

PROGRAMACIÓN GENERAL CC. NATURALES 6º DE E.P

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 GENERALES DE LA ETAPA

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar las siguientes capacidades:

- 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.

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 ayudara a comprender mejor el mundo en el que vive. El conocimiento de la biología de los ecosistemas se tratara 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 interdisciplinarios 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,

- “Cultura científica”: 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.
- “Tecnología y digitalización”: 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.

En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Las

competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran. Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo». El rol del docente es fundamental, pues debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes

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

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.

1.4.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

1. 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.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.
4. 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.

5. 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.
6. 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 respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

2.- CONTENIDOS DEL AREA PARA EL TERCER CICLO

CULTURA CIENTÍFICA

1. Iniciación en la actividad científica.

- Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).
- Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.
- Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.
- Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.
- La ciencia, la tecnología y la ingeniería como actividades humanas. Las profesiones STEM en la actualidad desde una perspectiva de género.
- La relación entre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología para comprender la evolución de la sociedad en el ámbito científico-tecnológico.

2. La vida en nuestro planeta.

- Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.
- Los cambios físicos, emocionales y sociales que conllevan la pubertad y la adolescencia para aceptarlos de forma positiva tanto en uno mismo como en los demás. Educación afectivo-sexual.
- Pautas para una alimentación saludable y sostenible: menús saludables y equilibrados. La importancia de la cesta de la compra y del etiquetado de los productos alimenticios para conocer sus nutrientes y su aporte energético.
- Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuadas: higiene del sueño, prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales), gestión saludable del ocio y del tiempo libre, contacto con la naturaleza, uso adecuado de

dispositivos digitales, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas.

- Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios.
- Clasificación básica de rocas y minerales. Usos y explotación sostenible de los recursos geológicos.
- Procesos geológicos básicos de formación y modelado del relieve.
-

3. Materia, fuerzas y energía.

- Masa y volumen. Instrumentos para calcular la masa y la capacidad de un objeto. Concepto de densidad y su relación con la flotabilidad de un objeto en un líquido.
- La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas.
- Las formas de energía, las fuentes y las transformaciones. Las fuentes de energías renovables y no renovables y su influencia en la contribución al desarrollo sostenible de la sociedad.
- Artefactos voladores. Principios básicos del vuelo.

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsqueda de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).
- Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.
- Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.

- Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.

- Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...).
- Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
- Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. 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, y para reelaborar y crear contenido digital.

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

2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.

2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio mostrando y manteniendo la curiosidad, aplicando una metodología hipotético inductiva.

2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio

2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones objetivas y estructuradas y mediciones precisas y registrándolas correctamente.

2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.

2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando lenguaje científico o aplicado y explicando los pasos seguidos de forma pormenorizada y aportando argumentos para defender las propuestas que considere veraces.

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

3.1. Plantear problemas de necesidad, uso y diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.

3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos conjuntos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto, verificando si la solución cumple los criterios objetivos de validez y calidad establecidos.

3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.

3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.

4. 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.

4.1. Promover actitudes que fomenten la seguridad emocional, gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.

4.2. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, el ocio, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.

5. 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.

5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados.

5.2. Establecer conexiones sencillas mediante hipótesis e inducción entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen e iniciando razonamiento hipotético-deductivo.

5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural.

6. 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.

6.1. Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados, y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.

6.2. Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar para su resolución. Conocer algunos hitos tecnológicos y digitales, y sus consecuencias, a lo largo de las etapas de la historia de la humanidad.

4.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN.

INSTRUMENTOS	DESCRIPCIÓN	PERIODICIDAD	RECUPERACIÓN	PONDERACIÓN EN LA CALIFICACIÓN
Pruebas escritas	Preguntas escritas sobre los contenidos tratados en la unidad	Unidad	Evaluación continua	80%
Cuadernos de clase y trabajo de clase.	Presentación, realización de los ejercicios, etc. Atención. Participación. Vocabulario. Disposición	Todos los días	Evaluación continua	15%
Trabajos escritos	Proyectos.	Durante el trimestre	Evaluación continua	15%

El profesor valorará el grado de consecución de los objetivos previstos teniendo en cuenta la adquisición de las competencias, los criterios de evaluación y utilizando los distintos instrumentos de evaluación.

Se realizará una evaluación continua tanto en el aprendizaje de los alumnos como en la enseñanza, de forma que se puedan ir haciendo ajustes en función de las necesidades del alumnado.

Según el Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la **promoción** en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional se establece que las decisiones sobre la promoción se adoptarán al finalizar los cursos segundo, cuarto y sexto, siendo esta automática en el resto de cursos de la etapa.

5.- 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 y los estándares de aprendizaje evaluables 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: pruebas objetivas escritas y orales, fichas de trabajo diario, cuaderno del alumno, Activity Book, proyectos de investigación a lo largo de cada unidad.

6.- METODOLOGÍA Y PROPUESTA DIDÁCTICA: ACTIVIDADES.

El curso sigue el currículo de Ciencias de la Naturaleza tal y como está estipulado

en la LOMCE. Se trata de una introducción a las ciencias naturales, en la cual se guía a los alumnos a través de sus primeras experiencias con la Biología, la Química y la Física. El objetivo es el de desarrollar el conocimiento científico así como las destrezas de lenguaje de los alumnos. Enseñar Ciencias de la Naturaleza en una clase bilingüe entraña el doble reto de conseguir que el aprendizaje de la lengua no sobrepase al del contenido, ni viceversa. Por este motivo, este programa se ha diseñado para asegurar un total equilibrio entre lenguaje y contenido.

Al margen de las explicaciones por parte del profesor, se proponen las siguientes actividades:

- Actividades diseñadas para preparar a los niños para el tipo de preguntas que pueden encontrar en las diferentes pruebas escritas.
- Introducción a las técnicas de estudio.
- Proyectos de Aprendizaje Cooperativo diseñados para inculcarles los principios de colaboración y trabajo en equipo como destrezas importantes para la vida.
- Atención a las destrezas de pensamiento más elevadas para dar a los niños la oportunidad de utilizar lo que ya saben.
- Actividades centradas en la resolución de problemas para promover el pensamiento crítico.

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.

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.
- 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: para las explicaciones, las puestas en común, las actividades de introducción...
- Pequeño grupo o parejas: cuando las actividades lo requieran.
- Trabajo individual: para las actividades de trabajo autónomo, fichas, exámenes...

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.

7.- RECURSOS DIDÁCTICOS

- Libro del alumno: Natural Science 6 OUTSIDE THE BOX, ByMe, Madrid.
- Activity Book.
- Cuaderno del alumno.
- Libro del profesor.
- Pizarra.
- Fichas de ampliación y refuerzo.
- Juegos.
- Láminas, pósters y mapas.

HERRAMIENTAS TIC:

APARATOS Y DISPOSITIVOS

- Pizarra digital / Monitor interactivo.
- Ordenador de aula.
- Presentaciones en formato Google Presentaciones.

- Google Classroom.
- Sala de ordenadores.
- Tablets del centro para alumnos/as.
- Cámara de documentos.

HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN INTERNA DEL CENTRO Y CON LAS FAMILIAS

- Correo electrónico institucional.
- Cloud de EducaMadrid.
- Raíces / Roble.

PLATAFORMAS Y ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

- Libros digitales interactivos facilitados por la editorial ByMe.
- Plataforma Youtube de reproducción de vídeos.
- Plataforma Smile and Learn para la gamificación del aprendizaje.
- Portal ARASAAC para el acceso y diseño de material de apoyo visual y pictogramas.
- Herramientas para el diseño de actividades interactivas (LearningApps, LiveWorksheets, Wordwall, Quizlet...).

8.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

En esta etapa, la educación escolar tiene como finalidad desarrollar en los alumnos aquellas capacidades que se consideran necesarias para desenvolverse como ciudadanos con plenos derechos y deberes en la sociedad en que viven. Este objetivo no se agota en los conocimientos intelectuales que integran las diversas áreas, sino que pretende el desarrollo integral de la persona; es decir, trata de atender a sus capacidades afectivas, motrices, de relación interpersonal y de inserción y actuación social.

Con esta transversalidad acercamos a los alumnos a los valores que hoy preocupan al mundo provocando que entren en contacto con ellos, sensibilizándoles y haciéndoles partícipes de temas tan importantes como la defensa de la naturaleza, la paz mundial, la igualdad de oportunidades sin discriminación por razones de sexo, raza, etcétera.

La inclusión del trabajo en valores en las distintas unidades responde a esa intención. Su tratamiento requiere, dependiendo de la unidad, un enfoque especial, si tenemos en cuenta el tipo de contenidos y actividades que se plantean. Por otra parte, en todas las áreas se trabajan a través de distintos elementos.

El objetivo final del trabajo en valores en el currículo escolar es la formación integral del alumno, que incluye desde su desarrollo cognitivo hasta su integración en la cultura cambiante de la sociedad en la que vive, pasando por su formación en los valores de solidaridad, cooperación y participación. Teniendo en cuenta este objetivo, la metodología para el aprendizaje de estos temas no puede partir de algo ajeno al alumno, sino que debe basarse en:

- Los conocimientos y las experiencias previas.
- La relación con sus iguales.
- La cooperación y participación en el aula y en su entorno cercano.
- La interpelación entre los temas y los contenidos.

- Los métodos de trabajo activos que proporcionan, por un lado, un contacto directo con el entorno, y, por otro, el planteamiento y la resolución de problemas como procedimientos de trabajo.

9.- PROCEDIMIENTO Y MEDIDAS PARA 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 ello 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.
4. La adaptación del currículo con la colaboración de especialistas (P.T, A.L y profesora de compensatoria) para alumnos con necesidades educativas especiales.

En los actuales grupos de 6º existen cuatro alumnos que pertenecen al programa de N.E.E. y reciben apoyo fuera del aula de las profesoras de A.L. y P.T.

Existe el caso de los alumnos que se incorporaron al Centro procedentes de otro sistema educativo en el que no cursaron la materia de Lengua Inglesa, por lo que las áreas de Ciencias de impartirán en castellano.

10.- PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los maestros que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para los maestros como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

Escuela de Derecho
Charlas Ed. Vial
Certamen "Día de la Constitución"
Recogida de premios Constitución
Alfabetización digital
Parque de la cuña verde

11.- 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.					