

PROGRAMACIÓN CIENCIAS DE LA NATURALEZA 1º DE E.P

- 1. Objetivos y competencias**
 - 1.1 Objetivos de la etapa
 - 1.2 Objetivos del área
 - 1.3 Competencias
 - 1.4 Competencias específicas del área
- 2. Contenidos del área para el primer ciclo**
- 3. Criterios de evaluación**
- 4. Procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje**
- 5. Metodología y estrategia didáctica: actividades**
- 6. Recursos didácticos**
- 7. Elementos transversales**
- 8. Procedimientos y medidas para trabajar las A.C.I**
- 9. Valoración de la programación docente**

1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

El DECRETO 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria establece los elementos curriculares que se han tenido en cuenta para la realización y concreción de esta programación didáctica.

1.1 Objetivos de la etapa

El currículum educativo define las Finalidades Educativas de la Etapa de Educación Primaria a través de 14 Objetivos Generales a desarrollar a lo largo de los tres ciclos y los seis cursos que la componen. Estos Objetivos Generales son los siguientes:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en 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 española y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.

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 las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.

- 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 Objetivos del área de Ciencia de la Naturaleza

El área de Ciencias de la Naturaleza en Educación Primaria tiene como finalidad que los alumnos desarrollen actitudes responsables y respetuosas con el mundo en el que viven.

Además, los retos del mundo actual demandan una educación orientada a que el alumnado comprenda los grandes problemas a los que nos enfrentamos y adquiera conceptos, destrezas y actitudes relacionados con el uso seguro y fiable de las fuentes de información y con el cuidado del medio ambiente.

Es por ello que el desarrollo de una cultura científica basada en la indagación y formulación de hipótesis y búsqueda de respuestas acertadas, forma una ciudadanía capaz de tomar decisiones ante diferentes situaciones. Proporcionar un aprendizaje bien estructurado al alumnado le ayudará a comprender mejor el mundo en el que vive. El conocimiento de la biología de los ecosistemas se tratará en esta área.

Otro de los ámbitos que conforman esta área se refiere a la digitalización. Es necesario

que en el entorno de aprendizaje se asienten las bases de un uso seguro, eficaz y responsable de la tecnología. El currículo del área se organiza en torno a la adquisición gradual de las competencias específicas que se definen para la etapa. Para cada uno de los ciclos se describen criterios de evaluación asociados a cada competencia específica, así como contenidos relacionados.

La primera de las competencias básicas aspira a preparar al alumnado para desenvolverse

y utilizar los dispositivos y recursos digitales para su aprendizaje, y que estos se lleven cabo de manera segura y responsable. La segunda competencia, partiendo de la curiosidad del alumnado, se orienta a utilizar diferentes técnicas e instrumentos del pensamiento científico para interpretar y explicar hechos y fenómenos del mundo que le rodea. La tercera competencia se centra en la elaboración de proyectos interdisciplinares basados en actividades para dar respuesta a un reto o problema del entorno, utilizando técnicas propias del pensamiento de diseño o el pensamiento computacional. La cuarta competencia va dirigida a tomar conciencia del cuerpo, de las emociones y sentimientos, desarrollando hábitos que favorezcan la salud. La quinta competencia se orienta hacia el conocimiento de los diferentes elementos y sistemas que forman el medio natural, social y cultural, estableciendo relaciones entre los mismos, como primer paso para comprender y valorar su riqueza. Y, por último, la sexta

competencia se centra en el análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.

Respecto a los contenidos, se diferencian dos bloques, el de «Cultura científica» y el de

«Tecnología y digitalización». El bloque A, «Cultura científica», se centra en los temas relacionados con el ámbito científico y la investigación que permiten en el alumnado el desarrollo de destrezas y estrategias propias del pensamiento científico, lo que favorecerá la indagación y el descubrimiento del entorno cercano y el reconocimiento del valor de la ciencia en nuestra sociedad. A su vez, este bloque envuelve los contenidos relacionados con la salud y el funcionamiento del cuerpo humano, las relaciones entre los seres vivos, y de estos con el entorno, así como los relacionados con el efecto de las fuerzas y la energía sobre la materia.

Por su parte, el bloque B, «Tecnología y digitalización», se centra en el desarrollo de las estrategias propias del pensamiento de diseño y pensamiento computacional para que el alumnado maneje, de forma básica, herramientas y recursos digitales como medios

de aprendizaje, y pueda comunicarse en un entorno digital de manera responsable.

Las competencias específicas de esta área se identifican con las competencias 1, 2, 3, 4, 5 y 6 reconocidas para el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. Las competencias específicas 5 y 6 se comparten con el área de Ciencias Sociales, si bien en el área de Ciencias de la Naturaleza se centran en capacidades relacionadas con el entorno natural.

1.3 Competencias

Las competencias son capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de la etapa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

De acuerdo con lo previsto en el artículo 9 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, se identifican ocho competencias para su desarrollo en la Educación Primaria:

- a. Competencia en comunicación lingüística.
- b. Competencia plurilingüe.
- c. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d. Competencia digital.
- e. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f. Competencia ciudadana.
- g. Competencia emprendedora.
- h. Competencia en conciencia y expresión culturales

Las competencias clave se caracterizan por su transversalidad, no existe jerarquía alguna entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, sino que engloban los aprendizajes de las distintas áreas y, a su vez, se adquieren a partir de las competencias específicas propias de cada área.

El perfil de salida determina el nivel esperado al término de la educación obligatoria. Se establece un perfil de salida esperado al finalizar la Educación Primaria en el Anexo I de este Decreto. A cada una de las competencias clave se asocian unos descriptores operativos que, en conjunto, concretan las capacidades que el alumnado debe adquirir al término de la etapa de Educación Primaria.

La concreción de los currículos que los centros acuerden en sus proyectos educativos, dentro de los límites fijados en este Decreto y en la normativa que lo desarrolle, tendrán como referente el perfil de salida diseñado para la Educación Primaria.

En el desarrollo de las diferentes unidades didácticas, se hace referencia a las competencias, que se van a utilizar, para conseguir que los alumnos integren los distintos contenidos de la unidad.

1.3 Competencias específicas del área

Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red para reelaborar y crear contenido digital.

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.

Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.

Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico para favorecer la salud física y mental.

Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo y mejorarlo.

Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución, fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

2. CONTENIDOS DEL ÁREA PARA EL PRIMER CICLO

C O N T E N I D O S		
B L O Q U E S		CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Cultura científica	Iniciación en la actividad científica	<ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos de indagación y formulación de hipótesis adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo y espacio, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones, usados con seguridad y de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. - Vocabulario científico básico. - Curiosidad e iniciativa en la actividad científica. - Las profesiones relacionadas con la ciencia y la tecnología. Referentes científicos. - Importancia del cuidado del planeta.

	La vida en nuestro planeta	<ul style="list-style-type: none"> - Necesidades básicas de los seres vivos, incluido el ser humano, y la diferencia con los objetos inertes. - Adaptación de los seres vivos a su hábitat. Definición de hábitat. - Clasificación e identificación de los seres vivos, incluido el ser humano, de acuerdo con sus características observables.
--	----------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • El reino de los animales. Características y clasificación: <ul style="list-style-type: none"> – Identificación de las características que diferencian a los animales de otros seres vivos. – Identificación de las características que diferencian a los animales vertebrados de los invertebrados. – Conocimiento de las características generales de los distintos grupos de animales vertebrados: mamíferos, aves, reptiles, anfibios y peces. – Conocimiento de las características de los grupos de animales invertebrados. • El reino de las plantas. Características y clasificación: <ul style="list-style-type: none"> – Identificación y observación de las características que diferencian los tipos de plantas (árbol, arbusto y hierba). – Observación e identificación de algunas plantas silvestres y otras cultivadas. – Identificación de las partes de las plantas. – Diferenciación entre plantas de hoja caduca y de hoja perenne. – Conocimiento de la forma de reproducción de las plantas (flores, frutos y semilla). – Identificación y explicación de la diferencia entre las plantas con flor y las plantas sin flor.
Ma-	<ul style="list-style-type: none"> - La luz y el sonido como formas de energía. Fuentes y uso en la vida cotidiana. - Propiedades observables de los materiales (color, forma, plasticidad, dureza...), su procedencia y su uso en objetos o situaciones de la vida cotidiana de acuerdo con las necesidades de diseño y uso para los que fueron fabricados.

--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de algunas máquinas y aparatos de la vida cotidiana: utilidad y funcionamiento. - Las sustancias puras y las mezclas. Identificación de mezclas homogéneas y heterogéneas. Separación de mezclas heterogéneas mediante distintos métodos. - Estructuras resistentes, estables y útiles.
B. T e c n o l o g í	Uso de los recursos digitales con responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Pautas básicas de uso de los dispositivos. - Recursos digitales para comunicarse con personas conocidas en entornos conocidos y seguros. - Búsqueda guiada de información contrastando la información de algunas fuentes seleccionadas.
	Proyectos de diseño y pensamiento computacional	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias básicas de trabajo en equipo.
	Evolución de la tecnología y la digitalización en las diversas	<ul style="list-style-type: none"> - La tecnología en las etapas de la humanidad y la contribución de ésta a la vida diaria.

a	sas etapas	
y	de	
d	la historia	
i	de	
g	la humanid	
i	ad	
t		
a		
l		
i		
z		
a		
c		
i		
ó		
n		

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Competencia específica 1

1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y responsable, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.

- Competencia específica 2

- 2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio cercano, basándose en la observación sistemática y la formulación de hipótesis propias del método experimental.
- 2.2 Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio y adquiriendo léxico científico básico.
- 2.3 Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación, inducción y modelos,
- empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones objetivas y mediciones precisas y registrándolas correctamente.

- 2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.
- 2.5 Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico o aplicado, explicando los pasos generales seguidos, aportando argumentos para defender los resultados de la investigación.

- Competencia específica 3

- 3.1 Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.
- 3.2 Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos (oral, escrito, esquemas, mapas conceptuales, PowerPoint...) y explicando los pasos seguidos.
- 3.3 Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, comprobando si la respuesta se ajusta al propósito, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.

- Competencia específica 4

- 4.1 Mostrar actitudes que fomenten la seguridad emocional y afectiva, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones adecuadas.
- 4.2 Identificar de forma consciente algunos indicios derivados de las relaciones entre las emociones y los principales sistemas y aparatos del cuerpo.
- 4.3 Identificar hábitos de vida saludables valorando la importancia de la higiene, una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico, el ocio activo y el descanso.

- Competencia específica 5

- 5.1 Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.
- 5.2 Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
- 5.3 Proteger el patrimonio natural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.

- Competencia específica 6

- 6.1 Identificar problemas sociales y medioambientales, las interrelaciones que existen entre la salud y cuidado del planeta, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección del entorno cercano y uso responsable de los re-

cursos naturales, expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.

- 6.2 Conocer y mostrar hábitos de vida adecuados, con respeto, cuidados y protección del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio.
- 6.3 Conocer algunos hitos tecnológicos y sus consecuencias a lo largo de las etapas de la historia de la humanidad.

4. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será continua y global, y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas.

La evaluación será continua en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con la finalidad de detectar las dificultades en el momento en que se producen, analizar las causas y, de esta manera, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y garantizar la adquisición de las competencias claves para continuar el proceso educativo.

La evaluación será global en cuanto se referirá a las competencias clave y a los objetivos de la etapa y el aprendizaje del alumnado en el conjunto de las áreas que la integran.

Los referentes serán los criterios de evaluación establecidos para cada uno de los cursos y para todas las áreas. La evaluación del alumnado con necesidades educativas especiales tendrá como referente los criterios de evaluación establecidos en las propias adaptaciones curriculares significativas.

Instrumentos de evaluación

60% Pruebas Objetivas: Exámenes escritos, pruebas de palabras clave, pruebas orales, Plickers...

20% Trabajo diario en clase: Activity Book, Pupils Book, fichas, preguntas de clase...

20% Otros instrumentos: participación, interés y actitud en clase.

5. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ACTIVIDADES

Las competencias del currículo para el aprendizaje permanente deberán estar integradas en los elementos curriculares.

Por lo que interrelacionaremos los contenidos de las áreas con un enfoque globalizador, y abordaremos los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su totalidad garantizando, su conexión con las necesidades y características de los alumnos.

Asimismo, contemplaremos como principio la diversidad de los alumnos, poniendo especial énfasis en la atención personalizada, la prevención de las dificultades de aprendizaje, la realización de diagnósticos precoces y la puesta en práctica de mecanismos de apoyo y refuerzo para prevenir y, en su caso, intervenir tan pronto como se detecten estas dificultades.

En nuestra metodología:

- Se diseñan actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- Se promueve que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.
- Se fomenta la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos.
- Se diseñan tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.
- La actividad de clase favorece el trabajo individual, el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo.
- Asimismo, se realizan agrupamientos flexibles en función de la tarea y de las características individuales de los alumnos con objeto de realizar tareas puntuales de enriquecimiento o refuerzo.
- Se organizan los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.
- El espacio se organiza en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro.
- Se procura seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte.
- Se fomenta el uso de la lengua inglesa en el aula por parte de los alumnos.

- **Metodología activa y participativa**

El alumno ocupa un lugar central en todo proceso de enseñanza-aprendizaje. Es el alumno el que irá construyendo su propio aprendizaje mediante propuestas en las que recurra a materiales manipulables para descubrir contenidos, a través de toma de decisiones, cooperación...

Entre estas propuestas destacan el aprendizaje partiendo de la manipulación, el aprendizaje cooperativo, la teoría de las inteligencias múltiples y aprender a pensar.

- Aprendizaje partiendo de la manipulación: utiliza la manipulación de distintos materiales para llegar a la abstracción de un contenido desde lo concreto (Flashcards)
- Aprendizaje cooperativo: propone un conjunto de actividades que propicien la interacción de la persona-colectivo con el medio, con sus padres o el docente.
- Teoría de las inteligencias múltiples: busca adquirir destrezas vinculadas al desarrollo natural y real de las situaciones del día a día para conseguir capacidades que aportan al individuo flexibilidad y creatividad a la hora de enfrentarse a nuevos retos.
- Aprender a pensar: muestra numerosas formas de lograr la mejora del proceso de “pensar”. El objetivo final es el aprendizaje real, el profundo y significativo, el transferible a otras facetas de la vida cotidiana. Esto es posible con el buen manejo del pensamiento analítico, crítico y creativo.

- **Organización del espacio y agrupamientos**

En función del momento y de la necesidad, los alumnos podrán disponerse de distintos modos:

- Gran grupo
- Pequeño grupo
- Pareja
- Individual

- **Actividades**

El tipo de actividades que utilizaré para el desarrollo de las diferentes UDD son actividades de introducción, actividades de desarrollo, actividades de refuerzo y ampliación, actividades de aplicación de los conocimientos adquiridos, actividades de síntesis y actividades de evaluación final. Además, la cantidad y dificultad de éstas se adaptará en función del alumnado.

6. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Libros del alumno libro de texto BYME, y su Activity Book correspondiente.
- Worksheets de refuerzo y ampliación
- Videos interactivos Smile and Learn
- Pizarra.
- Pizarra digital
- Recursos digitales de diferentes aplicaciones.
- Juegos.
- Libros de lectura.
- Flashcards y posters.
- Ordenador del aula
- Correo electrónico EducaMadrid, Cloud EducaMadrid y Raíces/Roble
- Libros digitales interactivos facilitados por la editorial
- Plataforma Youtube de reproducción de vídeos
- Plataforma Smile and Learn para la gamificación del aprendizaje
- Herramientas digitales de gestión del comportamiento
- Herramientas para el diseño de juegos interactivos con carácter educativo (Kahoot!, Quizizz, Plickers)

Recursos humanos

Para la realización de mi labor docente me coordinaré con los miembros de la comunidad educativa (familias, PT, AL, especialistas...), pero, sobre todo, con los miembros que impartan clase a los alumnos de 1º de Educación Primaria así como con la maestra de inglés de 2º.

7. ELEMENTOS TRANSVERSALES

De acuerdo con el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas.

a) Programa de habilidades comunicativas

Hoy más que nunca los alumnos necesitan adquirir habilidades que les permitan interactuar de manera adecuada en situaciones comunicativas y contextos muy diversos: en el ámbito privado, social, académico y, más tarde, profesional. Para que los alumnos alcancen estos conocimientos es fundamental trabajar, en todas las áreas

de la etapa y de forma transversal, las cuatro habilidades o destrezas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.

b) La comunicación audiovisual

- Incrementar la comprensión crítica de los medios de comunicación: televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos, aplicaciones digitales y programas de ordenador.

c) Competencia digital

Las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Primaria con la finalidad de iniciar a los niños en el buen uso de las mismas. Esto implica un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales.

d) Fomento de la creatividad, el espíritu científico y el emprendimiento

La propia metodología del proyecto, y muy especialmente los programas de Aprendizaje cooperativo y Aprender a pensar fomentan los siguientes aspectos:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.
- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

8. PROCEDIMIENTOS Y MEDIDAS PARA TRABAJAR LAS A.C.I

Al amparo de lo establecido en los artículos 16 a 20 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, en la etapa de la Educación Primaria se pondrá especial énfasis en la atención a la diversidad del alumnado, en la atención personalizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje, así como en la puesta en práctica de mecanismos de

refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades, los cuales podrán ser tanto organizativos como curriculares.

Para ello se establecerán mecanismos de refuerzo, organizativos o curriculares, tan pronto como se detecten dificultades de aprendizaje. Entre estas medidas podrán considerarse el apoyo en el grupo ordinario, los agrupamientos flexibles o las adaptaciones del currículo.

Para ellos en el centro contamos con:

1. Apoyos dirigidos a la prevención de dificultades de aprendizaje, dentro del aula, realizados por los propios profesores de cada área.
2. La realización de medidas de enriquecimiento curricular, dentro también del aula.
3. El refuerzo educativo, en las áreas y alumnado que se determine, por parte de otro profesor, fuera del aula.(apoyo ordinario)
4. La adaptación del currículo con la colaboración de especialistas (P.T, A.L) para alumnos con necesidades educativas especiales y su posibilidad de cursar las ciencias en castellano.

9. VALORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

Para realizar la valoración de la programación, a mitad del segundo trimestre y al finalizar el curso, se realizará una valoración cuantitativa de 1 a 5 (siendo 1 la no consecución del logro y 5 la consecución de forma satisfactoria del mismo) de los siguientes aspectos:

INDICADORES	1	2	3	4	5
Los profesores que impartimos clase en las mismas áreas tenemos una distribución coherente de contenidos en nuestras programaciones.					
Consulto la programación a lo largo del curso escolar, realizando las posibles modificaciones, según las características del alumnado.					
Se concretan en las programaciones todos los elementos curriculares prescriptivos según la legislación vigente.					
Las herramientas de evaluación que utilizo para medir competencias en la programación son claras y variadas.					

A la hora de realizar la programación tengo en cuenta las posibilidades que me da el entorno.					
Se informa a las familias sobre los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, calificación...					
La programación didáctica ha servido para alcanzar la consecución de los distintos elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.					
La programación es clara y puede seguirla cualquier profesor que entre a sustituirme en el aula.					