

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
27016728	CEIP Illa Verde	Lugo	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación primaria	Ciencias da Natureza	3º Pri.	3	105

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	4
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	18
4.2. Materiais e recursos didácticos	19
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	19
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	20
6. Medidas de atención á diversidade	21
7.1. Concreción dos elementos transversais	22
7.2. Actividades complementarias	23
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	23
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	24
9. Outros apartados	24

1. Introducción

A área de Ciencias da Natureza concíbese como unha área cuxo principal obxectivo é que as nenas e os nenos se volvan activos, responsables e respectuosos co mundo en que viven, adquirindo os coñecementos esenciais e os principios básicos do medio natural para construír un mundo máis solidario, xusto, igualitario e sostible.

As ciencias naturais, por tanto, implican entender a ciencia como un proceso de investigación, a través da observación sistemática, a medición, a experimentación e a formulación de hipóteses, como base do método científico e eixo central da área, tratando así de dar resposta aos principais problemas dunha sociedade globalizada, e tendo en conta o rápido desenvolvemento e o progreso científico-tecnolóxico.

Para iso, os alumnos deben adquirir conceptos, habilidades e actitudes relacionadas co saber e a organización dos seres vivos, a materia, as forzas e as formas de enerxía, así como o funcionamento do corpo humano, para abordar a importancia do coidado da saúde e o benestar emocional, así como o respecto aos seres vivos e á súa contorna, a favor da consecución dos Obxectivos de Desenvolvemento Sostible.

Por outra banda, a dixitalización das contornas de aprendizaxe esixe que os alumnos fagan un uso seguro, eficaz e responsable da tecnoloxía.

Propiciarase o desenvolvemento cognitivo e emocional dos alumnos, facilitando o descubrimento activo a través da formulación de preguntas, a procura de información de diferentes fontes seguras e confiables e a realización de experimentos de investigación relacionados cos diferentes elementos naturais, favorecendo a realización de tarefas de aprendizaxe integradas e contextualizadas.

Esta área estrutúrase en catro bloques:

- Cultura científica.
- A vida no noso planeta.
- Materia, forzas e enerxía.
- Tecnoloxía e Dixitalización

A gradación dos contidos, a súa programación e secuenciación deben traballarse de forma integrada, adaptándose ás intencións didácticas e as esixencias formativas que os alumnos requiren.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Expor e dar resposta a cuestións científicas sinxelas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos e modelos propios do pensamento científico, para interpretar e explicar feitos e fenómenos que ocorren no medio natural.	1-2-3		2-4	1-2		4		
OBX2 - Coñecer e tomar conciencia do propio corpo, así como das emocións e sentimentos propios e alleos, aplicando o coñecemento científico, para desenvolver hábitos saudables e para conseguir o benestar físico, emocional e social.			5		1-2-3	3		
OBX3 - Identificar as características dos diferentes elementos ou sistemas do medio natural, analizando a súa organización e propiedades, e establecendo relacións entre estes, para recoñecer o seu valor, conservalo, melloralo e emprender accións para o seu uso responsable.			1-2-4-5	1		4	1	1

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX4 - Identificar as causas e consecuencias da intervención humana na contorna, para mellorar a capacidade de afrontar problemas, buscar solucións e actuar de maneira individual e cooperativa na súa resolución, e para poñer en práctica estilos de vida sustentables e consecuentes co respecto, o coidado e a protección das persoas e do planeta.	5		2-5		4	1-3-4	1	
OBX5 - Utilizar dispositivos e recursos dixitais de forma segura, responsable e eficiente, para buscar información, comunicarse e traballar de maneira individual, en equipo e en rede, e para reelaborar e crear contido dixital de acordo coas necesidades dixitais do contexto educativo.	3		4	1-2-3-4-5				4
OBX6 - Resolver problemas a través de proxectos de deseño e da aplicación do pensamento computacional, para xerar cooperativamente un produto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.			3-4	5	3-4-5		1-3	4

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	O planeta da vida	Nesta unidade, preténdese que os nenos e as nenas profunden no coñecemento do noso planeta, prestando atención á diversidade da vida na Terra. Exporanse se o noso planeta é o único coñecido no que existen seres vivos que dependen uns doutros. Valoraranse as cualidades dos distintos seres vivos e as posibilidades que ofrecen para a relación coa contorna.	17	20	X		
2	De que están feitas as cousas?	Nesta unidade sitúase o alumnado nunha situación familiar e divertida da súa contorna: facer bonecos de neve que despois se derreten co sol. A partir desta imaxe, motívase a reflexión sobre os efectos da calor e a importancia das maneiras de produci-lo para a vida das persoas. As preguntas propostas ofrecen a posibilidade de expor relacións entre os contidos que estudarán na unidade e as súas propias experiencias e coñecementos sobre os materiais e os cambios de estado	16	15	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
2	De que están feitas as cousas?	da materia.	16	15	X		
3	Unha gran variedade de animais	Nesta unidade, ponse o foco nas especies animais que están ameazadas e nas propostas e accións que se poden realizar para protexelas. Desde a empatía, lánzanse cuestións que permiten ao alumnado reflexionar acerca dos seus propios coñecementos e experiencias sobre o mundo animal. Traballarase sobre as funcións vitais dos animais e sobre a súa clasificación, suscitando a curiosidade do alumnado mediante a práctica, e subliñando a importancia da ecodependencia entre os seres vivos a través das diferentes tarefas e actividades.	17	20		X	
4	A vida das plantas	Ao longo desta unidade sinálase a ruta que permite ao alumnado introducirse no estudo e o respecto da contorna natural e, nesa liña, do coidado e da valoración da importancia das plantas. A partir das experiencias e os coñecementos propios, suscítase a formulación de preguntas por parte dos nenos e as nenas, que servirán de punto de partida para desenvolver as actividades.	17	15		X	
5	A vida nos ecosistemas	Esta unidade pon o foco no feito de que o planeta é o fogar de moitos seres vivos que establecen relacións entre si. A partir das preguntas expostas, o alumnado ten a oportunidade de expresar relacións entre as súas experiencias e coñecementos previos sobre os espazos naturais e sobre os animais. Prestarase atención á importancia e o valor das relacións de ecodependencia, ao impacto negativo da acción humana sobre elas, e á necesidade urxente de protexelas e coidalas, promovendo medidas para iso.	17	20			X
6	Os ordenadores na nosa vida	Nesta unidade, pártese da reflexión sobre a presenza das máquinas, e máis concretamente dos ordenadores, na vida das persoas. Faise un repaso das tarefas que realizan, de como facilitan o traballo e a vida diaria das persoas, pero tamén da necesidade de contemplar unha serie de hábitos saudables en relación con estes dispositivos. A formulación que se fai na unidade é despertar a capacidade crítica e o autocontrol dos estudantes para que empecen a albiscar o que os ordenadores ofrecen e á vez teñan presente a parte menos positiva do uso destas máquinas.	16	15			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	O planeta da vida	20

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Formular preguntas e realizar predicións razoadas sobre obxectos, feitos e fenómenos do medio natural a través da observación.	Realizar preguntas e facer predicións sobre fenómenos próximos.	PE	21
CA1.2 - Buscar e seleccionar información, de diferentes fontes seguras e fiables, adquirindo léxico científico básico, utilizándoa en investigacións relacionadas co medio natural.	Buscar e seleccionar información, relacionada co medio natural, en fontes seguras.		
CA2.1 - Identificar as características, a organización e as propiedades dos elementos do medio natural a través de metodoloxías de indagación, utilizando as ferramentas e procesos adecuados.	Identificar a organización, as características e as propiedades dos elementos do medio natural.		
CA1.3 - Realizar experimentos guiados, de forma individual ou en equipo, utilizando diferentes técnicas de indagación e instrumentos de forma segura, realizando observacións e medicións precisas, rexistrando os datos correctamente.	Facer experimentos guiados, de forma individual ou en equipo, utilizando diferentes técnicas de indagación e instrumentos.	TI	79
CA1.4 - Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas.	Conocer os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas		
CA2.3 - Coñecer e protexer o medio natural, valorándoo como un ben común, adoptando condutas respectuosas para o seu gozo e propoñendo accións para a súa conservación e mellora.	Protexer o medio natural, valorándoo como un ben común e practicando hábitos de vida saudable.		
CA3.1 - Identificar as características, a organización e as propiedades dos elementos do medio natural a través de metodoloxías de indagación, utilizando as ferramentas e procesos adecuados.	Utilizar a metodoloxía, as ferramentas e os procesos adecuados para identificar as características dos elementos do medio natural.		
CA3.2 - Coñecer diferentes formas e fontes de enerxía, identificando os seus usos na vida cotiá.	Identificar diferentes formas e fontes de enerxía.		
CA3.3 - Recoñecer a través de pequenas investigacións diferentes formas de produción da calor e dos seus efectos sobre os corpos.	Identificar diferentes formas de produción da calor e dos seus efectos sobre os corpos.		
CA3.5 - Identificar problemas ecosociais, propoñer posibles solucións e poñer en práctica hábitos de vida sustentable, recoñecendo comportamentos respectuosos de coidado e protección da contorna e uso sustentable dos recursos naturais, e expresando os cambios positivos e negativos causados no medio pola acción humana.	Identificar a relación da vida das persoas coas súas accións sobre o medio ambiente.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Utilizar dispositivos e recursos dixitais de forma segura e de acordo coas necesidades do contexto educativo, buscando información, comunicándose e traballando de forma individual e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.	Buscar información, empregando dispositivos e recursos dixitais de forma segura.		
CA4.2 - Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando de forma segura as ferramentas, técnicas e materiais adecuados.	Deseñar, en equipo, un produto final, usando ferramentas, técnicas e materiais adecuados.		
CA4.3 - Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os pasos seguidos.	Ensinar os proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os pasos seguidos.		
CA4.4 - Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos de acordo con principios básicos do pensamento computacional.	Resolver problemas de deseño dun produto final.		
CA4.5 - Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia.	Respectar as normas básicas de convivencia, participando en tarefas de equipo.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A importancia do uso da ciencia e da tecnoloxía para axudar a comprender as causas das propias accións, tomar decisións razoadas e realizar tarefas de forma máis eficiente. - Fomento da curiosidade, a iniciativa e a constancia na realización das diferentes investigacións a través da observación e formulación de hipóteses. - Vocabulario científico básico relacionado coas diferentes investigacións. - Procedementos de indagación adecuados ás necesidades da investigación, identificación e clasificación da información relevante, de maneira individual ou en equipo. - Realización de experimentos, de maneira individual ou en equipo, utilizando o método científico. - Uso de instrumentos e dispositivos apropiados para realizar observacións e medicións precisas de acordo coas necesidades da investigación, rexistrando os seus resultados. - Comunicación guiada dos resultados da investigación, de forma oral ou escrita, utilizando diferentes soportes (textos orais ou escritos, maquetas, presentacións, murais). - Os reinos da natureza desde unha perspectiva xeral e integrada. Utilización de claves e guías para clasificar e identificar os diferentes reinos a través das súas características observables. - Clasificación das plantas a través das súas características observables. Análise, a través da experimentación, da súa capacidade de adaptación ao medio no que viven e realizan as funcións vitais. - Relación do ser humano cos ecosistemas. Exemplos de bos e malos usos dos recursos naturais do noso planeta e das súas consecuencias. - Valoración da biodiversidade e importancia da súa conservación. Respecto polos seres vivos da contorna. Animais en perigo de extinción. - Identificación dos estados nos que se presenta a materia na nosa contorna. Cambios de estado da auga. - Fontes de enerxía renovables e non renovables.

Contidos

- A calor e as súas formas de produción. Cambios de estado e instrumentos de medida. Efectos da calor sobre a materia a través da experimentación.
- Uso responsable dos recursos naturais do planeta. Impacto ambiental: contaminación e residuos.
- Dixitalización da contorna persoal de aprendizaxe:
- Dispositivos e recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo.
- Procuras guiadas de información seguras e eficientes en Internet.
- Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais).
- Coñecemento das regras básicas de seguridade e privacidade para navegar por Internet.
- Recursos e plataformas dixitais restrinxidas e seguras para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, regras básicas de cortesía e respecto.
- Estratexias para fomentar o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados a un uso inadecuado e pouco seguro das tecnoloxías dixitais (tempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, publicidade e mensaxes non desexadas) e estratexias de actuación.
- Proxectos de deseño e pensamento computacional:
- Identificación e selección dos materiais, ferramentas e obxectos adecuados para a elaboración dun proxecto.
- Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación.
- Iniciación á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...).
- Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico.
- Técnicas cooperativas sinxelas para o traballo en equipo, estratexias para a xestión de conflitos e promoción de condutas empáticas e inclusivas.

UD	Título da UD	Duración
2	De que están feitas as cousas?	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Formular preguntas e realizar predicións razoadas sobre obxectos, feitos e fenómenos do medio natural a través da observación.	Realizar preguntas e facer predicións sobre fenómenos próximos.	PE	18
CA1.2 - Buscar e seleccionar información, de diferentes fontes seguras e fiables, adquirindo léxico científico básico, utilizándoa en investigacións relacionadas co medio natural.	Buscar e seleccionar información, relacionada co medio natural, en fontes seguras.		
CA4.2 - Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando de forma segura as ferramentas, técnicas e materiais adecuados.	Deseñar, en equipo, un produto final, usando ferramentas, técnicas e materiais adecuados		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Realizar experimentos guiados, de forma individual ou en equipo, utilizando diferentes técnicas de indagación e instrumentos de forma segura, realizando observacións e medicións precisas, rexistrando os datos correctamente.	Coñecer experimentos guiados, de forma individual ou en equipo.	TI	82
CA1.4 - Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas.	Coñecer os resultados das investigacións a través de diferentes formatos.		
CA2.1 - Identificar as características, a organización e as propiedades dos elementos do medio natural a través de metodoloxías de indagación, utilizando as ferramentas e procesos adecuados.	Identificar a organización, as características e as propiedades dos elementos do medio natural.		
CA2.2 - Identificar conexións sinxelas entre diferentes elementos do medio natural mostrando comprensión das relacións que se establecen nel.	coñecer conexións sinxelas entre diferentes elementos do medio natural.		
CA2.3 - Coñecer e protexer o medio natural, valorándoo como un ben común, adoptando condutas respectuosas para o seu gozo e propoñendo accións para a súa conservación e mellora.	Protexer o medio natural, valorándoo como un ben común e practicando hábitos de vida saudable.		
CA3.1 - Identificar as características, a organización e as propiedades dos elementos do medio natural a través de metodoloxías de indagación, utilizando as ferramentas e procesos adecuados.	Utilizar a metodoloxía, as ferramentas e os procesos adecuados para identificar as características dos elementos do medio natural.		
CA3.2 - Coñecer diferentes formas e fontes de enerxía, identificando os seus usos na vida cotiá.	identificar diferentes formas e fontes de enerxía.		
CA3.4 - Analizar os efectos das forzas sobre determinados obxectos de uso común, realizando experiencias sinxelas e pequenas investigacións con máquinas e aparellos.	Coñecer os efectos das forzas		
CA3.5 - Identificar problemas ecosociais, propoñer posibles solucións e poñer en práctica hábitos de vida sustentable, recoñecendo comportamentos respectuosos de coidado e protección da contorna e uso sustentable dos recursos naturais, e expresando os cambios positivos e negativos causados no medio pola acción humana.	identificar a relación da vida das persoas coas súas accións sobre o medio ambiente.		
CA4.1 - Utilizar dispositivos e recursos dixitais de forma segura e de acordo coas necesidades do contexto educativo, buscando información, comunicándose e traballando de forma individual e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.	Buscar información, empregando dispositivos e recursos dixitais de forma segura.		
CA4.3 - Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os pasos seguidos.	Resolver problemas de deseño dun produto final.		
CA4.4 - Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos de acordo con principios básicos do pensamento computacional.	Resolver, problemas sinxelos de programación.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.5 - Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia.	Respectar as normas básicas de convivencia, participando en tarefas de equipo.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A importancia do uso da ciencia e da tecnoloxía para axudar a comprender as causas das propias accións, tomar decisións razoadas e realizar tarefas de forma máis eficiente. - Fomento da curiosidade, a iniciativa e a constancia na realización das diferentes investigacións a través da observación e formulación de hipóteses. - Vocabulario científico básico relacionado coas diferentes investigacións. - Procedementos de indagación adecuados ás necesidades da investigación, identificación e clasificación da información relevante, de maneira individual ou en equipo. - Os reinos da natureza desde unha perspectiva xeral e integrada. Utilización de claves e guías para clasificar e identificar os diferentes reinos a través das súas características observables. - Características e clasificación de animais vertebrados e invertebrados. Observación e comparación das diversas formas nas que realizan as funcións vitais. - Clasificación das plantas a través das súas características observables. Análise, a través da experimentación, da súa capacidade de adaptación ao medio no que viven e realizan as funcións vitais. - Identificación dos estados nos que se presenta a materia na nosa contorna. Cambios de estado da auga. - Fontes de enerxía renovables e non renovables. - Propiedades das máquinas simples, a súa observación e manipulación. Aplicacións e usos na vida cotiá. - Uso responsable dos recursos naturais do planeta. Impacto ambiental: contaminación e residuos. - Dixitalización da contorna persoal de aprendizaxe: - Dispositivos e recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo. - Procuras guiadas de información seguras e eficientes en Internet. - Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais). - Coñecemento das regras básicas de seguridade e privacidade para navegar por Internet. - Recursos e plataformas dixitais restrinxidas e seguras para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, regras básicas de cortesía e respecto. - Estratexias para fomentar o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados a un uso inadecuado e pouco seguro das tecnoloxías dixitais (tempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, publicidade e mensaxes non desexadas) e estratexias de actuación. - Proxectos de deseño e pensamento computacional: - Identificación e selección dos materiais, ferramentas e obxectos adecuados para a elaboración dun proxecto. - Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación. - Iniciación á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...).

Contidos

- Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico.
- Técnicas cooperativas sinxelas para o traballo en equipo, estratexias para a xestión de conflitos e promoción de condutas empáticas e inclusivas.

UD	Título da UD	Duración
3	Unha gran variedade de animais	20

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Formular preguntas e realizar predicións razoadas sobre obxectos, feitos e fenómenos do medio natural a través da observación.	Realizar preguntas e facer predicións sobre fenómenos próximos.	PE	55
CA1.2 - Buscar e seleccionar información, de diferentes fontes seguras e fiables, adquirindo léxico científico básico, utilizándoa en investigacións relacionadas co medio natural.	Buscar e seleccionar información, relacionada co medio natural, en fontes seguras.		
CA2.2 - Identificar conexións sinxelas entre diferentes elementos do medio natural mostrando comprensión das relacións que se establecen nel.	Identificar conexións sinxelas entre diferentes elementos do medio natural.		
CA4.2 - Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando de forma segura as ferramentas, técnicas e materiais adecuados.	Deseñar, en equipo, un produto final, usando ferramentas, técnicas e materiais adecuados.		
CA4.3 - Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os pasos seguidos.	Resolver problemas de deseño dun produto final.		
CA4.4 - Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos de acordo con principios básicos do pensamento computacional.	Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación.		
CA1.4 - Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas.	Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos,.	TI	45
CA2.1 - Identificar as características, a organización e as propiedades dos elementos do medio natural a través de metodoloxías de indagación, utilizando as ferramentas e procesos adecuados.	Identificar a organización, as características e as propiedades dos elementos do medio natural.		
CA2.3 - Coñecer e protexer o medio natural, valorándoo como un ben común, adoptando condutas respectuosas para o seu gozo e propoñendo accións para a súa conservación e mellora.	Protexer o medio natural, valorándoo como un ben común e practicando hábitos de vida saudable.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Utilizar dispositivos e recursos dixitais de forma segura e de acordo coas necesidades do contexto educativo, buscando información, comunicándose e traballando de forma individual e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.	Buscar información, empregando dispositivos e recursos dixitais de forma segura.		
CA4.5 - Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia.	¿ Respectar as normas básicas de convivencia, participando en tarefas de equipo		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A importancia do uso da ciencia e da tecnoloxía para axudar a comprender as causas das propias accións, tomar decisións razoadas e realizar tarefas de forma máis eficiente. - Fomento da curiosidade, a iniciativa e a constancia na realización das diferentes investigacións a través da observación e formulación de hipóteses. - Os reinos da natureza desde unha perspectiva xeral e integrada. Utilización de claves e guías para clasificar e identificar os diferentes reinos a través das súas características observables. - Características e clasificación de animais vertebrados e invertebrados. Observación e comparación das diversas formas nas que realizan as funcións vitais. - Clasificación das plantas a través das súas características observables. Análise, a través da experimentación, da súa capacidade de adaptación ao medio no que viven e realizan as funcións vitais. - Valoración da biodiversidade e importancia da súa conservación. Respecto polos seres vivos da contorna. Animais en perigo de extinción. - Dixitalización da contorna persoal de aprendizaxe: - Dispositivos e recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo. - Procuras guiadas de información seguras e eficientes en Internet. - Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais). - Coñecemento das regras básicas de seguridade e privacidade para navegar por Internet. - Recursos e plataformas dixitais restrinxidas e seguras para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, regras básicas de cortesía e respecto. - Estratexias para fomentar o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados a un uso inadecuado e pouco seguro das tecnoloxías dixitais (tempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, publicidade e mensaxes non desexadas¿) e estratexias de actuación. - Proxectos de deseño e pensamento computacional: - Identificación e selección dos materiais, ferramentas e obxectos adecuados para a elaboración dun proxecto. - Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación. - Iniciación á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...). - Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico. - Técnicas cooperativas sinxelas para o traballo en equipo, estratexias para a xestión de conflitos e promoción de condutas empáticas e inclusivas.

UD	Título da UD	Duración
4	A vida das plantas	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Formular preguntas e realizar predicións razoadas sobre obxectos, feitos e fenómenos do medio natural a través da observación.	Realizar preguntas e facer predicións sobre fenómenos próximos.	PE	34
CA1.2 - Buscar e seleccionar información, de diferentes fontes seguras e fiables, adquirindo léxico científico básico, utilizándoa en investigacións relacionadas co medio natural.	¿ Buscar e seleccionar información, relacionada co medio natural, en fontes seguras.		
CA4.2 - Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando de forma segura as ferramentas, técnicas e materiais adecuados.	Deseñar, en equipo, un produto final, usando ferramentas, técnicas e materiais adecuados.		
CA4.3 - Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os pasos seguidos.	Resolver problemas de deseño dun produto final.		
CA1.3 - Realizar experimentos guiados, de forma individual ou en equipo, utilizando diferentes técnicas de indagación e instrumentos de forma segura, realizando observacións e medicións precisas, rexistrando os datos correctamente.	Realizar experimentos guiados, de forma individual ou en equipo.	TI	66
CA1.4 - Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas.	Difundir os resultados das investigacións a través de diferentes formatos.		
CA2.1 - Identificar as características, a organización e as propiedades dos elementos do medio natural a través de metodoloxías de indagación, utilizando as ferramentas e procesos adecuados.	Identificar a organización, as características e as propiedades dos elementos do medio natural.		
CA2.2 - Identificar conexións sinxelas entre diferentes elementos do medio natural mostrando comprensión das relacións que se establecen nel.	Identificar a organización, as características e as propiedades dos elementos do medio natural.		
CA2.3 - Coñecer e protexer o medio natural, valorándoo como un ben común, adoptando condutas respectuosas para o seu gozo e propoñendo accións para a súa conservación e mellora.	Protexer o medio natural, valorándoo como un ben común e practicando hábitos de vida saudable.		
CA4.1 - Utilizar dispositivos e recursos dixitais de forma segura e de acordo coas necesidades do contexto educativo, buscando información, comunicándose e traballando de forma individual e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.	Buscar información, empregando dispositivos e recursos dixitais de forma segura.		
CA4.4 - Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos de acordo con principios básicos do pensamento computacional.	Resolver problemas sinxelos de programación.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.5 - Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia.	Respectar as normas básicas de convivencia, participando en tarefas de equipo.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A importancia do uso da ciencia e da tecnoloxía para axudar a comprender as causas das propias accións, tomar decisións razoadas e realizar tarefas de forma máis eficiente. - Fomento da curiosidade, a iniciativa e a constancia na realización das diferentes investigacións a través da observación e formulación de hipóteses. - Os reinos da natureza desde unha perspectiva xeral e integrada. Utilización de claves e guías para clasificar e identificar os diferentes reinos a través das súas características observables. - Características e clasificación de animais vertebrados e invertebrados. Observación e comparación das diversas formas nas que realizan as funcións vitais. - Clasificación das plantas a través das súas características observables. Análise, a través da experimentación, da súa capacidade de adaptación ao medio no que viven e realizan as funcións vitais. - Dixitalización da contorna persoal de aprendizaxe: - Dispositivos e recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo. - Procuras guiadas de información seguras e eficientes en Internet. - Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais). - Coñecemento das regras básicas de seguridade e privacidade para navegar por Internet. - Recursos e plataformas dixitais restrinxidas e seguras para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, regras básicas de cortesía e respecto. - Estratexias para fomentar o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados a un uso inadecuado e pouco seguro das tecnoloxías dixitais (tempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, publicidade e mensaxes non desexadas) e estratexias de actuación. - Proxectos de deseño e pensamento computacional: - Identificación e selección dos materiais, ferramentas e obxectos adecuados para a elaboración dun proxecto. - Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación. - Iniciación á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...). - Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico. - Técnicas cooperativas sinxelas para o traballo en equipo, estratexias para a xestión de conflitos e promoción de condutas empáticas e inclusivas.

UD	Título da UD	Duración
5	A vida nos ecosistemas	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Formular preguntas e realizar predicións razoadas sobre obxectos, feitos e fenómenos do medio natural a través da observación.	Realizar preguntas e facer predicións sobre fenómenos próximos.	PE	45
CA2.1 - Identificar as características, a organización e as propiedades dos elementos do medio natural a través de metodoloxías de indagación, utilizando as ferramentas e procesos adecuados.	Identificar a organización, as características e as propiedades dos elementos do medio natural.		
CA2.2 - Identificar conexións sinxelas entre diferentes elementos do medio natural mostrando comprensión das relacións que se establecen nel.	Coñecer conexións sinxelas entre diferentes elementos do medio natural mostrando comprensión das relacións que se establecen nel.		
CA4.2 - Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando de forma segura as ferramentas, técnicas e materiais adecuados.	Deseñar, en equipo, un produto final, usando ferramentas, técnicas e materiais adecuados.		
CA4.3 - Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os pasos seguidos.	Resolver problemas de deseño dun produto final.		
CA1.2 - Buscar e seleccionar información, de diferentes fontes seguras e fiables, adquirindo léxico científico básico, utilizándoa en investigacións relacionadas co medio natural.	Buscar e seleccionar información, relacionada co medio natural, en fontes seguras.	TI	55
CA1.4 - Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas.	Coñecer os resultados das investigacións a través de diferentes formatos.		
CA2.3 - Coñecer e protexer o medio natural, valorándoo como un ben común, adoptando condutas respectuosas para o seu gozo e propoñendo accións para a súa conservación e mellora.	Protexer o medio natural, valorándoo como un ben común e practicando hábitos de vida saudable.		
CA4.1 - Utilizar dispositivos e recursos dixitais de forma segura e de acordo coas necesidades do contexto educativo, buscando información, comunicándose e traballando de forma individual e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.	Buscar información, empregando dispositivos e recursos dixitais de forma segura.		
CA4.4 - Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos de acordo con principios básicos do pensamento computacional.	Resolver problemas sinxelos de programación.		
CA4.5 - Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia.	Respectar as normas básicas de convivencia, participando en tarefas de equipo.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- A importancia do uso da ciencia e da tecnoloxía para axudar a comprender as causas das propias accións, tomar decisións razoadas e realizar tarefas de forma máis eficiente.

Contidos

- Fomento da curiosidade, a iniciativa e a constancia na realización das diferentes investigacións a través da observación e formulación de hipóteses.
- Realización de experimentos, de maneira individual ou en equipo, utilizando o método científico.
- Os reinos da natureza desde unha perspectiva xeral e integrada. Utilización de claves e guías para clasificar e identificar os diferentes reinos a través das súas características observables.
- Características e clasificación de animais vertebrados e invertebrados. Observación e comparación das diversas formas nas que realizan as funcións vitais.
- Clasificación das plantas a través das súas características observables. Análise, a través da experimentación, da súa capacidade de adaptación ao medio no que viven e realizan as funcións vitais.
- Identificación dun ecosistema e dos elementos que o compoñen. Observación dun ecosistema próximo recollendo datos en diferentes soportes e elaborando hipóteses de forma guiada.
- Relación do ser humano cos ecosistemas. Exemplos de bos e malos usos dos recursos naturais do noso planeta e das súas consecuencias.
- Valoración da biodiversidade e importancia da súa conservación. Respecto polos seres vivos da contorna. Animais en perigo de extinción.
- Dixitalización da contorna persoal de aprendizaxe:
- Dispositivos e recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo.
- Procuras guiadas de información seguras e eficientes en Internet.
- Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais).
- Coñecemento das regras básicas de seguridade e privacidade para navegar por Internet.
- Recursos e plataformas dixitais restrinxidas e seguras para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, regras básicas de cortesía e respecto.
- Estratexias para fomentar o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados a un uso inadecuado e pouco seguro das tecnoloxías dixitais (tempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, publicidade e mensaxes non desexadas) e estratexias de actuación.
- Proxectos de deseño e pensamento computacional:
- Identificación e selección dos materiais, ferramentas e obxectos adecuados para a elaboración dun proxecto.
- Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación.
- Iniciación á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...).
- Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico.

UD	Título da UD	Duración
6	Os ordenadores na nosa vida	15

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Formular preguntas e realizar predicións razoadas sobre obxectos, feitos e fenómenos do medio natural a través da observación.	Realizar preguntas e facer predicións sobre fenómenos próximos.	PE	42
CA4.2 - Construír en equipo un produto final sinxelo que dea solución a un problema de deseño, propoñendo posibles solucións, probando diferentes prototipos e utilizando de forma segura as ferramentas, técnicas e materiais adecuados.	Deseñar, en equipo, un produto final, usando ferramentas, técnicas e materiais adecuados.		
CA4.3 - Presentar o produto final dos proxectos de deseño en diferentes formatos explicando os pasos seguidos.	Resolver problemas de deseño dun produto final.		
CA1.4 - Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas.	Coñecer os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas	TI	58
CA4.1 - Utilizar dispositivos e recursos dixitais de forma segura e de acordo coas necesidades do contexto educativo, buscando información, comunicándose e traballando de forma individual e en equipo, reelaborando e creando contidos dixitais sinxelos.	Buscar información, empregando dispositivos e recursos dixitais de forma segura.		
CA4.4 - Resolver, de forma guiada, problemas sinxelos de programación, modificando algoritmos de acordo con principios básicos do pensamento computacional.	Presentar, de forma guiada, problemas sinxelos de programación.		
CA4.5 - Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia.	Realizar tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A importancia do uso da ciencia e da tecnoloxía para axudar a comprender as causas das propias accións, tomar decisións razoadas e realizar tarefas de forma máis eficiente. - Procedementos de indagación adecuados ás necesidades da investigación, identificación e clasificación da información relevante, de maneira individual ou en equipo. - Dixitalización da contorna persoal de aprendizaxe: - Dispositivos e recursos dixitais de acordo coas necesidades do contexto educativo. - Procuras guiadas de información seguras e eficientes en Internet. - Tratamento e elaboración de textos sinxelos para comunicar información (título, formato, edición, gardar arquivo e compartir a través de plataformas dixitais). - Coñecemento das regras básicas de seguridade e privacidade para navegar por Internet. - Recursos e plataformas dixitais restrinxidas e seguras para comunicarse con outras persoas. Etiqueta dixital, regras básicas de cortesía e respecto. - Estratexias para fomentar o benestar dixital. Recoñecemento dos riscos asociados a un uso inadecuado e pouco seguro das tecnoloxías dixitais (tempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contidos inadecuados, publicidade e mensaxes non desexadas) e estratexias de actuación.

Contidos

- Proxectos de deseño e pensamento computacional:
- Identificación e selección dos materiais, ferramentas e obxectos adecuados para a elaboración dun proxecto.
- Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e proba, avaliación e comunicación.
- Iniciación á programación. Recursos dixitais (plataformas dixitais de iniciación á programación, aplicacións de programación por bloques, robótica educativa...).
- Vocabulario básico do ámbito tecnolóxico.
- Técnicas cooperativas sinxelas para o traballo en equipo, estratexias para a xestión de conflitos e promoción de condutas empáticas e inclusivas.

4.1. Concrecións metodolóxicas

Dende o punto de vista da metodoloxía, ponse o foco nos seguintes aspectos:

1. Educación integral orientada a formar persoas:

- Indagadoras e analíticas.
- Informadas e cultas.
- Reflexivas e críticas.
- Boas comunicadoras.
- Colaboradoras e participativas.
- Comprometidas e éticas.
- Creativas.
- Respectuosas e con mentalidade aberta.

2. Desenvolvemento sostible desde o punto de vista ambiental e social:

- Para educar cidadáns globais, persoas comprometidas consigo mesmas, cos demais e co planeta.
- Todos os elementos débense orientar a que o alumnado reflexione sobre os retos do século XXI e deben contribuír á construción dun mundo mellor.

3. Proxecto conectado coa realidade que promove a aprendizaxe competencial. Para iso, cada unidade didáctica organizase ao redor dunha situación de aprendizaxe, unha experiencia de aprendizaxe (problema, tema, reto) motivadora, real e próxima ao alumnado. As unidades seguen unha ruta didáctica en catro fases:

- Espertar a curiosidade do alumno e tomar conciencia da situación-problema.
- Aprendizaxe orientada cara aos contidos necesarios e o desenvolvemento das habilidades de pensamento.
- Aplicación do aprendido nas tarefas complexas, con forte sentido competencial e actitudinal.
- Consolidación, valoración do aprendido e personalización.

4. Aprendizaxe personalizada mediante a flexibilización de adaptacións para que responda á diversidade de realidades educativas.

5. Avaliación formativa para avaliar todas as fases do proceso educativo, cunha gran diversidade de instrumentos, incluíndo a participación do propio estudante.

6. Ensino dixital para desenvolver a competencia dixital do alumnado e tamén como ferramenta de ensino e aprendizaxe.

7. Enfoque multidisciplinar e, aínda que cada área ten sentido propio, propónse un gran número de dinámicas interdisciplinares que contribúen a unha aprendizaxe profunda e que permiten interrelacionar saberes e fortalecer as aprendizaxes das áreas instrumentais.

8. Integración de novos saberes:

9. Alfabetización informacional.

10. Competencias STEAM.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
- Material manipulativo non convencional: tapóns, pedras, paos, barro, follas...
- Material de refugallo: botellas, caixas, envases de produtos do supermercado, teas, fios, lás, ...
- Material de debuxo.
- Recursos tecnolóxicos e dixitais: calculadora, robot, tablet...
- Outros recursos: planos, coleccionables, folletos, publicidade, etc.
- Dispositivos e recursos dixitais de forma segura, responsable e eficiente, para buscar información, comunicarse e traballar de maneira individual, en equipo e en rede, e para reelaborar e crear contido dixital de acordo coas necesidades dixitais do contexto educativo.
- Libro do alumnado e LibroMedia.
- Láminas de aula.

Non pode ser considerada unha lista pechada, xa que ao longo do curso poden ser incorporados outros recursos ou materiais que faciliten a aprendizaxe.

É preciso puntualizar que o emprego de material non é un fin en si mesmo e non garante a consecución dos obxectivos, esixe dunha planificación e secuenciación ás que xa se fixo referencia no apartado anterior.

O emprego do material require dunhas pautas para o seu uso e conservación, deberán ser asumidas e respectadas por todo o alumnado e o seu cumprimento será responsabilidade individual de cada persoa, se ben o reparto e recollida do mesmo estará incluído dentro dos roles dos equipos de traballo.

A distribución e colocación do material na aula favorecerá a accesibilidade para todo o alumnado, de tal xeito que lle resulte sinxelo collelo cando sexa necesario.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación é un proceso de toma de decisións durante o cal se recolle información, debe formar parte dos procesos de aprendizaxe e ensino e ser reguladora e autorreguladora da aprendizaxe.

Neste senso a avaliación inicial debe recoller información relevante do alumnado para poder axustar e desenvolver a programación acorde coas súas características, unha aprendizaxe dos contidos da área significativa e unha contribución adecuada ao desenvolvemento das competencias. Nesta área, esta avaliación inicial deberá permitir obter información sobre o desenvolvemento da capacidade do alumnado para actuar en situacións diversas poñendo en funcionamento coñecementos, habilidades, destrezas, valores e actitudes.

A avaliación inicial debe ter dous grandes momentos: un a comezo de curso e outro ao comezo de cada unidade.

Ao comezo de curso é moi importante para definir cal será o proceso educativo que programaremos e desenvolveremos nesa aula en concreto. A recollida de información é un paso fundamental, pois, en función deses datos tomaranse unhas decisións ou outras.

Cómpre saber que sabe e sabe facer o alumnado, mais tamén a súa motivación, a atención, os intereses, o estilo de

aprendizaxe, o modo de aproximación aos recursos, as emocións ante os contidos da área, como traballa en equipo (aceptación de roles, participación, responsabilidade, resolución de conflitos, ...).

Así, a avaliación inicial ao comezo de curso terá unhas funcións concretas:

- Achegar información sobre o contexto escolar do grupo: profesorado, recursos, posibilidades de interacción con outros grupos, coordinación, medidas de atención, métodos,...
- Obter datos relacionados co entorno socio-familiar do alumnado que poidan incidir no seu desenvolvemento escolar.
- Definir concretamente a intervención educativa a desenvolver priorizando aqueles aspectos que se amosaron deficitarios
- Concretar estratexias de aprendizaxe que permitan unha intervención máis eficaz, ademais de servir de referente para contrastar os avances que se vaian obtendo ao longo dos procesos de aprendizaxe e ensino desenvolvidos.

Ao comezo de cada unidade ou proposta de traballo haberá de realizarse unha avaliación inicial durante a cal serán detectadas as ideas, as crenzas, as actitudes, os coñecementos, etc... de cara a establecer un adecuado proceso de aprendizaxe significativa.

No proceso de recollida de información e a súa triangulación (entre instrumentos, momentos e/ou persoas), sexa cal sexa o tipo de avaliación inicial que abordemos, contarase con diferentes e variados instrumentos, situacións e procedementos para poder atender á diversidade sen priorizar nunca unha única opción. Usaranse procedementos como a observación, análise de producións do alumnado, intercambios orais-debates-entrevistas, probas escritas e cuestionarios. Respecto dos instrumentos empregaranse os de rexistro (listas de cotexo, listas de control, escadas de valoración, diarios, anecdóticos, rexistro de incidencias,...) e outros que permitan indicar os ítem ou aspectos a ter presentes xunto coa súa valoración (rúbricas e guías de observación). Tamén se terán en conta datos procedentes de autoavaliación e a coavaliación.

Ao comezo de curso será de interese avaliar neste nivel:

- A participación en equipo para resolver situacións.
- A identificación das emocións básicas en situacións.
- O uso de materiais que lle permitan resolver situacións problemáticas sinxelas.
- A realización de conxecturas a partir de casos concretos da vida diaria.
- A explicación das afirmacións e procesos seguidos en situacións contextualizadas
- A expresión oral comprensible da percepción dun proceso simple.
- A interacción co equipo para desenvolver e resolver situacións.
- Identificación de conceptos da área en situacións variadas e cos significados que corresponda a cada situación.
- A exemplificación de aspectos elementais da área en situacións cotiás.
- O uso de representacións con materiais concretos, debuxos, ... para expresar unha ideas
- O uso guiado dalgunha ferramenta tecnolóxica en situación contextualizadas

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	17	16	17	17	17	16	100
Proba escrita	21	18	55	34	45	42	36
Táboa de indicadores	79	82	45	66	55	58	64

Criterios de cualificación:

A avaliación da aprendizaxe do alumnado levarase a cabo tomando como referentes o grao de adquisición das competencias, o logro dos obxectivos da etapa e os criterios de avaliación. No caso de alumnado con adaptación curricular, os referentes serán os incluídos na devandita adaptación.

No tocante á calificación dos trimestres, a nota extraerase da media ponderada obtida entre as calificacións das Unidades didácticas que compoñen o trimestre. Para calificar cada Unidade didáctica, utilizaremos diferentes táboas de indicadores. Para cubrilas, empregaremos instrumentos de avaliación como portfolios, traballos en grupo, individuais, realización de experimentos, de proxectos...

Na derradeira UD de cada trimestre, un dos CA traballados será avaliado a través dunha proba escrita. 3º de EP será o primeiro curso onde levaremos a cabo este tipo de probas, polo que terán un carácter moi simple. Empregaremos actividades de completar enunciados ou de relacionar elementos, pero en non comezaremos a cualificar con preguntas abertas de resposta libre ata o vindeiro curso.

50 % Obterase como resultado das medias das probas.

40% Obterase como resultado da revisión periódica dos traballos na aula (caderno, libreta, fichas...)

10% de actitude ante a materia: participa, atende, cumpre as normas.....

Sumando tódolos apartados, obterase a nota media.

No caso de obter un número decimal aplicaremos a seguinte equivalencia coas décimas:

* 1,2,3,4 décimas: o número enteiro quedaría como está (por exemplo: 6,3=6).

* 5,6,7,8,9 décimas: ao número enteiro se lle engade 1 unidade (por exemplo: 6,6=7)

A nota final, ao tratarse dunha avaliación continua, será a obtida no terceiro trimestre.

Criterios de recuperación:

Dado que se trata dun currículo competencial e tendo en conta que os obxectivos de área se traballan en todas as avaliacións parciais, a recuperación se integrará na avaliación seguinte. Os instrumentos de avaliación empregados para avaliar os obxectivos de área a través dos criterios de avaliación suporán o emprego de contidos traballados nas avaliacións previas.

Asemade, se a valoración dos criterios de cualificación se basea en determinados instrumentos, a recuperación dos obxectivos de área non acadados será avaliado a través do mesmo tipo de instrumentos de avaliación usados na avaliación suspensa. No caso de alumnado con medidas de atención á diversidade, os instrumentos adaptaranse ás súas características.

Actualizarase a cualificación no momento en que o alumnado recupere, dado que se trata dunha avaliación progresiva nun currículo en espiral.

6. Medidas de atención á diversidade

Para atender á diversidade optamos por un modelo inclusivo, o Deseño Universal de Aprendizaxe (DUA), permitirá a posibilidade de flexibilizar o currículo xeral e convertelo en real e adaptado ás características da aula (flexibilización que abrangue flexibilidade e variedade en obxectivos, métodos, materiais e avaliación). A pretensión é eliminar os atrancos físicos, sensoriais, afectivos e cognitivos para o acceso, aprendizaxe e participación que poida amosar o alumnado na área. Trátase de actuar sobre o contorno do alumnado para que non sexa discapacitante ou limitante (flexibilizar e variar tempos, espazos, materiais, linguaxes, niveis, organizacións, materiais, accesos e agrupamentos). Como non todo o alumnado procesa a información de igual xeito optárase por unha presentación con formatos e soportes diferentes que se acomoden ás diferentes percepcións (visual, auditiva, táctil...), comprensións, niveis de abstracción, monitoreo do progreso, intereses e tipos de linguaxe.

Tamén, neste mesmo senso, favoreceranse diversas maneiras de expresar o aprendido, as diferente linguaxes, serán elementos fundamentais a ter en conta xunto con estratexias diversificadas para as funcións executivas.

Favorecerase a accesibilidade ao material, evitándose a sobreestimulación e as distraccións innecesarias.

Promoverase a aprendizaxe entre iguais e a aprendizaxe en equipos cooperativos.

Deseñaranse actividades multinivel que permitan o traballo conxunto de todo o alumnado compartindo unha experiencia común, mais adaptada ao seu nivel e á súa capacidade de abstracción. Estas actividades deben estar inseridas en situacións de aprendizaxe, proxectos ou propostas integradas que posibiliten a contextualización necesaria.

As avaliacións inicial, do proceso e final tamén atenderán á diversidade tanto nos instrumentos de recollida de datos (que deberán ter variedade), como nos tempos (que serán flexibles en función do alumnado e o seu ritmo) e nos procedementos e instrumentos de rexistro de datos. Deberase tamén ter presentes as necesarias autoavaliacións e coavaliacións.

Ademais convén utilizar procesos de aprendizaxe acordes coa grao de madurez, flexibilizar opcións algorítmicas para permitir que o alumnado poida facelo co seu propio sistema de procesamento, facilitar diferentes fórmulas de resolución, proporcionar fórmulas diversas para relacionar os diferentes aspectos matemáticos e unilos ao contexto real. Trátase de potenciar habilidades e destrezas que leven ao coñecemento de diferentes formas de abordar as solucións das dudas dos contidos desta área potenciando a investigación.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
ET.1 - Comprensión de lectura	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual	X	X	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Fomento da creatividade	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Espí-rito cientí-fico	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Espí-rito do emprendemento	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Igualdade entre mulleres e homes	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Educación para a Paz	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Educación para o consumo responsable e o desenvolvemento sostible	X	X	X	X	X	X
ET.11 - Educación para a saúde, incluída a afectivo-sexual.	X	X	X	X	X	X

Observacións:

As unidades didácticas formuladas van máis aló dunha secuenciación de contidos da área, recollen temas que contextualizan a área coa vida cotiá, o que facilita a abordaxe dos elementos transversais.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visita a Portomarín	O 8 de Febreiro de 1946 a vila de Portomarín foi declarada Conxunto Histórico Artístico. A importancia do municipio albíscase nos numerosos vestixios arqueolóxicos, que en forma de medorras e castros proliferan por todo o municipio. Exemplos de iso son o Castro de Catromaioir, o Castro da Vires, o Castro de Bedro, Castrolobrix e o Castro de Vila e o Castro de Soengas		X	
Fábrica de queixos Vilalba.	Neste curso viaxamos no tempo e queremos coñecer como se elaboraban as cousas artesanalmente.	X		
Museo do mel	Neste curso viaxamos no tempo e queremos coñecer como se elaboraban as cousas artesanalmente.			X
Viaxe e en tren e Museo do ferrocarril de Monforte	O ¿Museo do Ferrocarril de Galicia¿ recupera as instalacións do depósito de tracción vapor, que eran das máis importantes da época en España.		X	

Observacións:

Cada unidade didáctica terá asociada, polo menos, unha actividade complementaria ou extraescolar, sen prexuízo de que, ao longo do curso, poidan aparecer outras interesantes que se poidan levar a cabo. Ademais, todas as celebracións e conmemoracións reflectidas no calendario escolar poden e deben ser abordadas tamén dende o punto de vista da área.

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Metodoloxía empregada
Conseguíuse motivar ao alumnado?
Organización xeral da aula e o aproveitamento dos recursos
Elabóranse diferentes actividades segundo o nivel de desenvolvemento do alumnado?
Aproveitáronse os recursos dos que dispón o centro?
Medidas de atención á diversidade
Ofréceselle ao alumnado as explicacións individuais que precisan?
Préstase atención aos elementos transversais plantexados?
Adáptanse as probas aos diferenets ritmos e estilos de aprendizaxe?
Tomáronse medidas para atender ao ACNEAE?

Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
Infórmase ao alumnado dos resultados obtidos nas diferentes probas?
Cal é o grao de coordinación co resto do equipo docente?
Mantívose contacto coas familias logrando a súa implicación no proceso?
Outros
Infórmase ao alumnado dos erros cometidos nas diferentes probas, tarefas ou actividades?

Descrición:

Cando falamos de avaliación, o primeiro que se nos ven á cabeza é a avaliación do alumnado, mais non adoitamos ter en consideración a propia práctica docente. O propio Decreto que establece o currículo, no seu artigo 21 de avaliación e promoción, e a orde de 25 de xaneiro de 2022 pola que se actualiza a normativa de avaliación, recollen a necesidade de establecer indicadores de logro para avaliar os procesos de ensino e a súa propia práctica docente nas programacións didácticas. A información para avaliar todos estes items estará recollida no diario de sesións e no rexistro anecdótico de cada unha das Unidades Didácticas.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

Toda a programación está suxeita a ser revisada con continuidade có obxectivo de adaptar o proceso de ensino-aprendizaxe aos diferentes ritmos, intereses e necesidades do alumnado.

Durante o desenvolvemento das diferentes Unidades Didácticas e ao remate das mesmas, levarase a cabo unha avaliación obxectiva coa finalidade de mellorar o proceso de ensino-aprendizaxe.

Ao remate de cada trimestre, valoraranse os resultados académicos obtidos polo alumnado, a información recollida a través dos indicadores de logro do epígrafe anterior e os datos aportados polo equipo docente nas sesións de avaliación, có gallo de formular propostas de mellora en todos os aspectos da programación (proceso de aprendizaxe, proceso de ensino e a propia práctica docente). Faremos especial fincapé na análise das cualificacións obtidas ao longo dos tres trimestres.

Por outra banda, un dos aspectos a tratar durante as sucesivas reunións do equipo do 2º ciclo, será o propio seguimento das Programacións Didácticas.

9. Outros apartados