD CC CCEC	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 acontecimientos históricos más relevantes ocurridos en España y Extremadura desde la Edad Media, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para comprender las circunstancias sociales y culturales de la actualidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6.
		7.2. Conocer los principales vestigios históricos desde la Edad Media hasta nuestros días, en España y Extremadura, reconociendo y valorando su importancia histórica, cultural y patrimonial, situando cronológicamente los hechos.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.
		7.3. Conocer y valorar algunas de las expresiones artísticas y culturales desde la Edad Media, comprendiendo su función en la cultura y reconociendo qué aspectos sociales y culturales se reflejan en ellas.	2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2.,
		7.4. Manifestar actitudes de curiosidad ante los acontecimientos históricos, los aspectos culturales y sociales, explicando y valorando su importancia en la sociedad actual y estableciendo similitudes entre los acontecimientos pasados y presentes.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7.
		7.5. Realizar investigaciones, tanto individuales como en grupo, sobre acontecimientos o elementos del patrimonio histórico desde la Edad Media hasta la actualidad, recopilando y procesando la información encontrada en distintas fuentes y	2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.4, C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5.

CCL CD CC CCEC		comunicando los resultados usando distintos medios.	4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
		7.6. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas en ejes cronológicos e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.	
CP CPAA CC CEC	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. Contribuir, a través del respeto de la diversidad, al logro de los valores de la integración europea.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.5., C.1.3.6., C.1.3.7. 2. Sociedades en el tiempo. C.2.3.1., C.2.3.3., C.2.3.2., C.2.3.4., C.2.3.5., C.2.3.6., C.2.3.7. 3. Alfabetización cívica. C.3.3.3., C.3.3.2., C.3.3.5.
		8.2. Investigar sobre los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual.	
		8.3. Valorar la diversidad etnocultural y la cohesión social mostrando empatía y respeto por las minorías.	
		8.4. Valorar la diversidad afectivo-sexual mostrando empatía y respeto por las distintas identidades y expresiones de género.	
		8.5. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.	

CP CPAA CC CEC			4. Conciencia ecosocial. C.4.3.3.
CCL CC	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.	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	
		9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Explica el final de la Edad Media y el encuentro entre Europa y América.
2. Describe cambios en las formas de gobierno, el auge de la burguesía y las características de los estamentos.
3. Explica el reinado de los Reyes Católicos y el desarrollo del Imperio español.
4. Explica de manera razonada la conquista de América describiendo la vida en sus territorios.
5. Expresa características y elementos fundamentales de la época de la Ilustración.
6. Explica la revolución científica del siglo XVII.
7. Expresa características fundamentales del Renacimiento y el Barroco.
8. Interpreta líneas cronológicas.
9. Registra, contrasta y analiza datos en tablas y gráficos.
10. Obtiene información histórica a partir de cuadros.
11. Participa en la recreación de un día en el siglo XVII.
12. Realiza mapas mentales y sistematiza sus aprendizajes.
13. Busca información sobre personajes del pasado.
14. Adquiere estrategias progresivas para una lectura global, selectiva y contrastiva de los textos históricos.
15. Muestra actitudes de respeto hacia la diversidad cultural.
16. Muestra actitudes de interés y curiosidad por comprender los procesos históricos.
17. Expresa reflexiones y valoraciones sobre la importancia del patrimonio cultural.
18. Muestra actitudes de esfuerzo y autonomía progresiva en la realización de trabajos y tareas.

UNIDAD 11. INVESTIGAMOS LA MATERIA

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

La materia es aquello que tiene peso, posee energía y ocupa espacio, por lo que es la realidad primaria de la que están hechas las cosas que nos rodean en el mundo físico y puede ser perceptible por los sentidos o por algún instrumento de medición. A lo largo de esta unidad, los alumnos y alumnas van a conocer sus propiedades esenciales, van a participar en experimentos para comprobar *in situ* sus aprendizajes y van a relacionar estos conocimientos científicos con otras disciplinas, como las matemáticas y la expresión plástica. Además, a través de la utilización de materiales reciclados para confeccionar sus herramientas experimentales desarrollarán una actitud de compromiso con el cuidado del medioambiente. La situación de aprendizaje propuesta en esta unidad determina los avances que la ciencia y la tecnología han conseguido a lo largo de la historia y propone la reflexión sobre el uso sostenible de materiales para la fabricación de los medios de transporte. Al finalizar la unidad, los estudiantes valorarán el grado de vinculación entre sus conocimientos previos y los nuevos aprendizajes adquiridos.

En esta unidad, la metodología pone el foco en los siguientes aspectos:

- Iniciación a la actividad científica a través de la aproximación experimental para afianzar sus saberes y explicar algunos fenómenos físicos observables.
- Conocimiento y respeto de las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo.
- Empleo de diferentes procedimientos para la medida de la masa y el volumen de un cuerpo.
- Aplicación de métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad próxima.
- Utilización en sus proyectos experimentales de materiales de desecho y reciclados para contribuir a la sostenibilidad del medioambiente.
- Desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo sobre la influencia de los seres humanos y sus acciones en nuestro entorno.

Plan de trabajo

1. La materia: la masa y el volumen.
2. La densidad.
3. El aire como materia.
4. La conquista del aire.
5. La realización de un experimento para medir el aire que cabe en los pulmones.
6. La organización de una exposición grupal con las creaciones confeccionadas con materiales reciclados.
7. El futuro de la aviación.
8. El uso de las matemáticas para determinar la contaminación producida por diversos medios de transporte.
9. La relación de los conocimientos previos con los aprendizajes nuevos.

Temporalización. Dos últimas semanas de mayo.

Programación de la unidad didáctica

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.1., A.3.3.2., A.3.3.3., A.3.3.5. B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.5.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.) verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
CCL STEM CD CPAA		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.1., A.3.3.2., A.3.3.3., A.3.3.5.
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	

	fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1.,
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	

STEM CPAA		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.5.
STEM CPAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. 2.a, 2.b, 2.c, 2.d.
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	
		3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados.	
		3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados.	
		3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	

		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño. 3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final. 3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño. 3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CCL STEM CCEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.1., A.3.3.2., A.3.3.3., A.3.3.5. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.5.

CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el	6.1. Adoptar y promover estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta.	A. CULTURA CIENTÍFICA 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.1., A.3.3.2., A.3.3.3., A.3.3.5.
		6.4. Participar con una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.5.
CC	cuidado y la protección de las personas y del planeta.		
CCL CC	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	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 3. Materia, fuerzas y energía. A.3.3.1., A.3.3.2., A.3.3.3., A.3.3.5.
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 4. Conciencia

	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.	9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.5.
--	--	---	--

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Identifica las propiedades de la materia: la masa y el volumen, y señala el procedimiento y los instrumentos que se emplean para hacer mediciones con ellas.
2. Explica los aspectos esenciales para conocer la densidad de un cuerpo y aplica su fórmula matemática para realizar cálculos sencillos y comparar elementos de distintas densidades.
3. Conoce el principio de flotabilidad y realiza inferencias básicas a partir de la práctica experimental y la interpretación de enunciados.
4. Relata la composición y las propiedades del aire y valora su importancia para la vida y nuestro desarrollo.
5. Describe los principales artefactos voladores, haciendo hincapié en su evolución a lo largo de la historia, y muestra interés por investigar sobre el tema.
6. Explica cuáles son las razones lógicas por las que un avión puede volar y cuál es la influencia del aire para que se produzca este fenómeno.
7. Realiza un experimento para determinar el aire que cabe en los pulmones a partir de la comprobación de diversas hipótesis y su posterior comprobación.
8. Construye un barco con materiales reciclados, redacta un informe recogiendo el proceso de comprobación de su funcionalidad y organiza, junto con sus compañeros y compañeras, una exposición para exponer sus obras.
9. Identifica los principales inconvenientes del tráfico aéreo y reflexiona sobre medidas encaminadas al fomento de su sostenibilidad.
10. Emplea las matemáticas para determinar datos objetivos sobre la contaminación emitida por diversos medios de transporte.
11. Vincula los conocimientos que poseía previamente sobre el contenido de la unidad con los nuevos aprendizajes adquiridos al finalizar.

UNIDAD 12. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

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 como recurso de ocio. Para ello, es vital que previamente tengan un conocimiento sobre los componentes y funciones de los elementos de los que se componen los ordenadores y, concretamente, internet. A lo largo de la unidad, se les van a ofrecer diversas oportunidades para que empleen diferentes soportes para la expresión (escritos, digitales, multimodales...).

De forma transversal, 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. El software de los ordenadores.
2. Cómo almacenamos la información.
3. Trabajo con plataformas en internet.
4. El ocio digital.
5. Amenazas del mundo digital.
6. La creación de una presentación multimedia atendiendo a unos criterios y unos pasos de elaboración.
7. La planificación de una exposición y su presentación cuidando los detalles.
8. El uso responsable de internet.
9. La reflexión sobre sus conocimientos previos y la influencia de los nuevos aprendizajes para modificar su comportamiento.

Sugerencia de temporalización. Dos primeras semanas de junio.

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.7., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3., B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	

CCL STEM		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.)	
CD CPAA		verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas,	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica.

	utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y	2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	A.1.3.1., A.1.3.2, A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.7., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
STEM CPSAA	fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.5. Diseñar y realizar experimentos guiados y no guiados adquiriendo de manera progresiva mayor autonomía de trabajo.	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3., B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6.
		2.6. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre hechos y fenómenos que ocurren en el medio, natural social y cultural, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.7. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando herramientas y técnicas digitales o analógicas adecuadas y lenguaje científico, y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinares, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e	3.3. Plantear un problema de diseño que se resuelva creando un prototipo o dando una solución innovadora y creativa con el uso de herramientas y materiales digitales o analógicos.	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4.
		3.4. Conocer y aplicar técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional.	
		3.5. Desarrollar estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.	

	innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.6. Recopilar y utilizar recursos básicos necesarios para solucionar los problemas planteados. 3.7. Proponer soluciones innovadoras y creativas a los problemas planteados. 3.8. Establecer criterios sencillos y concretos para evaluar los proyectos.	
STEM CPSAA		3.9. Recopilar y utilizar de forma segura herramientas (digitales o analógicas), dispositivos, técnicas y materiales adecuados para elaborar un producto final que dé solución a un problema de diseño. 3.10. Probar en equipo distintos prototipos y soluciones digitales para valorar su idoneidad y viabilidad en el desarrollo del producto final. 3.11. Desarrollar un producto final que dé soluciones a un problema de diseño. 3.12. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CPAA	4. Desarrollar hábitos saludables, fundamentados en el conocimiento científico, consiguiendo el bienestar físico,	4.2. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social. 4.3. Identificar, gestionar y validar las emociones propias y las de los demás. 4.4. Fomentar relaciones sociales y afectivas saludables.	A. CULTURA CIENTÍFICA 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.7., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

	emocional y social, mediante el conocimiento y conciencia del propio cuerpo, de las emociones y los sentimientos propios y ajenos	4.5. Reflexionar sobre los usos de la tecnología y los dispositivos digitales y sobre la gestión del ocio y el tiempo libre en relación al bienestar emocional y social. 4.8. Adoptar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, ejercicio físico y una alimentación variada, equilibrada y sostenible. 4.9. Integrar estilos de vida saludables asumiendo los	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3., B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6.
CPAA		beneficios del uso adecuado de las nuevas tecnologías, la necesidad del descanso (higiene del sueño) y la importancia del contacto con la naturaleza.	
CCL STEM CCEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.7., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3., B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6.

CCL CC	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	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., A.1.3.5., A.1.3.6. 2. La vida en nuestro planeta. A.2.3.7.,
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	
		9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz,	B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
CCL CC	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.	la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3., B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6.

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

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

1. Identifica, compara y explica las partes que conforman el software de los ordenadores distinguiendo el sistema operativo, las aplicaciones y las ventanas en las que se muestran.
2. Describe las características de los principales elementos utilizados para almacenar la

información en el ordenador: dispositivos, archivos y carpetas, destacando el explorador de archivos.

3. Enumera los tipos de archivo y la equivalencia entre unidades para generar archivos de diferentes tamaños.
4. Señala las funciones de las plataformas con control de acceso y explica el proceso de registro para acceder a estos servicios de internet.
5. Reflexiona sobre la utilidad y la necesidad de fomentar la seguridad y responsabilidad en el uso de las plataformas de internet tomando diferentes medidas.
6. Explica las diferentes formas y plataformas a las que podemos acceder para ofrecerle a internet un uso ocioso: vídeo, pódcast, imagen, música, redes sociales y juegos, y reflexiona sobre el tiempo que le dedica a ello.

7. Señala los comportamientos que se han de evitar en cuanto al uso de las nuevas tecnologías para evitar una sobreexposición, el ciberacoso, las noticias falsas o los contenidos inadecuados.
8. Conoce y pone en práctica las medidas y las normas para usar correctamente las redes sociales y otras plataformas de internet.
9. Planifica, diseña y elabora una presentación multimedia completa atendiendo a unos criterios y unos pasos de elaboración concretos.
10. Organiza, esboza y ensaya el contenido de una exposición que va a presentar en el aula atendiendo especialmente a su vocalización y ritmo.
11. Muestra compromiso por aplicar las normas y consejos sobre el uso responsable de internet.

FIN DEL TERCER TRIMESTRE. NUESTRO RETO. *PROMOVER EL AHORRO DE ENERGÍA*

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En el tercer trimestre, el alumnado posee un bagaje de aprendizajes que le permite analizar aspectos científicos relacionados con las fuentes de energía, compararlas entre sí para extraer conclusiones relevantes y tomar posturas personales encaminadas a preservar el entorno y combatir el cambio climático.

El conocimiento será el primer paso para abordar este reto y la comunicación de las conclusiones mediante diferentes soportes son los pasos que orientarán el trabajo en este caso.

En otro orden de cosas, el reto ofrece un escenario para la discusión, la argumentación y la toma de postura personal en relación con el tema. Todo ello con el objetivo de que los niños y niñas se sientan protagonistas de las iniciativas que se llevan a cabo en la línea de conservar y mejorar nuestro planeta.

La metodología pone el acento en los siguientes aspectos:

- Búsqueda y selección de información accediendo a fuentes fiables.
- Utilización de medios tecnológicos y audiovisuales para difundir mensajes medioambientales.
- Divulgación del pódcast empleando herramientas, soportes y medios de diversa naturaleza y disciplinas.
- Planificación de proyectos siguiendo una secuencia y un orden determinado.
- Desarrollo de estrategias para el trabajo cooperativo asumiendo un papel activo y dinámico.

Plan de trabajo

1. Información sobre Greta Thunberg y Al Gore.
2. Las fuentes renovables de energía que cuidan el planeta y su importancia.
3. La reflexión grupal y el debate sobre la obtención y mantenimiento de las energías.
4. La concienciación sobre el correcto uso energético.
5. La elaboración de un guion para determinar la duración y la temática de un pódcast.
6. La búsqueda y selección de información precisa y rigurosa.
7. La grabación, difusión y divulgación de un pódcast.
8. La utilidad de los pódcast para divulgar un mensaje.
9. La valoración sobre el trabajo grupal.

Temporalización. Final del tercer trimestre.

Programación del reto

Competencias Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos/contenidos relacionados
CCL STEM CD CPSAA	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 recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red para crear contenidos digitales más elaborados.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3., B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.3., C.1.3.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.4.
		1.2. Valorar el cuidado de los dispositivos utilizados, contribuyendo a su mantenimiento y buen funcionamiento, teniendo en consideración al resto de usuarios de los mismos.	
		1.3. Dominar alguna de las plataformas y aplicaciones educativas de uso más común en los centros de Extremadura (eScholarium, Google Classroom, MoodleEvex, etc.), utilizándolas de forma habitual en situaciones de aprendizaje.	
		1.4. Integrar el uso de normas de seguridad elementales y conocer los riesgos del uso de herramientas digitales (navegar por Internet, herramientas de comunicación, correo electrónico, chats, redes sociales, etc.) actuando de forma responsable y segura.	
		1.5. Respetar la privacidad propia y del resto de usuarios, evitando compartir información o documentos sin el consentimiento de los demás.	
		1.6. Ser capaz de buscar información, tanto en formato audiovisual como de otra índole (tutoriales en vídeo o en texto, guías, hilos en foros, etc.)	

CCL STEM CD CPSAA		verificando dicha información, que permita resolver problemas, desarrollar nuevas ideas o adquirir conocimientos para llevar a cabo proyectos escolares o personales.	
		1.7. Manejar diferentes herramientas digitales para crear cualquier tipo de contenido propio (audiovisual, artístico, en formato texto, etc.), tanto de forma individual como en grupo.	
		1.8. Dominar herramientas de comunicación (redes sociales, correo electrónico, aplicaciones para videollamadas, chats, etc.) que permitan comunicarse con los demás para resolver situaciones de aprendizaje o para un uso personal habitual.	
		1.9. Utilizar normas de cortesía elementales en la comunicación online con los demás (saludos y despedidas, normas básicas de respeto, empatía con los demás, uso de mayúsculas para elevar la voz, autocontrol emocional ante una descortesía, paciencia con los usuarios y dispositivos, etc.) evitando la generación de conflictos y frustraciones innecesarias.	
STEM CPSAA	2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y	2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3.,
		2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	

STEM CPSAA	explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4. C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.3., C.1.3.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.4.
		2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	
		2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.	
STEM CPSAA	3. Resolver problemas a través de proyectos interdisciplinarios, aplicando de diseño y el pensamiento computacional, generando cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades, retos o problemas concretos.	3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.	A. CULTURA CIENTÍFICA 1. Iniciación en la actividad científica. A.1.3.1., A.1.3.2., A.1.3.3., A.1.3.4., B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. B.1.3.1., B.1.3.2., B.1.3.3., B.1.3.15., B.1.3.4., B.1.3.6. 2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.
		3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.	
		3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas,	

STEM CPSAA		dispositivos, técnicas y materiales adecuados.	B.2.3.1., B.2.3.2., B.2.3.4.
		3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	
CCL STEM CEC	5. Interactuar con los diferentes elementos de los sistemas del medio natural, social y cultural, identificando sus características, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, de manera que valoren el patrimonio cultural, social y natural, emprendiendo acciones para conseguir un uso responsable del mismo, su conservación, protección y mejora.	5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.3., C.1.3.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.4.
		5.2. Analizar la organización, las propiedades y las relaciones que se establecen entre los diferentes elementos del medio natural social y cultural.	
CC	6. Identificar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde	6.1. Adoptar y promover estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.3., C.1.3.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1.,
		6.4. Participar con una actitud emprendedora en la búsqueda,	

CC	los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución a partir del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.	C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.4.
CCL CC	9.	9.2. Resolver conflictos de forma pacífica y dialogada, usando un lenguaje inclusivo, no violento, equitativo y respetuoso con las normas gramaticales.	C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS 1. Retos del mundo actual. C.1.3.3., C.1.3.4., 4. Conciencia ecosocial. C.4.3.1., C.4.3.3., C.4.3.6., C.4.3.4.
		9.3. Conocer y ejercitar los principales derechos, normas, deberes y libertades emanados de la Constitución española y la Unión Europea.	
		9.4. Conocer las funciones que realizan el Estado y sus instituciones para mantener la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.	

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en el proyecto son los siguientes:

1. Se enfrenta a retos tecnológicos progresivamente más complejos y avanzados.
2. Utiliza diferentes fuentes de información centrándose en la fiabilidad y rigurosidad de sus datos.
3. Conoce y respeta las normas de uso y el funcionamiento de la plataforma digital Scratch, valorando sus aportaciones a través de las múltiples opciones que ofrece.
4. Muestra interés por probar y experimentar nuevos procesos y técnicas digitales asumiendo el error como fuente de aprendizaje.
5. Desarrolla su imaginación para crear sus presentaciones multimedia con creatividad y sentido estético.
6. Participa activamente en el proyecto cooperativo asumiendo su papel con iniciativa y respetando las labores ajenas.
7. Muestra compromiso por asumir un uso responsable de las herramientas digitales utilizadas y valora las instrucciones propuestas como guía de trabajo.
8. Evalúa la consecución del proyecto y reflexiona sobre propuestas de mejora que puede tener en cuenta en posteriores trabajos.
9. Valora el uso de las nuevas tecnologías como medio para construir, afianzar y transmitir sus conocimientos multidisciplinares.
10. Aprecia la diversidad paisajística y climática de España y muestra interés por transmitir y difundir ese valor empleando herramientas multimedia.
11. Muestra conciencia sobre su proceso de aprendizaje y es capaz de reflexionar sobre aspectos mejorables que contribuyan a optimizar su proceso de aprendizaje.