

1. Introducción

La programación didáctica que se presenta a continuación tiene como objetivo principal fomentar el aprendizaje integral de los alumnos de quinto de primaria a través de un enfoque lúdico y atractivo que utiliza el universo de Pokemon. Este recurso permite explorar diversas áreas del conocimiento, como el medio natural, social y cultural, la lengua castellana y literatura, las matemáticas y la educación artística, promoviendo así un aprendizaje interdisciplinario. Se busca desarrollar habilidades críticas, creativas y colaborativas en los estudiantes, todo ello en un contexto que les resulta familiar y motivador. A través de actividades dinámicas y creativas, los alumnos no solo conocerán mejor su entorno, sino que también mejorarán sus competencias comunicativas, analíticas y artísticas, favoreciendo una educación más completa y significativa que estimule su curiosidad y deseo de aprender.

La programación didáctica 'Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea' se desarrollará a través de un hilo conductor que conectará la fascinación por el universo Pokemon con el aprendizaje sobre el medio natural, social y cultural. Se propondrá un viaje de exploración en el que los estudiantes se convertirán en entrenadores Pokemon, cada uno representando un tipo diferente de Pokemon que estará vinculado a un ecosistema o elemento cultural de Andalucía.

A lo largo del curso, se introducirán diversas temáticas relacionadas con la fauna y flora de la región, aprovechando la diversidad de Pokemon inspirados en especies reales. Se llevarán a cabo actividades de investigación sobre el entorno natural, destacando la importancia de la conservación y el respeto por la biodiversidad, todo ello utilizando ejemplos de Pokemon que reflejen estas características.

En el área de Lengua Castellana y Literatura, se desarrollarán relatos y fábulas donde los alumnos crearán historias protagonizadas por sus Pokemon elegidos. Esto fomentará la creatividad y el uso de la narrativa, así como el aprendizaje de vocabulario relacionado con el medio ambiente y la cultura local.

Para Matemáticas, se plantearán retos estadísticos y problemas matemáticos utilizando datos sobre Pokemon, como distribución de tipos o estadísticas de batalla, que también servirán para introducir conceptos básicos de probabilidad y porcentajes. Los alumnos medirán y compararán "poderes" de diferentes Pokemon, aplicando operaciones matemáticas para resolver situaciones.

Finalmente, en Educación Artística, los estudiantes realizarán creaciones plásticas inspiradas en sus Pokemon y sus hábitats, así como trabajos en grupo para diseñar un mural que represente la riqueza natural de Andalucía, integrando elementos de ambas disciplinas. La música y el baile también jugarán un rol importante, incorporando canciones que evoquen el ambiente de los diferentes ecosistemas representados, así como danzas temáticas que reflejen la alegría de la exploración.

Esta programación no solo fomentará el aprendizaje de conocimientos académicos, sino que también estimulará la colaboración, la creatividad y el amor por la naturaleza, todo enmarcado dentro del universo encantador y motivador de Pokemon.

2. Marco legislativo y justificación

2.1. Marco legislativo

Para la programación didáctica de la materia Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, y Educación Artística para el nivel 5º de Primaria en la comunidad autónoma de Andalucía, la legislación aplicable se compone de los siguientes documentos:

En el ámbito estatal, se aplica la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), así como los siguientes reales decretos: Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

En el ámbito regional, se considera la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, el Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula aspectos de atención a la diversidad, evaluación del proceso de aprendizaje y proceso de tránsito entre diferentes etapas educativas.

2.2. Justificación

La justificación para la programación didáctica que propone el uso del universo Pokemon como hilo conductor para el aprendizaje en 5º de Primaria en la comunidad autónoma de Andalucía se basa en el potencial motivador y atractivo que este tema tiene para los estudiantes. El interés por Pokemon brinda una oportunidad única para conectar con los alumnos, captando su atención y fomentando su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Al abordar el medio natural, social y cultural de Andalucía a través de Pokemon, se establece un puente que permite a los estudiantes explorar su entorno de una manera lúdica y significativa. La diversidad de Pokemon inspirada en la fauna y flora locales les ayudará a reconocer y valorar la biodiversidad de la región, promoviendo una actitud de respeto y conservación hacia el medio ambiente. Esta conexión con el entorno inmediato es fundamental para que los alumnos

desarrollen una conciencia ambiental sólida desde una edad temprana.

En el área de Lengua Castellana y Literatura, la creación de relatos y fábulas permitirá a los estudiantes ejercitar su creatividad y mejorar sus habilidades narrativas, mientras que el vocabulario relacionado con la naturaleza y la cultura local se enriquecerá de forma divertida. Este enfoque interdisciplinario no solo fortalece la adquisición de contenidos académicos, sino que también mejora la comunicación escrita y oral de los alumnos.

El uso de Pokemon en Matemáticas facilita la comprensión de conceptos abstractos como la probabilidad y los porcentajes a través de datos concretos y situaciones familiares para los estudiantes. Realizar operaciones matemáticas en contextos relacionados con sus personajes favoritos puede transformar el aprendizaje en una experiencia entretenida y significativa, impulsando así el desarrollo del pensamiento crítico y analítico.

La vertiente artística de la programación permitirá a los alumnos expresar su visión del mundo natural mediante la creación de obras plásticas, así como participar en actividades colaborativas. Esto no solo enriquece su formación estética, sino que también fomenta el trabajo en equipo y la apreciación por la diversidad cultural.

Finalmente, la inclusión de música y danza en el proyecto refuerza el carácter dinámico y multifacético de la programación, fomentando un aprendizaje integral que vincula distintas áreas del conocimiento. En conclusión, esta programación didáctica no solo persigue la adquisición de saberes académicos, sino que también busca cultivar valores fundamentales como la colaboración, la creatividad y el amor por la naturaleza, todo ello a través de una propuesta innovadora y motivadora.

3. Contexto

El centro educativo se encuentra en una zona semiurbana de Andalucía, donde conviven familias de diversas procedencias socioeconómicas y culturales. En la clase de 5º de Primaria, el alumnado está compuesto por 25 estudiantes con un perfil variado. Se incluyen niños con diferentes niveles de competencia en lengua española, como un estudiante de origen marroquí que recién ha comenzado a aprender el idioma, así como otro de una familia gitana que presenta riqueza cultural y un lenguaje particular. También hay alumnos con necesidades educativas especiales, como un niño que requiere apoyo en la regulación emocional debido a su diagnóstico de TDAH, y otra estudiante con dislexia que necesita adaptaciones en la lectura y escritura.

El profesorado está comprometido con la inclusión y utiliza metodologías activas para atender la diversidad del aula. La educación está enfocada en fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre compañeros, promoviendo un ambiente de respeto y aceptación. Hay un fuerte énfasis en la educación emocional, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y empatía.

La comunidad educativa incluye la participación activa de las familias en eventos escolares, lo que favorece un entorno de aprendizaje dinámico y orientado a la comunidad. Se realizan excursiones a espacios naturales cercanos, como el Parque Natural de las Marismas del Odiel, para observar la flora y fauna local, integrando aprendizajes del medio natural con la vida diaria de los estudiantes.

El hilo conductor de la programación, basado en Pokémon, conecta con los intereses de los niños y atrae su atención, convirtiéndolos en protagonistas de su propio aprendizaje. Este enfoque les permitirá explorar, investigar y expresar su creatividad mientras adquieren conocimientos sobre su entorno natural, social y cultural, a la vez que se sienten motivados e incluidos en su proceso educativo.

4. Elementos curriculares

4.1. Objetivos generales de la etapa

El Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, establece que la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- 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.
- 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.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- 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.

- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- 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.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- 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.
- Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- 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 de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- 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.

4.2. Competencias clave

COMPETENCIAS CLAVE	CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
COMPETENCIA CIUDADANA (CC)	Se fomenta la participación activa y responsable en la sociedad a través del conocimiento y aprecio del medio ambiente andaluz, así como el respeto por las normas de convivencia y los valores democráticos. Se promueve la reflexión sobre cuestiones éticas y la aceptación de la diversidad cultural.	CC1, CC2, CC3, CC4
COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)	Se potencia la creatividad y la expresión artística en diversas modalidades (plástica, musical, escénica) conectando con el patrimonio cultural andaluz y el universo Pokémon. Se valora la	CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2

	diversidad cultural y se fomenta la apreciación del arte.	
COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	Se desarrolla la capacidad para comprender, expresar y comunicar ideas de manera efectiva en diversas situaciones, tanto de forma oral como escrita, a través de la creación de historias, debates y presentaciones, utilizando el vocabulario relacionado con los Pokémon y el entorno andaluz.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5
COMPETENCIA DIGITAL (CD)	Se promueve el uso seguro, responsable y eficiente de las herramientas digitales para la búsqueda de información, comunicación, creación de contenidos y trabajo colaborativo, aplicando medidas de seguridad y respetando la propiedad intelectual.	CD1, CD2, CD3, CD4, CD5
COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)	Se fomenta la iniciativa, la creatividad, la capacidad de planificación y gestión de proyectos, la resolución de problemas y la toma de decisiones con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos y estrategias ágiles.	CE1, CE2, CE3
COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)	Aunque no es un foco principal, se puede integrar el uso de vocabulario específico o nombres de Pokémon en otros idiomas, además de la riqueza del dialecto andaluz, promoviendo la reflexión interlingüística y el respeto por la diversidad lingüística.	CP1, CP2, CP3
COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER	Se desarrolla el autoconocimiento, la gestión emocional, las habilidades	CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4,

(CPSAA)	sociales, la autonomía y la capacidad de trabajar en equipo, fomentando la resiliencia, la empatía, el respeto por los demás y la valoración del error como oportunidad de aprendizaje.	CPSAA5
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)	Se aplica el pensamiento científico y el razonamiento matemático para comprender y analizar el mundo a través de datos de Pokémon, resolviendo problemas, explorando conceptos de probabilidad y estadística, y utilizando herramientas tecnológicas en proyectos de diseño y pensamiento computacional.	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5

4.3. Saberes básicos

Saberes básicos de Educación Artística

BLOQUES DE SABERES BÁSICOS	
BLOQUE A	<p>EA.03.A.1 - Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.</p> <p>EA.03.A.2 - Estrategias de recepción activa.</p> <p>EA.03.A.3 - Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. El silencio como elemento y condición indispensable para el mantenimiento de la atención durante la recepción.</p> <p>EA.03.A.4 - Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p>

	<p>EA.03.A.5 - Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>EA.03.A.6 - Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.</p>
BLOQUE B	<p>EA.03.B.1 - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.</p> <p>EA.03.B.2 - Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>EA.03.B.3 - Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.</p> <p>EA.03.B.4 - Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos: respeto a las licencias de uso y distribución de contenidos generados por otros. Plagio y derechos de autor.</p>
BLOQUE C	<p>EA.03.C.1 - Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación.</p> <p>EA.03.C.10 - Producciones multimodales: realización con diversas herramientas.</p> <p>EA.03.C.11. Características del lenguaje audiovisual multimodal.</p> <p>EA.03.C.12 - Las herramientas y las técnicas básicas de animación.</p> <p>EA.03.C.2 - Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.</p> <p>EA.03.C.3 - Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.</p> <p>EA.03.C.4 - Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.</p> <p>EA.03.C.5 - Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y</p>

	<p>difusión de producciones plásticas y visuales. EA.03.C.6 - Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo. EA.03.C.7 - Estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales. EA.03.C.8. El cine: origen y evolución. EA.03.C.9 - Géneros y formatos de producciones audiovisuales.</p>
<p>BLOQUE D</p>	<p>EA.03.D.1 - El sonido y sus cualidades: identificación visual y auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y estructuras rítmico-melódicas a través de diferentes grafías. Analizar y comparar diferentes ruidos como contaminación auditiva y adquirir buenos hábitos auditivos. EA.03.D.10 - Capacidades expresivas y creativas de la expresión corporal y dramática. EA.03.D.11 - Elementos de la representación escénica: roles, materiales y espacios. Teatralidad. Estructura dramática básica. EA.03.D.12 - Aproximación a los géneros escénicos. Valoración de la importancia de la interpretación dramática en el proceso artístico y del patrimonio vinculado a las artes escénicas, con especial atención a las obras relacionadas con el patrimonio cultural del folclore andaluz. EA.03.D.13 - Folclore andaluz: flamenco, música tradicional y popular, canciones infantiles, rimas, retahílas y refranes, coplas de carnaval. EA.03.D.14 - Iniciación al folclore andaluz: flamenco y bailes regionales tradicionales de Andalucía. EA.03.D.2 - La voz y los instrumentos musicales. Familias y agrupaciones. Clasificación. Identificación visual y auditiva. Instrumentos digitales y no convencionales. Cotidiáfonos. EA.03.D.3 - El carácter, el tempo, el compás, los géneros musicales, la textura, la armonía y la forma.</p>

	<p>EA.03.D.4 - Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas con especial atención a las obras relacionadas con la cultura andaluza (flamenco, música tradicional y popular, canciones infantiles, rimas, retahílas y refranes, coplas de carnaval, etc.).</p> <p>EA.03.D.5 - Construcción de instrumentos elaborados con materiales reutilizables, reciclables y sostenibles con el medio ambiente.</p> <p>EA.03.D.6 - Lenguajes musicales: aplicación de sus conceptos fundamentales en la interpretación y en la improvisación de propuestas musicales vocales e instrumentales. El silencio en la música.</p> <p>EA.03.D.7 - Aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio y edición de partituras: utilización en la audición, conocimiento, interpretación, grabación, reproducción, improvisación y creación de obras diversas.</p> <p>EA.03.D.8 - El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas: interés en la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de expresión y diversión, con especial atención a las obras relacionadas con el patrimonio cultural del folclore andaluz expresadas a través del flamenco y bailes regionales tradicionales de Andalucía.</p> <p>EA.03.D.9 - Técnicas básicas dramáticas y dancísticas. Nociones elementales de biomecánica. Lenguajes expresivos. Introducción a los métodos interpretativos. Experimentación con actos performativos. Improvisación guiada y creativa.</p>
--	---

Saberes básicos de Matemáticas

MA.03.A.1 - Conteo	MA.03.A.1.1 - Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana.
MA.03.A.2 - Cantidad	<p>MA.03.A.2.1 - Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números.</p> <p>MA.03.A.2.2 - Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas.</p> <p>MA.03.A.2.3 - Lectura, representación (incluida la recta numérica y con materiales manipulativos), composición, descomposición y recomposición de números naturales y decimales hasta las milésimas.</p> <p>MA.03.A.2.4 - Fracciones y decimales para expresar cantidades en contextos de la vida cotidiana y elección de la mejor representación para cada situación o problema.</p> <p>MA.03.A.2.5 - Comprobación del resultado en problemas matemáticos mediante pruebas de las operaciones y coherencia entre el resultado y el contexto del problema.</p> <p>MA.03.A.2.6 - Comunicación y explicación oral de forma razonada del proceso de resolución y resultado.</p> <p>MA.03.A.2.7 - Lectura de números ordinales y utilización en contextos reales.</p> <p>MA.03.A.2.8 - Reconocimiento de los números romanos, formando parte de la vida cotidiana como vestigio del Patrimonio Cultural Andaluz.</p>
MA.03.A.3 - Sentido de las operaciones	<p>MA.03.A.3.1 - Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales en contextos de resolución de problemas.</p> <p>MA.03.A.3.2 - Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples o combinadas (suma, resta, multiplicación, división) son útiles para resolver situaciones problematizadas.</p> <p>MA.03.A.3.3 - Potencia como producto de factores iguales. Cuadrados y cubos.</p> <p>MA.03.A.3.4 - Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números</p>

	<p>naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.</p> <p>MA.03.A.3.5 - Fases de resolución de un problema dado o elaborado por el alumnado: comprensión del enunciado, identificando los datos relevantes y relacionándolos con la pregunta; elaboración de un plan de resolución; ejecución del plan siguiendo las estrategias más adecuadas; comprobación de la solución.</p> <p>MA.03.A.3.6 - Desarrollo del aprendizaje autónomo y de mecanismos de autocorrección en la resolución de problemas.</p> <p>MA.03.A.3.7 - Desarrollo de estrategias para tantear soluciones antes de realizar operaciones: resolución mental, datos que sobran, posibles soluciones, comparación con las soluciones previas de los compañeros y compañeras.</p> <p>MA.03.A.3.8 - Elaboración de conjeturas y búsqueda de argumentos que las validen o las refuten, en situaciones problematizadas.</p>
MA.03.A.4 - Relaciones	<p>MA.03.A.4.1 - Sistema de numeración de base diez (números naturales y decimales hasta las milésimas): aplicación de las relaciones que se genera en las operaciones.</p> <p>MA.03.A.4.2 - Números naturales, fracciones y decimales hasta las milésimas en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.</p> <p>MA.03.A.4.3 - Relaciones entre las operaciones aritméticas: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.</p> <p>MA.03.A.4.4 - Relación de divisibilidad: múltiplos y divisores.</p> <p>MA.03.A.4.5 - Relación entre fracciones sencillas, decimales y porcentajes.</p>
MA.03.A.5 - Razonamiento proporcional	MA.03.A.5.1 - Situaciones proporcionales y

	<p>no proporcionales en problemas de la vida cotidiana: identificación como comparación multiplicativa entre magnitudes, usando herramientas informáticas de cálculo.</p> <p>MA.03.A.5.2 - Resolución de problemas de proporcionalidad, porcentajes y escalas de la vida cotidiana, mediante la igualdad entre razones, la reducción a la unidad o el uso de coeficientes de proporcionalidad.</p>
MA.03.A.6 - Educación financiera	MA.03.A.6.1 - Resolución de problemas relacionados con el consumo responsable (valor/precio, calidad/precio y mejor precio) y con el dinero: precios, intereses y rebajas; adaptación a diferentes contextos a la realidad económica de la Comunidad andaluza.
MA.03.B.1 - Magnitud	MA.03.B.1.1 - Resolución de problemas en los que intervengan unidades convencionales del Sistema Métrico Decimal (longitud, masa, capacidad y superficie), tiempo y grado (ángulos) en contextos de la vida cotidiana: selección y uso de las unidades adecuadas.
MA.03.B.2 - Medición	MA.03.B.2.1 - Instrumentos (analógicos o digitales) y unidades adecuadas para medir longitudes, objetos, ángulos y tiempos: selección y uso.
MA.03.B.3 - Estimación y relaciones	<p>MA.03.B.3.1 - Estrategias de comparación y ordenación de medidas de la misma magnitud, aplicando las equivalencias entre unidades (sistema métrico decimal) en problemas de la vida cotidiana.</p> <p>MA.03.B.3.2 - Relación entre el sistema métrico decimal y el sistema de numeración decimal.</p> <p>MA.03.B.3.3 - Estimación de medidas de ángulos y superficies por comparación.</p> <p>MA.03.B.3.4 - Evaluación de resultados de mediciones y estimaciones o cálculos de medidas, razonando si son o no posibles.</p>
MA.03.C.1 - Figuras geométricas de dos y tres dimensiones	<p>MA.03.C.1.1 - Figuras geométricas en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos.</p> <p>MA.03.C.1.2 - Técnicas de construcción de figuras geométricas por composición y descomposición, mediante materiales</p>

	<p>manipulables, instrumentos de dibujo y aplicaciones informáticas.</p> <p>MA.03.C.1.3 - Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas.</p> <p>MA.03.C.1.4 - Propiedades de figuras geométricas: exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, policubos, magia educativa, etc.) y herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).</p>
MA.03.C.2 - Localización y sistemas de representación	<p>MA.03.C.2.1 - Localización y desplazamientos en planos y mapas de la Comunidad andaluza a partir de puntos de referencia (incluidos los puntos cardinales), direcciones y cálculo de distancias (escalas): descripción e interpretación con el vocabulario adecuado en soportes físicos y virtuales.</p> <p>MA.03.C.2.2 - Descripción de posiciones y movimientos en el primer cuadrante del sistema de coordenadas cartesiano.</p>
MA.03.C.3 - Movimientos y transformaciones	<p>MA.03.C.3.1 - Transformaciones mediante giros, traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras transformadas, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.</p> <p>MA.03.C.3.2 - Semejanza en situaciones de la vida cotidiana: identificación de figuras semejantes, generación a partir de patrones iniciales y predicción del resultado.</p>
MA.03.C.4 - Visualización, razonamiento y modelización geométrica	<p>MA.03.C.4.1 - Estrategias para el cálculo de áreas y perímetros de figuras planas en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>MA.03.C.4.2 - Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.</p> <p>MA.03.C.4.3 - Elaboración de conjeturas sobre propiedades geométricas utilizando instrumentos de dibujo (compás y transportador de ángulos) y programas de geometría dinámica.</p> <p>MA.03.C.4.4 - Las ideas y las relaciones geométricas en el arte, las ciencias y la vida</p>

	cotidiana.
MA.03.D.1 - Patrones	<p>MA.03.D.1.1 - Estrategias de identificación, representación en formato analógico o digital (verbal o mediante, tablas, gráficos y notaciones inventadas) y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</p> <p>MA.03.D.1.2 - Creación de patrones recurrentes a partir de regularidades o de otros patrones, utilizando números, figuras o imágenes.</p>
MA.03.D.2 - Modelo matemático	<p>MA.03.D.2.1 - Proceso de modelización a partir de problemas de la vida cotidiana, usando representaciones matemáticas.</p> <p>MA.03.D.2.2 - Invención de problemas de la vida cotidiana en los que intervengan sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones, distinguiendo la posible pertinencia y aplicabilidad de cada una de ellas.</p>
MA.03.D.3 - Relaciones y funciones	<p>MA.03.D.3.1 - Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos $<$ y $>$. Determinación de datos desconocidos (representados por medio de una letra o un símbolo) en expresiones sencillas relacionadas mediante estos signos y los signos $=$ y \neq.</p>
MA.03.D.4 - Pensamiento computacional	<p>MA.03.D.4.1 - Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa, etc.).</p>
MA.03.E.1 - Organización y análisis de datos	<p>MA.03.E.1.1 - Conjuntos de datos y gráficos estadísticos de la vida cotidiana: descripción, interpretación y análisis crítico.</p> <p>MA.03.E.1.2 - Estrategias para la realización de un estudio estadístico sencillo: formulación de preguntas y recogida, registro y organización de datos cualitativos y cuantitativos procedentes de diferentes experimentos (encuestas, mediciones, observaciones, etc.). Tablas de frecuencias</p>

	<p>absolutas y relativas: interpretación.</p> <p>MA.03.E.1.3 - Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras, diagrama de sectores, histograma, etc.): representación de datos mediante recursos tradicionales y tecnológicos y selección del más conveniente.</p> <p>MA.03.E.1.4 - Medidas de centralización (media y moda): interpretación, cálculo y aplicación.</p> <p>MA.03.E.1.5 - Medidas de dispersión (rango): cálculo e interpretación.</p> <p>MA.03.E.1.6 - Calculadora y otros recursos digitales, como la hoja de cálculo, para organizar la información estadística y realizar diferentes visualizaciones de los datos.</p> <p>MA.03.E.1.7 - Relación y comparación de dos conjuntos de datos a partir de su representación gráfica: formulación de conjeturas, análisis de la dispersión y obtención de conclusiones.</p>
MA.03.E.2 - Incertidumbre	<p>MA.03.E.2.1 - La incertidumbre en situaciones de la vida cotidiana: cuantificación y estimación subjetiva y mediante experimentos aleatorios repetitivos.</p> <p>MA.03.E.2.2 - Cálculo de probabilidades en experimentos, comparaciones o investigaciones en los que sea aplicable la regla de Laplace: aplicación de técnicas básicas del conteo.</p>
MA.03.E.3 - Inferencia	<p>MA.03.E.3.1 - Identificación de un conjunto de datos como muestra de un conjunto más grande y reflexión sobre la población a la que es posible aplicar las conclusiones de investigaciones estadísticas sencillas relacionadas con diferentes contextos medioambientales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>
MA.03.F.1 - Creencias, actitudes y emociones propias	<p>MA.03.F.1.1 - Autorregulación emocional: autoconcepto y aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva de género a través de proyectos cooperativos de investigación sobre mujeres matemáticas de Andalucía.</p> <p>MA.03.F.1.2 - Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso</p>

	<p>necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje.</p> <p>MA.03.F.1.3 - Espíritu de superación frente a la frustración, los retos, dificultades y errores propios del proceso de aprendizaje matemático. Autoconfianza en las propias posibilidades.</p> <p>MA.03.F.1.4 - Acercamiento al método de trabajo científico mediante planteamientos de hipótesis, recogida y registro de datos en contextos numéricos, geométricos o funcionales, y elaboración de conclusiones. Confianza en las propias capacidades para afrontar las dificultades del trabajo científico, tolerando la frustración como parte del proceso.</p> <p>MA.03.F.1.5 - Desarrollo de actitudes básicas para el trabajo matemático: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y espíritu de superación, confianza en las propias posibilidades, iniciativa personal, curiosidad y disposición positiva.</p>
<p>MA.03.F.2 - Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad</p>	<p>MA.03.F.2.1 - Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. Valoración del esfuerzo del resto de miembros del grupo.</p> <p>MA.03.F.2.2 - Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas, aplicando estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula.</p> <p>MA.03.F.2.3 - Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.</p> <p>MA.03.F.2.4 - Planteamientos cooperativos para la resolución de problemas. Asignación a cada miembro del equipo una función en el desarrollo de la resolución mediante estructuras cooperativas adaptadas a la tarea.</p> <p>MA.03.F.2.5 - Reparto y aceptación de tareas en proyectos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible desde su perspectiva matemática: estadística sobre la evolución de</p>

	la pobreza, diferencias de temperatura durante un periodo de tiempo en un lugar del mundo, huella ecológica, etc.
--	---

Saberes básicos de Lengua Castellana y Literatura

Bloque A. Lenguaje y comunicación	<p>LC.03.A.1. Biografía lingüística personal y mapa lingüístico del entorno geográfico.</p> <p>LC.03.A.2. La diversidad etnocultural y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística. Aproximación a las lenguas de signos. El dialecto andaluz.</p> <p>LC.03.A.3. Estrategias de identificación de prejuicios y estereotipos lingüísticos.</p> <p>LC.03.A.4. Uso de un lenguaje no discriminatorio y respetuoso con las diferencias.</p>
Bloque B. Comunicación oral y escrita.	<p>LC.03.B.1.1. Interacciones entre los componentes del hecho comunicativo (situación, participantes, propósito comunicativo, canal, registro).</p> <p>LC.03.B.2.1. Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo, la exposición y la argumentación. LC.03.B.2.2. Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia, cohesión y adecuación.</p> <p>LC.03.B.2.3. Géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo. Contenido y forma. Redes sociales y sus riesgos.</p> <p>LC.03.B.3.1. Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.</p> <p>LC.03.B.3.2. Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Valoración crítica. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.</p>

	<p>LC.03.B.3.3. Producción oral: elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Construcción, comunicación y valoración crítica de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales con progresiva autonomía.</p> <p>LC.03.B.3.4. Comprensión lectora: estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Valoración crítica. Identificación de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Lectura compartida y expresiva. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.</p> <p>LC.03.B.3.5. Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.</p> <p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>
<p>Bloque C. Literatura.</p>	<p>LC.03.C.1. Lectura progresivamente autónoma de obras o fragmentos variados y diversos de la literatura, y de la literatura popular andaluza, adecuados a su edad y organizados en itinerarios lectores.</p> <p>LC.03.C.2. Estrategia para la interpretación acompañada y compartida de las obras a través de conversaciones literarias.</p> <p>LC.03.C.3. Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos de la obra</p>

	<p>literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.</p> <p>LC.03.C.4. Análisis acompañado de la relación entre los elementos básicos del género literario y la construcción del sentido de la obra.</p> <p>LC.03.C.5. Estrategias básicas para la interpretación progresivamente autónoma de los textos literarios. LC.03.C.6. Relación entre los textos leídos y otras manifestaciones artísticas y culturales.</p> <p>LC.03.C.7. Progreso en la construcción de la identidad lectora. Estrategias para la expresión de gustos e intereses y para la valoración crítica elemental de las obras.</p> <p>LC.03.C.8. Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos, de la literatura infantil y de la literatura popular andaluza, atendiendo a los procesos de comprensión y al nivel de desarrollo.</p> <p>LC.03.C.9. Creación de textos de intención literaria, de manera libre y a partir de la recreación y apropiación de los modelos dados en general y de la literatura popular andaluza en particular.</p> <p>LC.03.C.10. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca de aula o de centro como escenario de actividades literarias compartidas. Comunidades lectoras.</p>
<p>Bloque D. Conocimiento de la lengua.</p>	<p>LC.03.D.1. Establecimiento de generalizaciones sobre aspectos lingüísticos elementales a partir de la observación, comparación y transformación de palabras y enunciados.</p> <p>LC.03.D.2. Aproximación a la lengua como sistema con distintos niveles: sonidos y letras, palabras, oraciones y textos. Observación y comparación de unidades comunicativas básicas.</p> <p>LC.03.D.3. Procedimientos básicos de adquisición de vocabulario. Mecanismos léxicos básicos para la formación de palabras.</p> <p>LC.03.D.4. Relación entre intención comunicativa y modalidad oracional.</p>

	<p>LC.03.D.5. Mecanismos básicos de coherencia y cohesión, con especial atención a las sustituciones pronominales y a la correlación temporal establecida mediante los distintos tiempos verbales.</p> <p>LC.03.D.6. Estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación.</p> <p>LC.03.D.7. Los signos de puntuación como mecanismos para organizar el texto y expresar intención comunicativa.</p> <p>LC.03.D.8. Estrategias básicas para el uso progresivamente autónomo de diccionarios, en distintos soportes.</p>
--	--

Saberes básicos de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	
<p>CM.03.A.1. Iniciación en la actividad científica</p>	<p>CM.03.A.1.1. Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados, etc.).</p> <p>CM.03.A.1.2. Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.</p> <p>CM.03.A.1.3. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.</p> <p>CM.03.A.1.4. Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones, así como en la lectura de textos divulgativos científicos.</p> <p>CM.03.A.1.5. La ciencia, la tecnología y la ingeniería como actividades humanas. Las profesiones STEM en la actualidad desde una perspectiva de género.</p> <p>CM.03.A.1.6. La relación entre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología para comprender la evolución de la sociedad en el ámbito científico-tecnológico.</p>

<p>CM.03.A.2. La vida en nuestro planeta</p>	<p>CM.03.A.2.1. Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía (aparatos respiratorio, digestivo, circulatorio y excretor), relación con el entorno (órganos de los sentidos, sistema nervioso, aparato locomotor) y perpetuación de la especie (aparato reproductor).</p> <p>CM.03.A.2.2. 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.</p> <p>CM.03.A.2.3. 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.</p> <p>CM.03.A.2.4. 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.</p> <p>CM.03.A.2.5. Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios.</p>
<p>CM.03.B.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje</p>	<p>CM.03.B.1.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. CM.03.B.1.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).</p> <p>CM.03.B.1.3. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p> <p>CM.03.B.1.4. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.</p>

	<p>CM.03.B.1.5. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía, respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.</p> <p>CM.03.B.1.6. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental.</p> <p>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.</p>
<p>CM.03.B.2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional</p>	<p>CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p> <p>CM.03.B.2.2. 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, etc.).</p> <p>CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p> <p>CM.03.B.2.4. 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.</p>
<p>CM.03.C.1. Retos del mundo actual</p>	<p>CM.03.C.1.1. El futuro de la Tierra y del universo. Los fenómenos físicos relacionados con la Tierra y el universo y su repercusión en la vida diaria y en el entorno. La exploración espacial y la observación del cielo; la contaminación lumínica.</p> <p>CM.03.C.1.2. El clima y el planeta. Introducción a la dinámica atmosférica y a las grandes áreas climáticas del mundo. Los principales ecosistemas y sus paisajes.</p> <p>CM.03.C.1.3. El entorno natural. La</p>

	<p>diversidad geográfica de Andalucía, España y de Europa. Representación gráfica, visual y cartográfica a través de medios y recursos analógicos y digitales usando las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG).</p> <p>CM.03.C.1.4. Migraciones y diversidad cultural. Las principales variables demográficas y su representación gráfica. Los comportamientos de la población y su evolución. Los movimientos migratorios y la apreciación de la diversidad cultural. Contraste entre zonas urbanas y despoblación rural.</p> <p>CM.03.C.1.5. Ciudadanía activa. Fundamentos y principios para la organización política y gestión del territorio en España. Participación social y ciudadana.</p> <p>CM.03.C.1.6. Igualdad de género y conductas no sexistas. Crítica de los estereotipos y roles en los distintos ámbitos: académico, profesional, social y cultural. Acciones para la igualdad efectiva entre mujeres y hombres.</p>
<p>CM.03.C.2. Sociedades en el tiempo</p>	<p>CM.03.C.2.1. Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.</p> <p>CM.03.C.2.2. El papel de la mujer en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos. Situación actual y retos de futuro en la igualdad de género.</p> <p>CM.03.C.2.3. La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978 y el Estatuto de Autonomía de Andalucía. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública.</p> <p>CM.03.C.2.4. Las expresiones artísticas y culturales medievales, modernas y contemporáneas y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La</p>

	<p>función del arte y la cultura en el mundo medieval, moderno y contemporáneo.</p>
<p>CM.03.C.3. Ciudadanía, Estado y participación</p>	<p>CM.03.C.3.1. Historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país, particularmente las propias del pueblo gitano. Reconocimiento de la diversidad cultural y lingüística de España.</p> <p>CM.03.C.3.2. Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia, la Constitución española y el Estatuto de Autonomía de Andalucía, derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad integral y la cooperación internacional para el desarrollo.</p> <p>CM.03.C.3.3. La cultura de paz y no violencia. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.</p> <p>CM.03.C.3.4. La organización política. Principales entidades políticas y administrativas del entorno local, andaluz y nacional en España. Sistemas de representación y de participación política. Los símbolos del Estado español y de Andalucía.</p> <p>CM.03.C.3.5. España y Europa. Las principales instituciones de España y de la Unión Europea, de sus valores y de sus funciones. Los ámbitos de acción de las instituciones europeas y su repercusión en el entorno.</p>
<p>CM.03.C.4. Conciencia ecosocial</p>	<p>CM.03.C.4.1. El cambio climático de lo local a lo global: causas y consecuencias. Medidas de mitigación y adaptación.</p> <p>CM.03.C.4.2. Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia, interdependencia e interrelación entre personas, sociedades y medio natural.</p> <p>CM.03.C.4.3. El desarrollo sostenible. La actividad humana sobre el espacio y la explotación de los recursos. Las actividades económicas y los sectores productivos de Andalucía, España y Europa. La actividad económica y la distribución de la riqueza:</p>

	<p>desigualdad social y regional en el mundo y en España. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p> <p>CM.03.C.4.5. Hábitos de vida sostenible: los límites del planeta y el agotamiento de recursos. La huella ecológica. Necesidad de reducción, reutilización y reciclaje de materiales.</p> <p>CM.03.C.4.6. Agenda Urbana. El desarrollo urbano sostenible. La ciudad como espacio de convivencia.</p>
M.0.3	<p>C.4. Economía verde. La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales desde una perspectiva de género. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. Publicidad, consumo responsable (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.</p>
2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional	<p>2.5. El patrimonio natural y cultural como bien y recurso. Los paisajes naturales de Andalucía como patrimonio natural de España. Principales manifestaciones de cultura popular en España y Andalucía. El flamenco como patrimonio de la humanidad. Su uso, cuidado y conservación.</p> <p>2.6. Clasificación básica de rocas y minerales. Usos y explotación sostenible de los recursos geológicos. CM.03.A2.7. Procesos geológicos básicos de formación y modelado del relieve.</p>
3. C3. Alfabetización cívica	<p>3.1. Masa y volumen. Instrumentos para calcular la masa y la capacidad de un objeto. Concepto de densidad y su relación con la flotabilidad de un objeto en un líquido.</p> <p>3.2. La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas.</p> <p>3.3. 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.</p> <p>3.4. Artefactos voladores. Principios básicos</p>

	del vuelo.
B. Tecnología y digitalización.	
C. Sociedades y territorios.	
CM.03.A.3. Materia, fuerzas y energía	
2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional	
C. Sociedades y territorios.	
B. Tecnología y digitalización.	
3. C3. Alfabetización cívica	
CM.03.C.3. Ciudadanía, Estado y participación	
CM.03.C.4. Conciencia ecosocial	
CM.03.C.2. Sociedades en el tiempo	
CM.03.C.1. Retos del mundo actual	
CM.03.B.2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional	
CM.03.B.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje	
CM.03.A.3. Materia, fuerzas y energía	
CM.03.A.2. La vida en nuestro planeta	
CM.03.A.1. Iniciación en la actividad científica	

4.4. Competencias específicas, descriptores operativos y criterios de evaluación

Competencias específicas de Educación Artística

Competencia Específica	Descriptor Operativo	Criterio de Evaluación
1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.	1.1. Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, y especialmente la relacionada con la cultura andaluza, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las	Aprueba y muestra curiosidad por diferentes manifestaciones artísticas y culturales.

Competencia Específica	Descriptor Operativo	Criterio de Evaluación
	mismas.	
	1.2. Describir manifestaciones culturales y artísticas, incluidas las relacionadas con la cultura andaluza, explorando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.	Describe y valora la diversidad de manifestaciones culturales y artísticas.
2. Investigar sobre distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.1. Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa.	Investiga sobre manifestaciones artísticas utilizando diversos medios.
	2.2. Describir y distinguir el significado y los elementos característicos de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio, con especial atención a las propias de la cultura andaluza, analizando los canales, medios y técnicas vinculados a ellas, así como sus diferencias y similitudes, y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta y respetuosa.	Analiza y valora manifestaciones culturales y artísticas de su patrimonio.
	2.3. Experimentar y expresar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, especialmente las propias de la cultura andaluza, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.	Comunica sensaciones y emociones a través de la expresión artística.
3. Expresar y comunicar de	3.1. Producir obras propias	Crea obras propias básicas

Competencia Específica	Descriptor Operativo	Criterio de Evaluación
manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	básicas, utilizando algunas posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.	utilizando diversos recursos expresivos.
	3.2. Producir algunas propuestas para expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.	Experimenta con la expresión creativa de ideas y emociones.
	3.3. Utilizar distintas posibilidades expresivas propias de las manifestaciones artísticas y culturales andaluzas a través de su aplicación práctica, respetando y valorando las producciones tanto propias como ajenas.	Aplica y valora las posibilidades expresivas del arte andaluz.
4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	4.1. Planificar y diseñar, de manera guiada, producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.	Participa en el diseño y elaboración de producciones artísticas colectivas.
	4.2. Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa y utilizando	Colabora en la creación de producciones artísticas con creatividad y respeto.

Competencia Específica	Descriptor Operativo	Criterio de Evaluación
	elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.	
	4.3. Compartir los proyectos creativos, empleando de manera guiada diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y de los demás.	Difunde y valora proyectos creativos, explicando su proceso y resultado.

Competencias específicas de Matemáticas

MATEMÁTICAS		
COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	1.1. Reconocer, interpretar e iniciarse en la comprensión de los problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica, comprendiendo y describiendo mensajes verbales, escritos o visuales.	STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1. Comparar, comenzar a seleccionar y emplear entre diferentes estrategias para resolver un problema tomando decisiones, aplicándose en la resolución y justificando la estrategia seleccionada.	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
	2.2. Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma, tanteando,	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

	realizando analogías y comenzando a descomponer en partes los problemas.	
	2.3. Comprobar y demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto planteado, revisando durante la resolución la respuesta.	STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.
3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.1. Comenzar a formular conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada, desarrollando ideas con sentido, argumentando conclusiones y saber comunicarlo.	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
	3.2. Plantear nuevos problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelvan matemáticamente, proponiendo algunas ideas, planteando preguntas y argumentando conclusiones.	CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.
4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1. Comenzar a modelizar situaciones de la vida cotidiana, utilizando de forma guiada, principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital y describiendo las tareas en pasos más simples en situaciones cotidianas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
	4.2. Comenzar a emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.
5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las	5.1. Comenzar a utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos, movilizand o conocimientos y	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	experiencias propias, aplicando las matemáticas en otras áreas y contextos cotidianos.	
	5.2. Comenzar a utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos, interpretando la información gráfica de diferentes medios e identificar su interrelación con las problemáticas medioambientales y sociales del entorno y de la Comunidad andaluza.	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.
6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.1. Comenzar a interpretar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario apropiado, utilizando este lenguaje para expresar ideas matemáticas, mostrando comprensión del mensaje.	CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.
	6.2. Comenzar a comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado, con el propósito de transmitir información matemática.	CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4.
7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte	7.1. Identificar y autorregular las emociones propias, comenzando a reconocer algunas fortalezas y debilidades propias y desarrollando así la autoconfianza al abordar nuevos retos matemáticos,	STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.

<p>del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la perseverancia, disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas y controlar situaciones de frustración en el ensayo y error.</p>	<p>valorando y reconociendo la importancia del bagaje cultural andaluz relacionado con las matemáticas.</p>	
	<p>7.2. Identificar en uno mismo actitudes positivas, colaborativas, comenzando a desarrollar la crítica ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la responsabilidad, valorando el error como una oportunidad de aprendizaje y superando la frustración, empleando una actitud participativa y creativa.</p>	<p>STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.</p>
<p>8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>8.1. Participar, colaborar y ayudar respetuosa y responsablemente en el trabajo individual o colectivo, implicándose en retos matemáticos propuestos, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, mostrando autocontrol y comenzando a promover situaciones de convivencia coeducativa.</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>
	<p>8.2. Tomar iniciativas en el reparto de tareas, actuando en equipos heterogéneos con roles, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas,</p>	<p>CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.</p>

	comunicando con destrezas de escucha activa y asertiva.	
--	---	--

Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

Lengua Castellana y Literatura		
Competencias Específicas	Descriptorios Operativos	Criterios de Evaluación
1. Reconocer la diversidad lingüística del mundo a partir de la identificación de las lenguas del alumnado y de la realidad plurilingüe y multicultural de España para favorecer la reflexión interlingüística, para identificar y rechazar estereotipos y prejuicios lingüísticos, y para valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural. (CCL1, CCL5, CP2, CP3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC3)	1.1. Mostrar interés y respeto por las distintas lenguas y variedades dialectales, incluidas las lenguas de signos, identificando algunos rasgos de los dialectos y lenguas familiares del alumnado.	Reconoce la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.
	1.2. Detectar, con autonomía creciente y en contextos próximos, prejuicios y estereotipos lingüísticos frecuentes, aportando alternativas y valorando la diversidad lingüística del mundo como una fuente de riqueza cultural.	Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
	1.3. Conocer las variedades del dialecto andaluz del	Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión

	entorno geográfico del alumnado.	social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante, y valorando con ayuda aspectos formales y de contenidos básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas. (CCL2, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CC3)	2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando con cierta autonomía su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.	Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas. (CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CC2, CE1)	3.1. Producir textos orales y multimodales de manera progresivamente autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.	Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
	3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística, iniciando de manera acompañada el	Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las

	desarrollo de estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.	personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
	3.3. Conocer y producir textos orales y multimodales de manera progresivamente más autónoma, coherente y fluida, propios de la literatura infantil andaluza, utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.	Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos. (CCL2, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5)	4.1. Leer de manera silenciosa y en voz alta textos escritos y multimodales sencillos, identificando el sentido global y la información relevante, realizando inferencias directas de manera acompañada y superando la interpretación literal para construir conocimiento.	Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a par que respetuoso con la propiedad intelectual.
	4.2. Analizar e interpretar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no verbales elementales de textos escritos y	Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares,

	<p>multimodales, valorando su contenido y estructura e iniciando la evaluación de su calidad, fiabilidad e idoneidad en función del propósito de lectura.</p>	<p>para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.</p>
	<p>4.3. Participar activamente en situaciones de la vida cotidiana que impliquen una reflexión y asimilación de las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, la igualdad de género y la integración de la realidad pluricultural.</p>	<p>Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.</p>
<p>5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas. (CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2)</p>	<p>5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.</p>	<p>A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.</p>
	<p>5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas</p>	<p>Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo</p>

	gramaticales y ortográficas básicas y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.	conocimiento.
	5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.	Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual. (CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3)	6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.	Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
	6.2. Compartir de manera creativa los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés	Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes

	personal o ecosocial, realizado de manera acompañada.	campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.
	6.3. Adoptar hábitos sencillos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
	6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.	Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer y para disfrutar de su dimensión social. (CCL1, CCL4, CD3, CPSAA1, CCEC1, CCEC2, CCEC3)	7.1. Leer de manera autónoma textos de diversos autores y autoras ajustados a sus gustos e intereses, seleccionados de manera puntualmente acompañada, progresando en la construcción de su identidad lectora para conseguir que sea una fuente de placer.	Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
	7.2. Compartir la experiencia de lectura, en soportes diversos, participando en	Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y

	comunidades lectoras en el ámbito escolar o local para conseguir disfrutar de la dimensión social de la lectura.	culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria. (CCL1, CCL2, CCL4, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)	8.1. Escuchar y leer textos literarios adecuados a su edad, que recojan diversidad de autores y autoras, relacionándolos en función de los temas y de aspectos elementales de cada género literario, e interpretándolos, iniciándose en la valoración de los mismos y relacionándolos con otras manifestaciones artísticas o culturales de manera progresivamente autónoma.	Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.
	8.2. Producir, de manera progresivamente autónoma, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, reelaborando a partir de modelos dados y en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.	Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.
	8.3. Conocer y crear textos literarios a partir de manifestaciones de la cultura	Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder

	<p>popular andaluza tales como refranes, cantinelas y poemas.</p>	<p>con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>
<p>9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia lingüística y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita. (CCL1, CCL2, CP2, STEM1, STEM2, CPSAA5)</p>	<p>9.1. Formular generalizaciones sobre aspectos básicos del funcionamiento de la lengua de manera acompañada, utilizando la terminología elemental adecuada, formulando hipótesis y buscando contraejemplos, a partir de la observación, comparación y manipulación de palabras, enunciados y textos, en un proceso acompañado de producción o comprensión de textos en contextos significativos.</p>	<p>Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p>
	<p>9.2. Revisar los textos propios y ajenos y subsanar algunos problemas de comprensión lectora, de manera progresivamente autónoma, a partir de la reflexión metalingüística y usando la terminología básica adecuada.</p>	<p>Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y</p>

		reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, utilizando un lenguaje no discriminatorio y detectando y rechazando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje. (CCL1, CCL5, CP3, CD3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3)	10.1. Rechazar los usos lingüísticos discriminatorios y los abusos de poder a través de la palabra identificados mediante la reflexión grupal acompañada sobre distintos aspectos, verbales y no verbales, de la comunicación, teniendo en cuenta una perspectiva de género.	Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
	10.2. Iniciar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la deliberación argumentada y la gestión dialogada de conflictos, eligiendo soluciones entre varios modelos dados.	Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
	10.1. Rechazar los usos lingüísticos discriminatorios y los abusos de poder a través de la palabra identificados mediante la reflexión grupal acompañada sobre distintos aspectos, verbales y no verbales, de la comunicación, teniendo en cuenta una	Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y

	perspectiva de género.	violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
	10.2. Iniciar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la deliberación argumentada y la gestión dialogada de conflictos, eligiendo soluciones entre varios modelos dados.	Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencias específicas de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTOES OPERATIVOS	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 de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.	a. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, comenzando a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.	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 de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes	a. Demostrar y tratar de mantener la curiosidad sobre un tema relacionado con el	Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes

<p>técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural. CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.</p>	<p>medio natural, social o cultural propio de su entorno, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas.</p>	<p>técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.</p>
	<p>a. Buscar, seleccionar y comenzar a utilizar mecanismos para contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, iniciándose en el uso de los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p>	
	<p>a. Iniciarse en el diseño y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos adecuados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.</p>	
	<p>a. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, iniciándose en el análisis e interpretación de la información y los resultados obtenidos, comenzando a tomar conciencia sobre el valor de la coherencia de las posibles soluciones, comparándolas con las</p>	

	predicciones realizadas.	
	a. Comunicar, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.	
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas. STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	a. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.
	a. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.	
	a. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.	
	a. Presentar y comunicar el	

	<p>resultado de los proyectos de diseño, 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.</p>	
<p>4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, de las emociones y sentimientos propios y ajenos, desarrollando hábitos saludables fundamentados en el conocimiento científico para conseguir el bienestar físico, emocional y social. STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3.</p>	<p>a. Reconocer actitudes y conductas que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables basadas en la actividad física y la gestión del tiempo libre y usos de las tecnologías.</p>	<p>Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, de las emociones y sentimientos propios y ajenos, desarrollando hábitos saludables fundamentados en el conocimiento científico para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>
	<p>a. Valorar hábitos de vida saludables, partiendo del conocimiento y la localización y funciones de los aparatos y sistemas que intervienen en las funciones vitales de relación, nutrición y reproducción, estableciendo relaciones entre ellos y valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y accidentes, y el uso adecuado de las tecnologías.</p>	
<p>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su</p>	<p>a. Identificar y describir las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de</p>	<p>Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades, y</p>

<p>organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora. STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>	<p>metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.</p>	<p>estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora.</p>
	<p>a. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural, mostrando comprensión de las relaciones que se establecen, visibilizando los problemas que genera el uso del espacio y sus transformaciones, los cambios producidos por el ser humano y las distintas organizaciones sociales que se han desarrollado.</p>	
	<p>a. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>	
<p>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 de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en</p>	<p>a. Identificar estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno.</p>	<p>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 de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en</p>

<p>práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta. CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>		<p>práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>
	<p>a. Promover una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, partiendo del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</p>	
<p>7. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos. CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.</p>	<p>a. Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural de la Edad Media y la Edad Moderna, situando hechos en ejes cronológicos, para adoptar una actitud objetiva y analítica con respecto a la actualidad y para asumir un compromiso responsable y consciente con respecto a los retos del futuro.</p>	<p>Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>
	<p>a. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades de la Edad Media y la Edad Moderna, incorporando la perspectiva de género, situándolas en ejes cronológicos e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.</p>	
<p>8. Reconocer y valorar la</p>	<p>a. Contribuir al bienestar</p>	<p>Reconocer y valorar la</p>

<p>diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas, y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea. CP3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1.</p>	<p>individual y colectivo mediante el análisis comparativo de los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado algunos de los diferentes territorios y sociedades del mundo, valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual, la cohesión social, y mostrando empatía y respeto por otras culturas y la igualdad de género.</p>	<p>diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas, y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.</p>
	<p>a. Reconocer y respetar actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad y apreciando acciones contrarias a las actitudes discriminatorias.</p>	
<p>9. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores del Estatuto de Autonomía de Andalucía, la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas, y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos. CCL5, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1.</p>	<p>a. Practicar una interacción respetuosa y equitativa, y resolver de forma pacífica y dialogada los conflictos, empleando un lenguaje inclusivo y no violento, así como la escucha activa, explicando y practicando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y el Estatuto de Autonomía de Andalucía.</p>	<p>Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores del Estatuto de Autonomía de Andalucía, la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad integral ciudadana, para generar interacciones respetuosas y equitativas, y promover la resolución pacífica y dialogada de los conflictos.</p>
	<p>a. Describir el funcionamiento</p>	

	<p>general de los órganos de gobierno del municipio y de la Comunidad Autónoma de Andalucía, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.</p>	
--	---	--

5. Elementos transversales

5.1. Educación en Valores

La inclusión social y la igualdad de género se promoverán a lo largo de la programación didáctica mediante la creación de personajes Pokémon que representen la diversidad cultural y de género. Los alumnos trabajarán en equipos mixtos donde cada uno tendrá un papel importante en la narrativa, fomentando el respeto y la valoración de las diferencias. Las actividades estarán diseñadas para que todos los estudiantes, independientemente de su género o trasfondo social, sientan que su contribución es valiosa y que tienen un lugar en el grupo. Se desarrollarán debates sobre la importancia de la igualdad y la cooperación, utilizando ejemplos de personajes Pokémon que rompen con estereotipos y promueven valores de amistad y solidaridad.

En cuanto a la cultura de Andalucía, se integrará en la programación a través del estudio de tradiciones locales, fiestas populares y leyendas que sean paralelas al universo Pokémon. Los estudiantes explorarán aspectos culturales como la música flamenca y las historias de la mitología andaluza, creando conexiones entre los personajes Pokémon y el patrimonio cultural de su entorno. A través de proyectos artísticos y narrativos, los alumnos representarán las costumbres de su comunidad, fomentando un sentido de pertenencia y orgullo por su identidad cultural, al tiempo que aprenden sobre la diversidad y riqueza de su tierra.

5.2. Objetivos de desarrollo sostenible

La programación didáctica se basará en la interrelación entre el universo Pokemon y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) propuestos en la Agenda 2030. A lo largo del curso, los alumnos explorarán diferentes ecosistemas y su biodiversidad, promoviendo el ODS 15, Vida de ecosistemas terrestres, al investigar sobre la fauna y flora autóctona de Andalucía. Utilizando Pokemon como referencia, se enseñará la importancia de la conservación del medio ambiente y el respeto por la biodiversidad, impulsando un compromiso activo hacia la protección del

entorno.

En el área de Lengua Castellana y Literatura, los alumnos crearán relatos y fábulas que fomentarán la creatividad y el amor por la narración, vinculando los ODS 4, Educación de calidad, y 10, Reducción de las desigualdades, mediante la creación de historias inclusivas que representen diversas culturas y perspectivas. A través de la narrativa, se integrarán vocabularios relacionados con el medio ambiente y la cultura andaluza, fortaleciendo la comprensión lingüística y cultural.

Las actividades de Matemáticas incluirán problemas utilizando datos de Pokemon que contribuirán a desarrollar competencias en el manejo de cifras, alineándose con el ODS 4, ya que fomentarán un aprendizaje práctico y contextualizado de la estadística, probabilidad y matemáticas aplicadas al mundo que les rodea.

En Educación Artística, los estudiantes realizarán creaciones plásticas que reflejen sus Pokemon y sus hábitats, vinculándose al ODS 11, Ciudades y comunidades sostenibles, al diseñar un mural comunitario que represente la diversidad natural de Andalucía. Esta actividad promoverá la colaboración y el trabajo en equipo, apoyando el ODS 17, Alianzas para lograr los objetivos. También se integrarán elementos de música y danza que celebran la riqueza cultural y ecológica de la región, fortaleciendo los lazos comunitarios y el aprecio por la diversidad.

A través de estas dinámicas integradoras, los alumnos no solo se convertirán en entrenadores Pokemon, sino también en defensores del medio ambiente y embajadores de un aprendizaje que busca el desarrollo sostenible, fomentando valores de respeto, cooperación y creatividad en su entorno.

6. Metodología

6.1. Principios Metodológicos del Currículo según Normativa

La programación didáctica se fundamentará en una serie de principios metodológicos orientados a facilitar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los alumnos. Se basará en el constructivismo, donde el aprendizaje se concibe como un proceso activo, en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias significativas. Esto se logrará a través de la indagación y la exploración, promoviendo la curiosidad y el deseo de aprender mientras se relacionan con el universo Pokemon.

La metodología será inclusiva y diferenciará las actividades para atender a la diversidad del aula, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades y estilos de aprendizaje, puedan participar y beneficiarse de las experiencias propuestas. Se fomentará el

trabajo colaborativo, donde los alumnos trabajarán en grupos para investigar, crear y compartir sus conocimientos sobre el medio natural, social y cultural, facilitando habilidades sociales importantes como la comunicación y la empatía.

La gamificación será un eje central, utilizando elementos propios del juego para motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Los alumnos asumirán el rol de entrenadores Pokémon, lo que les permitirá relacionar emocionalmente con el contenido y fomentar la competencia amistosa y el trabajo en equipo.

Se fomentará una conexión real con el entorno a través de excursiones, salidas educativas y proyectos que impliquen la observación directa y la interacción con la naturaleza, promoviendo así una educación ambiental que despierte el respeto y la conservación del entorno natural.

Asimismo, se integrará el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, crear y presentar los proyectos, desarrollando competencias digitales y fomentando el aprendizaje autónomo.

La evaluación será un proceso continuo y formativo, centrado en el progreso del estudiante y en la retroalimentación constante, permitiendo que cada alumno reflexione sobre su propio aprendizaje y obtenga herramientas para mejorar.

En resumen, esta programación didáctica buscará no solo transmitir conocimientos académicos, sino también cultivar valores y habilidades que preparen a los estudiantes para ser ciudadanos responsables y comprometidos con su entorno.

6.2. Principios Metodológicos Propios

La programación didáctica que se propone integrará el universo de Pokémon con el aprendizaje de diversas materias en el nivel 5º de Primaria en Andalucía. Utilizando la fascinación que genera Pokémon, se establecerá un hilo conductor que permitirá a los estudiantes explorar y descubrir su entorno natural, social y cultural a través de actividades lúdicas y creativas.

En el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, los estudiantes asumirán el papel de entrenadores Pokémon, donde cada uno elegirá un tipo de Pokémon relacionado con un ecosistema o aspecto cultural de Andalucía. Se realizarán actividades de investigación sobre la diversidad de flora y fauna de la región, alentando un respeto hacia la biodiversidad y la conservación del medio ambiente, utilizando ejemplos de Pokémon que reflejen especies reales de la zona, como el Lurantis o el Corphish.

En Lengua Castellana y Literatura, se fomentará la creación de relatos y fábulas protagonizadas por los Pokémon elegidos por los alumnos. Esta actividad no solo estimulará su creatividad, sino que también les permitirá aprender vocabulario relacionado con su entorno, al mismo tiempo que desarrollan habilidades narrativas que les ayudarán a expresarse adecuadamente.

Para el área de Matemáticas, se plantearán retos estadísticos relacionados con Pokémon. Los estudiantes calcularán porcentajes y probabilidades basadas en datos como la distribución de tipos de Pokémon o estadísticas de combate. Asimismo, llevarán a cabo actividades donde medirán y compararán diferentes "poderes" de los Pokémon, aplicando operaciones matemáticas que refuercen su comprensión de las matemáticas en situaciones reales.

En Educación Artística, los alumnos crearán obras inspiradas en sus Pokémon y sus hábitats naturales. Se propondrá la elaboración de un mural colectivo que represente la riqueza natural de Andalucía, integrando elementos visuales que reflejen tanto la fauna local como los Pokémon relacionados. También se incluirán actividades de música y danza, utilizando canciones que evoquen los diferentes ecosistemas y danzas que encapsulen la diversión de la exploración.

Esta programación, por tanto, no solo fomentará el aprendizaje académico, sino que también fortalecerá las competencias sociales y emocionales de los estudiantes al promover la colaboración, la creatividad y un amor profundo por la naturaleza, todo ello inmerso en un mundo motivador basado en Pokémon.

6.3. Organización Espacial

La programación didáctica se desarrollará en torno a la fascinación por el universo Pokémon y el aprendizaje sobre el medio natural, social y cultural de Andalucía. Los estudiantes se convertirán en entrenadores Pokémon, cada uno representando un tipo diferente de Pokémon vinculado a un ecosistema o elemento cultural específico de la región. Se explorarán las diversas temáticas de la fauna y flora andaluza, utilizando Pokémon inspirados en especies reales para realizar actividades de investigación sobre el entorno natural y fomentar la importancia de la conservación y el respeto por la biodiversidad.

En el área de Lengua Castellana y Literatura, se alentará a los alumnos a crear relatos y fábulas protagonizadas por sus Pokémon elegidos, lo que estimulará su creatividad y el uso de la narrativa, al tiempo que aprenderán vocabulario relacionado con el medio ambiente y la cultura local.

En Matemáticas, se plantearán retos estadísticos y problemas que involucren datos sobre Pokémon, como la distribución de tipos y estadísticas de batalla, introduciendo conceptos básicos de probabilidad y porcentajes. Los alumnos medirán y compararán los "poderes" de diferentes Pokémon para aplicar operaciones matemáticas en la resolución de problemas.

En Educación Artística, los estudiantes realizarán creaciones plásticas inspiradas en sus Pokémon y hábitats, diseñando un mural grupal que represente la riqueza natural de Andalucía y sus ecosistemas. La música y el baile se integrarán en la programación, a través de canciones que evoquen distintos ecosistemas y danzas temáticas que reflejen la alegría de la exploración.

A lo largo del curso, el enfoque en Pokemon no solo permitirá un aprendizaje académico efectivo, sino que también fomentará la colaboración, la creatividad y el amor por la naturaleza, todo enmarcado dentro de un entorno inspirador y motivador.

6.4. Organización Temporal

En septiembre, se iniciará el curso con una introducción al mundo de Pokemon y su relación con el entorno natural. Los estudiantes elegirán su Pokemon representativo, vinculado a un ecosistema de Andalucía, lo que fomentará el primer contacto con la biodiversidad local. Se realizarán actividades de exploración al aire libre para identificar fauna y flora autóctona.

En octubre, se profundizará en el estudio de los ecosistemas andaluces. Los alumnos investigarán sobre el hábitat de su Pokemon, destacando sus características ambientales. Se presentarán proyectos grupales donde cada equipo expondrá el ecosistema de su Pokemon y su importancia para la conservación. También se iniciará el trabajo en Lengua Castellana y Literatura creando relatos cortos sobre su Pokemon.

Durante noviembre, se enfocará en el estudio de la fauna y flora de Andalucía. Se utilizarán Pokemon que reflejan especies locales para conectar a los estudiantes con su entorno. Asimismo, se llevarán a cabo actividades matemáticas que involucren estadísticas de Pokemon, permitiendo a los alumnos trabajar con datos y porcentajes en un contexto lúdico.

En diciembre, se propondrán actividades artísticas donde los estudiantes elaborarán dibujos y maquetas de sus Pokemon y hábitats. Se incorporarán elementos musicales a la programación, creando canciones o rimas que representen a los ecosistemas estudiados. Este mes finalizará con una exposición de trabajos artísticos y narrativos.

Enero será un mes de reflexión sobre la biodiversidad y la conservación. Los estudiantes elaborarán pósters informativos sobre la importancia de cuidar el medio ambiente usando ejemplos de Pokemon. Durante las clases de matemáticas, se analizarán problemas de probabilidad relacionados con la incidencia de diferentes tipos de Pokemon en batallas.

En febrero, se realizará una investigación sobre la vinculación cultural de ciertos Pokemon con la tradición andaluza. A través de la lengua, se crearán fábulas que incluyan elementos culturales locales. Se intensificarán las actividades grupales para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Marzo se dedicará a la exploración de la historia de Andalucía en relación con el medio ambiente. Los alumnos investigarán cómo ha cambiado el entorno a lo largo del tiempo. En matemáticas, se emplearán juegos que integren conceptos de medidas y comparación de datos. Se organizará una jornada de "puertas abiertas" para compartir los aprendizajes con familiares y otros cursos.

Abril se centrará en la interacción entre los Pokemon y el ser humano. Se organizarán debates sobre la relación del hombre con la naturaleza. La parte artística incluirá la creación de un mural que represente la biodiversidad de Andalucía. También se realizarán representaciones teatrales que unan la narrativa con la cultura local.

En mayo, se culminará el aprendizaje con actividades de campo que conecten toda la teoría aprendida. Los estudiantes llevarán a cabo un proyecto final que integre todos los contenidos: desde la representación artística hasta el trabajo matemático y narrativo. Además, se organizará una evaluación donde cada alumno podrá exponer su experiencia como entrenador Pokemon y lo aprendido sobre su ecosistema.

Finalmente, en junio se cerrará el curso con una presentación formal de todos los proyectos elaborados. Los estudiantes compartirán sus historias, murales y descubrimientos, celebrando el aprendizaje colectivo. Este mes será una gran fiesta del conocimiento donde se reconocerá el esfuerzo de cada uno, fomentando un sentido de comunidad y amor por la naturaleza que perdure más allá del aula.

6.5. Recursos

La programación didáctica utilizará el universo Pokemon como hilo conductor para explorar el medio natural, social y cultural de Andalucía. Los estudiantes se convertirán en entrenadores Pokemon, representando diferentes tipos de Pokemon vinculados a ecosistemas y elementos culturales de la región. Se introducirán temáticas relacionadas con la fauna y flora local, realizando actividades de investigación que enfatizarán la conservación y la biodiversidad, utilizando ejemplos de Pokemon que reflejan estas características.

En el área de Lengua Castellana y Literatura, los alumnos crearán relatos y fábulas con sus Pokemon como personajes, lo que fomentará su creatividad y enriquecerá su vocabulario relacionado con el medio ambiente y la cultura local.

Para Matemáticas, se plantearán retos estadísticos y matemáticos basados en datos de Pokemon, como su distribución y estadísticas de batalla, que servirán para introducir conceptos de probabilidad y porcentajes. Los estudiantes medirán y compararán "poderes" de distintos Pokemon, aplicando operaciones matemáticas para resolver situaciones concretas.

En Educación Artística, los estudiantes llevarán a cabo creaciones plásticas inspiradas en sus Pokemon y hábitats, y trabajarán en grupos para diseñar un mural que represente la riqueza natural de Andalucía, integrando elementos de la flora y fauna locales. Además, se incluirán actividades de música y baile, con canciones y danzas que reflejen la alegría de la exploración y de los diferentes ecosistemas.

Esta programación potenciará no solo el aprendizaje académico, sino también la colaboración, la creatividad y el amor por la naturaleza, todo en un entorno motivador y encantador como es el

universo de Pokemon.

6.6. Agrupamientos

La programación didáctica se desarrollará a través de agrupamientos que conectan el interés por el universo Pokemon con el aprendizaje en varias áreas. En el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, los estudiantes se dividirán en grupos según los tipos de Pokemon que representen, vinculándolos a distintos ecosistemas de Andalucía. Cada grupo investigará sobre la fauna y flora de su ecosistema, realizando presentaciones que promuevan la conservación y el respeto por la biodiversidad de la región.

En la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, se fomentará el trabajo en equipo creando relatos y fábulas donde cada grupo narre una historia protagonizada por sus Pokemon, promoviendo la creatividad y el uso de vocabulario relacionado con el medio ambiente. Se realizarán lecturas grupales y se llevarán a cabo dramatizaciones que permitan a los alumnos experimentar la narrativa de manera dinámica.

Para Matemáticas, se organizarán grupos que trabajen en retos donde tendrán que analizar datos sobre Pokemon, como la distribución de tipos y sus estadísticas. Utilizarán gráficos para representar la información y resolverán problemas matemáticos relacionados con probabilidades y porcentajes, promoviendo el pensamiento crítico y analítico entre los alumnos.

En Educación Artística, se creará un entorno colaborativo en el que los estudiantes desarrollen creaciones plásticas basadas en sus Pokemon y sus hábitats. Trabajarán en equipos para diseñar un mural que represente la diversidad de Andalucía, integrando elementos visuales que reflejen lo aprendido sobre la flora y fauna local. Además, se llevarán a cabo actividades musicales en grupo, donde se aprenderán canciones y danzas que reflejen el espíritu de exploración y alegría del viaje.

A través de esta metodología, se potenciará no solo el aprendizaje de manera académica, sino también el desarrollo de habilidades sociales, la creatividad y el amor por la naturaleza en un marco motivador y atractivo como es el mundo de Pokemon.

6.7. Tipos de Actividades

Para la programación didáctica centrada en "Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea", se pueden proponer diversas actividades en las diferentes áreas. En Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, los estudiantes pueden realizar una investigación sobre los ecosistemas de Andalucía y las especies de flora y fauna que los habitan, relacionándolos con Pokemon inspirados en dichas especies. También pueden hacer excursiones a parques naturales para observar y registrar características del entorno.

En Lengua Castellana y Literatura, los alumnos pueden escribir relatos o fábulas en los que sus Pokemon sean los protagonistas, fomentando la creación de historias que incluyan elementos culturales andaluces. Además, se pueden realizar lecturas en grupo de cuentos relacionados con la naturaleza, incentivando la discusión sobre el mensaje de conservación.

Para Matemáticas, se pueden diseñar juegos de clasificación de Pokemon donde se analicen datos como la cantidad de Pokemon por tipo y se realicen gráficos para representar la información. Además, se pueden plantear problemas de resolución de operaciones matemáticas utilizando la evolución de Pokemon, integrando conceptos de porcentajes y probabilidad.

En Educación Artística, los estudiantes pueden crear manualidades o dibujos de sus Pokemon y sus hábitats, usando materiales reciclados para concienciar sobre el medio ambiente. También pueden trabajar en grupos para diseñar un mural que refleje la biodiversidad de Andalucía, integrando temáticas de fauna y flora. La actividad puede incluir una representación musical o de danza que evoque los diferentes ecosistemas, creando un ambiente de celebración y aprendizaje.

Estas actividades están diseñadas para que los alumnos aprendan sobre su entorno de manera divertida y creativa, promoviendo valores de respeto y conservación a través del emocionante mundo de Pokemon.

7. Evaluación

7.1. ¿Qué evaluar?

En la programación didáctica de la materia Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural para 5º de Primaria en Andalucía, se evaluará la comprensión de la biodiversidad de la región, reconociendo ecosistemas y especies de fauna y flora locales. Los criterios de evaluación incluirán el análisis de la importancia de la conservación del entorno y el respeto hacia la naturaleza, así como la capacidad de relacionar los conceptos aprendidos con ejemplos de Pokémon que simbolizan esas cualidades.

Para Lengua Castellana y Literatura, se evaluará la creatividad en la narración de historias y la capacidad de uso de vocabulario relacionado con el medio ambiente y la cultura andaluza. Los criterios incluirán la estructura de los relatos, el uso adecuado del lenguaje y la originalidad en la creación de personajes inspirados en Pokémon.

En Educación Artística, se valorará la creatividad y la habilidad para plasmar ideas a través de la plástica, así como la participación en la creación de murales y en actividades musicales que reflejen las características de los ecosistemas. Los criterios de evaluación contemplarán la

calidad del trabajo artístico y el trabajo en equipo.

En Matemáticas, los criterios de evaluación incluirán la resolución de problemas utilizando datos relacionados con Pokémon, midiendo la capacidad para aplicar operaciones matemáticas y conceptos de estadísticas y probabilidad. Se evaluará la facilidad de los alumnos para realizar comparaciones y análisis de los "poderes" de diferentes Pokémon utilizando operaciones matemáticas, así como su comprensión de los conceptos de porcentajes y distribuciones.

En resumen, se evaluará no solo el conocimiento de contenido académico, sino también habilidades creativas, colaborativas y de respeto hacia el medio natural, todo ello conectado con el universo Pokémon.

7.2. ¿Cómo evaluar?

En la programación didáctica "Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea", la evaluación se llevará a cabo mediante diversos instrumentos y procedimientos que permitirán valorar el aprendizaje de los estudiantes en cada una de las materias involucradas.

Para el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, se utilizarán rúbricas que evaluarán la investigación realizada sobre la fauna y flora de Andalucía, junto con presentaciones orales en las que los estudiantes expondrán sus hallazgos sobre los ecosistemas relacionados con sus Pokemon. También se implementarán observaciones directas durante las actividades prácticas y salidas al entorno natural, valorando la actitud de respeto y conservación hacia la biodiversidad.

En Lengua Castellana y Literatura, se fomentará la escritura creativa a través de la elaboración de relatos y fábulas. La evaluación considerará el uso adecuado del vocabulario, la estructura narrativa y la creatividad de los relatos producidos. Se utilizarán fichas de autoevaluación y coevaluación, donde los alumnos podrán valorar tanto su propio trabajo como el de sus compañeros, centrándose en aspectos como la claridad, la originalidad y la conexión con el contenido aprendido.

Para Matemáticas, se diseñarán pruebas específicas que incluyan problemas matemáticos y retos estadísticos relacionados con Pokemon. La evaluación será tanto cuantitativa como cualitativa, valorando la correcta aplicación de operaciones matemáticas y el razonamiento utilizado para resolver situaciones. Las actividades incluirán la elaboración de gráficos y tablas que reúnan datos de las estadísticas de batalla o distribución de tipos de Pokemon, que serán evaluados en base a criterios de presentación y análisis.

En Educación Artística, se evaluarán las creaciones plásticas y el mural como producto final. Se utilizarán rúbricas para considerar la creatividad, la presentación estética, la vinculación con la temática del ecosistema andaluz y la colaboración en trabajos grupales. Las actividades de música y baile se evaluarán mediante observaciones durante las prácticas, valorando la

participación activa y la apropiación de las temáticas aprendidas.

Además, al finalizar el curso, se realizará una autoevaluación reflexiva en la que los estudiantes podrán valorar su propio proceso de aprendizaje, la evolución de sus habilidades y el impacto del proyecto en su relación con el medio natural y cultural. Esta combinación de instrumentos de evaluación permitirá obtener una visión integral del aprendizaje de los alumnos y su conexión con el hilo conductor propuesto.

7.3. ¿Cuándo evaluar?

En la programación didáctica se establecerán diferentes momentos para la evaluación a lo largo del curso en relación con las asignaturas involucradas. En la evaluación inicial, se llevará a cabo un diagnóstico de los conocimientos previos de los alumnos sobre los temas que se abordarán, como la fauna y flora de Andalucía, el universo Pokemon y conceptos básicos de matemáticas. Esta evaluación se realizará al inicio del curso mediante actividades lúdicas y charlas que permitan conocer el bagaje de los estudiantes.

La evaluación continua se implementará a lo largo del desarrollo de las actividades. En el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, se realizarán auditorías sobre proyectos de investigación mediante exposiciones grupales donde los alumnos presenten sus hallazgos sobre la biodiversidad y la relación entre Pokemon y el ecosistema andaluz. También se observará la participación y el interés mostrado durante las actividades en grupo.

En Lengua Castellana y Literatura, se llevará a cabo una evaluación continua a través de la revisión de las narrativas y fábulas creadas por los estudiantes. Se valorará la creatividad, la estructura de las historias, el uso del vocabulario y la coherencia. Se programarán sesiones de retroalimentación para que los alumnos puedan mejorar sus relatos a partir de comentarios constructivos.

En Matemáticas, se evaluará el trabajo práctico mediante la resolución de problemas matemáticos y retos estadísticos relacionados con Pokemon. Se tendrá en cuenta la precisión de los cálculos y la correcta aplicación de los conceptos de probabilidad y porcentajes. Se plantearán evaluaciones formativas en las que los alumnos justifiquen sus métodos de resolución.

Finalmente, en Educación Artística, la evaluación será tanto continua como final. Se revisarán los trabajos plásticos realizados e incluirán la creación del mural colectivo. La evaluación considerará la originalidad, el esfuerzo y la colaboración en grupo. En el tramo final del curso, se realizará una evaluación final que analizará el aprendizaje global a través de una presentación en la que los estudiantes mostrarán su trabajo en un formato integrado que refleje los conocimientos adquiridos en todas las áreas. Este enfoque permitirá observar el progreso de los alumnos y su capacidad para interrelacionar los diferentes aprendizajes.

8. Atención a la Diversidad

8.1 Marco Legal

El marco legal de atención a la diversidad en la comunidad autónoma de Andalucía está fundamentado en diversas normativas que buscan garantizar el derecho a la educación inclusiva y de calidad para todos los estudiantes, sin distinción. La Ley Orgánica de Educación (LOE) y su modificación Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE) establecen principios y derechos en cuanto a la atención a la diversidad, promoviendo una educación adaptada a las necesidades de cada alumno.

En el contexto de la programación didáctica, es esencial referirse al Decreto 302/2010, que regula la atención a la diversidad en los centros educativos andaluces. Este decreto contempla la identificación y atención de la diversidad del alumnado, promoviendo medidas educativas que permitan la inclusión de todos los estudiantes, ya sean de diferentes capacidades, contextos culturales o que presenten dificultades de aprendizaje.

Desde la perspectiva de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Educación Artística, se favorecen metodologías activas que implican a todos los alumnos, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. La programación debe incluir actividades que ofrezcan diferentes vías de acceso a los contenidos, adaptaciones curriculares y recursos diversificados.

Se fomentarán las relaciones sociales y el trabajo en grupo, lo que permite que los estudiantes con diferentes habilidades colaboren y aprendan unos de otros, reforzando un ambiente de respeto y apoyo mutuo. La atención a la diversidad también implica la evaluación continua y formativa, permitiendo ajustar la enseñanza en función de las necesidades individuales de cada alumno.

Además, se debe considerar la participación de las familias y la comunidad educativa en general, promoviendo una educación integral que involucre a todos los agentes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, la programación se articuló en torno al enfoque inclusivo, garantizando que cada estudiante pueda participar activamente y beneficiarse de la experiencia educativa que se propone.

8.2. Medidas Ordinarias y de Refuerzo Educativo

Las medidas ordinarias de atención a la diversidad en la programación didáctica "Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea" se basarán en la adaptación de las actividades y estrategias de

enseñanza para atender a las necesidades de todos los estudiantes en 5° de Primaria. Se implementarán técnicas de diferenciación que permitirán a los alumnos aprender a su propio ritmo y de acuerdo a sus intereses y habilidades.

Se fomentará la cooperación en el trabajo en grupo, donde los estudiantes podrán asumir diferentes roles según sus fortalezas, promoviendo la inclusión y el respeto por la diversidad. Se utilizarán recursos visuales y manipulativos en las actividades de Conocimiento del Medio Natural, facilitando la comprensión de conceptos a aquellos alumnos que presenten dificultades. Además, se crearán materiales complementarios que ofrezcan distintas vías de acceso a la información, como infografías o vídeos, para abordar distintos estilos de aprendizaje.

En el área de Lengua Castellana y Literatura, se proporcionará apoyo a los estudiantes con dificultades en la redacción, ofreciéndoles plantillas o guías para estructurar sus relatos y fábulas. Se incentivará la oralidad mediante la narración de historias en pequeños grupos, permitiendo que cada alumno exprese sus ideas sin la presión de la escritura.

En Matemáticas, se propondrán diferentes niveles de dificultad en los problemas planteados, de modo que todos los estudiantes puedan participar y resolver retos acordes a sus capacidades. Se fomentará el uso de juegos matemáticos relacionados con Pokemon, que facilitarán la comprensión de conceptos y la práctica de habilidades matemáticas en un ambiente lúdico.

En Educación Artística, se ofrecerán diversas técnicas y materiales para que cada alumno pueda expresar su creatividad de manera individualizada. Se alentará la experimentación con diferentes formas de arte, adaptando las actividades a las preferencias y habilidades de cada estudiante.

A través de estas medidas, se buscará crear un ambiente inclusivo que valore la diversidad y garantice que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y aprender en el contexto del fascinante mundo de Pokemon.

8.3. Medidas Extraordinarias de Inclusión Educativa

Las medidas extraordinarias de atención a la diversidad para la programación didáctica propuesta incluirán adaptaciones específicas para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades y necesidades, puedan participar activamente en el aprendizaje. Para los alumnos con necesidades educativas especiales, se proporcionarán recursos visuales y manipulativos que faciliten la comprensión de los conceptos relacionados con la fauna y flora de Andalucía. Se implementarán grupos heterogéneos para fomentar la colaboración entre compañeros, asegurando que cada alumno pueda aportar sus habilidades y aprender unos de otros.

Los estudiantes con dificultades en el lenguaje recibirán apoyo adicional en el área de Lengua Castellana y Literatura mediante la utilización de imágenes y vocabulario simple, así como la creación de historias en formato digital que incluya herramientas de narración visual. Para los

que presenten dificultades en Matemáticas, se asegurarán actividades prácticas que hagan uso de material manipulativo para resolver problemas matemáticos relacionados con los Pokemon, facilitando así la comprensión de los conceptos en un contexto real.

Los estudiantes que sobresalgan en ciertas áreas recibirán tareas de enriquecimiento que les permitirán investigar temas avanzados sobre conservación y biodiversidad, ofreciéndoles la oportunidad de liderar actividades grupales. Además, para aquellos que necesiten un ritmo de trabajo más flexible, se establecerán espacios de tiempo ampliado para completar tareas y proyectos, así como opciones de presentación variadas, permitiendo que los estudiantes elijan formatos que mejor se adapten a sus habilidades y estilos de aprendizaje.

Finalmente, se fomentará la inclusión de herramientas tecnológicas que permitan el aprendizaje individualizado, así como la accesibilidad a materiales digitales que se adapten a diferentes niveles de comprensión y habilidades. De esta manera, se busca que cada alumno, sin importar sus circunstancias, pueda disfrutar y aprender en un ambiente motivador y enriquecedor en el contexto del universo Pokemon.

8.4. Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE)

Para la programación didáctica "Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea", se implementarán medidas específicas para atender al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) en el contexto de las diferentes áreas implicadas. En el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, se ofrecerán adaptaciones curriculares que incluyan el uso de recursos visuales y manipulativos, así como la creación de grupos heterogéneos donde los alumnos más avanzados puedan apoyar a sus compañeros. Se promoverán actividades prácticas en el entorno natural para facilitar el aprendizaje experiencial y se propondrán proyectos de investigación que permitan a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, asegurando la comprensión de conceptos básicos sobre la biodiversidad.

En Lengua Castellana y Literatura, se proporcionarán textos adaptados a diferentes niveles de lectura y comprensión. Los alumnos podrán elegir entre diversos formatos para presentar sus relatos y fábulas, como el uso de pictogramas o grabaciones de audio. Se fomentará la expresión oral a través de actividades grupales donde cada estudiante pueda aportar con su Pokemon, trabajando de forma colaborativa y asegurando que todos participen en la creatividad literaria.

Para Matemáticas, se incluirán ejercicios prácticos y juegos didácticos que faciliten la comprensión de los conceptos matemáticos. Se utilizarán materiales manipulativos y recursos digitales que permitirán a los estudiantes visualizar las estadísticas y la probabilidad de manera más accesible. Las actividades se adaptarán a las diferentes capacidades, permitiendo que cada alumno trabaje en su nivel de competencia.

En Educación Artística, se ofrecerán diferentes técnicas y materiales para que todos los alumnos puedan expresar su creatividad, independientemente de su habilidad artística. Se promoverá la

colaboración en la creación de murales y proyectos grupales, permitiendo que cada estudiante contribuya con sus ideas y talentos. Se realizarán sesiones de música y danza de forma inclusiva, teniendo en cuenta las capacidades de cada alumno y fomentando su participación en un ambiente alegre y motivador.

Estas medidas garantizarán que todos los alumnos se sientan incluidos y puedan disfrutar del proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades y conocimientos integrales en un entorno que respete las diferencias individuales.

9. Unidades didácticas y situaciones de aprendizaje

1. Exploradores de Ecosistemas: Conociendo a mis Pokémon

Exploradores de Ecosistemas: Conociendo a mis Pokémon			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS
5º Primaria	1er Trimestre	Septiembre	El Mundo Pokémon y la Biodiversidad Andaluza
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
La propuesta "Exploradores de Ecosistemas: Conociendo a mis Pokémon" busca integrar la fascinación por el universo Pokémon con el aprendizaje significativo sobre el medio natural, social y cultural de Andalucía. Esta situación de aprendizaje, inspirada en la normativa educativa y en la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner), pretende fomentar el conocimiento de la flora y fauna andaluza a través de la exploración de los diferentes tipos Pokémon. Se promueve la concienciación sobre la importancia de la conservación de la biodiversidad, el respeto por el medio ambiente, el desarrollo de habilidades de investigación, el trabajo en equipo y la creatividad, preparando a los estudiantes para los retos del siglo XXI.			
ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE	
ODS 14, ODS 15	Respeto, responsabilidad, cooperación, curiosidad, creatividad, aprecio por la diversidad.	Día Mundial de los Océanos (8 de junio): Actividad relacionada con los Pokémon de agua y su hábitat. Día Mundial del Medio Ambiente (5 de junio): Creación de un mural sobre la conservación de la biodiversidad, relacionando los tipos de Pokémon con	

		los ecosistemas andaluces y sus amenazas.
3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL		
RETO/DESAFÍO	PRODUCTO FINAL	
Los estudiantes, convertidos en entrenadores Pokémon, deben explorar los ecosistemas andaluces, identificar las especies de flora y fauna que los habitan y relacionarlas con los tipos de Pokémon correspondientes. El desafío es crear una guía de campo que explique la relación entre los Pokémon y su entorno natural, destacando la importancia de la conservación de la biodiversidad.	Creación de una Guía de Campo de los Pokémon Andaluces , que incluirá: descripciones de Pokémon inspirados en especies andaluzas, información sobre sus hábitats, amenazas que enfrentan y acciones para su conservación. La guía utilizará ilustraciones, mapas, y textos descriptivos para facilitar su comprensión y promover el conocimiento.	
4.- CONCRECIÓN CURRICULAR		
OBJETIVOS DE ETAPA		
<p>Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.</p> <p>Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.</p>		

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.

Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

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.

Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

**COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS
CORRESPONDIENTES**

CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 4, 5	1, 3, 4	1, 2, 3	1, 2, 3, 4

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2: Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	<p>Bloque CM.03.A.1: Iniciación en la actividad científica (CM.03.A.1.1, CM.03.A.1.2, CM.03.A.1.3, CM.03.A.1.4, CM.03.A.1.5),</p> <p>Bloque CM.03.A.2: La vida en nuestro planeta (CM.03.A.2.1, CM.03.A.2.2, CM.03.A.2.3, CM.03.A.2.4),</p> <p>Bloque CM.03.C.1: Retos del mundo actual (CM.03.C.1.2, CM.03.C.1.3).</p>	<p>2.1. Demostrar y tratar de mantener la curiosidad sobre un tema relacionado con el medio natural, social o cultural propio de su entorno, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas.</p>
CE5: Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y		<p>5.1. Identificar y describir las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados,</p>

<p>propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora.</p>		<p>comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>
<p>CE4: Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, de las emociones y sentimientos propios y ajenos, desarrollando hábitos saludables fundamentados en el conocimiento científico para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>Bloque LC.03.B.3: Procesos (LC.03.B.3.3, LC.03.B.3.4, LC.03.B.3.5).</p>	<p>4.1. Reconocer actitudes y conductas que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables basadas en la actividad física y la gestión del tiempo libre y usos de las tecnologías.</p>
<p>CE3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>		<p>3.2. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios. 3.4. Presentar y comunicar el resultado de los proyectos de diseño, 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.</p>

<p>CE8: Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas, y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.</p>	<p>LC.03.A.2: La diversidad etnocultural y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística. Aproximación a las lenguas de signos. El dialecto andaluz.</p>	<p>8.1. Contribuir al bienestar individual y colectivo mediante el análisis comparativo de los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado algunos de los diferentes territorios y sociedades del mundo, valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual, la cohesión social, y mostrando empatía y respeto por otras culturas y la igualdad de género.</p> <p>8.2. Reconocer y respetar actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad y apreciando acciones contrarias a las actitudes discriminatorias.</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje basado en el juego y gamificación, y el uso de las TIC. Se fomentará la investigación, el trabajo en equipo, la creatividad y la expresión oral y escrita.</p>	
<p>5.- SECUENCIA DIDÁCTICA</p>		
<p>FASE</p>	<p>DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES</p>	
<p>INICIO (MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN INICIAL)</p>	<p>Bienvenida al Mundo Pokémon: Presentación de la programación y el proyecto a través de un vídeo introductorio del mundo Pokémon y su conexión con la naturaleza andaluza.</p> <p>Elige tu Pokémon Inicial: Cada alumno elegirá un Pokémon inicial (tipo Planta, Fuego o Agua) que representará el grupo de investigación al que pertenece.</p> <p>Lluvia de ideas (KPSI): Se realizará una lluvia de ideas para conocer los conocimientos previos de los alumnos sobre Pokémon, ecosistemas andaluces y conservación de la naturaleza.</p>	
<p>DESARROLLO (INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN)</p>	<p>Explorando los Ecosistemas Andaluces: Visita a un parque natural o visualización de vídeos y fotos sobre los diferentes ecosistemas andaluces: bosques, ríos, costas, etc.</p> <p>Buscando Pokémon en Andalucía: Investigación en grupos sobre Pokémon basados en especies andaluzas, utilizando recursos digitales (internet, vídeos, etc.) y enciclopedias. Cada grupo se centrará en un tipo de Pokémon y un ecosistema.</p>	

	<p>Creando la Guía de Campo: Elaboración de la guía en formato digital o físico, con descripciones de los Pokémon, información sobre su hábitat, curiosidades, amenazas, y acciones para su conservación.</p> <p>Diseño de Infografías y Mapas: Creación de infografías y mapas interactivos con información sobre los Pokémon y sus ecosistemas.</p> <p>Relatos Pokémon: Escritura de relatos cortos sobre las aventuras de los Pokémon andaluces, incentivando el uso de la lengua escrita.</p> <p>Cálculos Pokémon: Realización de problemas matemáticos relacionados con los Pokémon (estadísticas de tipos, medidas de longitud y superficie de hábitats, etc.).</p> <p>Arte Pokémon Andaluz: Realización de dibujos, ilustraciones y manualidades inspiradas en los Pokémon y sus hábitats, con elementos de la cultura andaluza.</p>
CIERRE (PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN FINAL)	<p>Presentación de la Guía de Campo: Cada grupo presentará su guía al resto de la clase, explicando sus hallazgos y mostrando sus creaciones.</p> <p>Debate Pokémon y Conservación: Debate sobre la importancia de la conservación de la biodiversidad y el papel de los Pokémon como embajadores de la naturaleza.</p> <p>Exposición Pokémon: Creación de una exposición con la Guía de Campo, los dibujos, las infografías y los mapas creados por los alumnos.</p> <p>Evaluación Final (KPSI): Revisión de los conocimientos iniciales y evaluación del proyecto.</p>
REFUERZO	AMPLIACIÓN
Juegos de mesa sobre Pokémon y naturaleza. Creación de un diccionario Pokémon andaluz.	Investigación sobre la relación entre Pokémon y la cultura andaluza. Creación de un videojuego educativo sobre Pokémon y los ecosistemas andaluces.

2. Creación de Mi Pokémon: Fauna y Flora de Andalucía

CREACIÓN DE MI POKÉMON: FAUNA Y FLORA DE ANDALUCÍA			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS
5º Primaria	1er trimestre	Octubre	Descubriendo la fauna y flora de Andalucía a través de Pokémon
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
Esta situación de aprendizaje busca conectar la fascinación por el universo Pokémon con el aprendizaje sobre la fauna y flora de Andalucía. Se promueve el conocimiento del entorno natural y el desarrollo de habilidades de investigación y expresión oral y			

escrita. Se fomenta la creatividad y el uso de la narrativa, así como el aprendizaje de vocabulario relacionado con el medio ambiente y la cultura local. Se integran conocimientos de diversas áreas (Conocimiento del Medio, Lengua, Matemáticas y Educación Artística) para un aprendizaje significativo y motivador.

ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE
ODS 15 (Vida de ecosistemas terrestres), ODS 17 (Alianzas para lograr los objetivos)	Respeto por la naturaleza, responsabilidad, trabajo en equipo, creatividad, curiosidad, valoración de la diversidad.	Día Mundial de los Animales (4 de octubre): Actividades centradas en la fauna andaluza y los Pokémon inspirados en ella.

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL

RETO/DESAFÍO	PRODUCTO FINAL
Crear un nuevo Pokémon inspirado en la fauna o flora de Andalucía, investigando sus características, hábitat y amenazas, y diseñar un juego de cartas coleccionables.	Un juego de cartas coleccionables de Pokémon de Andalucía, con un nuevo Pokémon creado por cada estudiante, incluyendo diseño, información y reglas del juego.

4.- CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia.
 Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad.
 Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
 Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana.
 Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
 Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.
 Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES

CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1, 2, 3,	2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3,	1, 3, 4	1, 3	3, 4

4, 5		4, 5		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		SABERES BÁSICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE.2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico.		CM.03.A.1: Iniciación en la actividad científica CM.03.A.2: La vida en nuestro planeta (especialmente CM.03.A.2.1) LC.03.A.2: La diversidad etnocultural y lingüística.		2.1. Demostrar curiosidad sobre temas relacionados con el medio natural, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. 2.2. Buscar, seleccionar y utilizar mecanismos para contrastar información, de diferentes fuentes seguras.
CE.3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.				3.1. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital. 3.2. Diseñar soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño.
CE.4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, de las emociones y sentimientos propios y ajenos, desarrollando hábitos saludables para conseguir el bienestar físico, emocional y social.		LC.03.B.3: Procesos (comprensión y producción oral y escrita) MA.03.A.2: Cantidad EA.03.C.2: Elementos configurativos del lenguaje visual.		5.1. Identificar y describir las características de los elementos del medio natural (fauna y flora). 5.3. Valorar el patrimonio natural a través de propuestas.
CE.5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio				5.2. Establecer conexiones sencillas entre elementos del medio natural.

natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural.		
CE.6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles.	6.2. Promover una actitud emprendedora en la búsqueda de soluciones ecosociales.	
METODOLOGÍA	Aprendizaje basado en proyectos, trabajo cooperativo, metodologías activas, uso de herramientas digitales y gamificación.	
5.- SECUENCIA DIDÁCTICA		
FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES	
INICIO: MOTIVACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN	Presentación del proyecto: Introducción al mundo Pokémon y su conexión con la fauna y flora andaluza. Visualización de un vídeo sobre la biodiversidad de Andalucía y Pokémon. Lluvia de ideas: ¿Qué saben los alumnos sobre Pokémon y sobre la naturaleza andaluza? Creación del "Tablón de Entrenadores": un espacio donde se expondrán los trabajos y se registrarán los avances. Creación de equipos: Cada "Entrenador Pokémon" representará a un tipo de Pokémon (Agua, Fuego, Planta, etc.) y se asociará a un ecosistema andaluz.	
INVESTIGACIÓN	Investigación en grupos sobre la fauna y flora de Andalucía correspondiente al tipo de Pokémon asignado:	

ÓN Y EXPLO RACIO N	Búsqueda de información en diferentes fuentes (libros, internet, entrevistas, etc.). Creación de fichas descriptivas de especies seleccionadas. Análisis de las amenazas que sufren las especies y posibles soluciones.
DISEÑ O Y CREAC IÓN	Diseño del nuevo Pokémon: Selección de una especie andaluza como inspiración. Bocetos y diseño del Pokémon, incluyendo nombre, tipo, habilidades y apariencia. Creación de un nombre original y creativo para el nuevo Pokémon. Diseño del juego de cartas: Creación de las cartas del nuevo Pokémon. Diseño de la estructura del juego (reglas, formato de las cartas, etc.).
PRODU CCIÓN Y EVALU ACIÓN	Producción de las cartas del juego: Creación de las cartas con información sobre el nuevo Pokémon y sus habilidades. Ilustración de las cartas (dibujos, collages, etc.). Redacción de las reglas del juego. Presentación y prueba del juego: Presentación del nuevo Pokémon y del juego al resto de la clase. Prueba del juego y evaluación por parte de los compañeros.
CIERR E: COMU NICACI ÓN Y REFLE XIÓN	Exposición del juego de cartas de Pokémon andaluces. Creación de un "Manual del Entrenador Andaluz" con todos los Pokémon creados y sus juegos. Reflexión grupal sobre el proyecto: ¿Qué han aprendido? ¿Qué desafíos han enfrentado? ¿Qué les ha gustado más? Celebración y reconocimiento de los logros.
REFUERZO	AMPLIACIÓN
Creación de un diario de campo sobre las especies investigadas. Juegos de mesa relacionados con la fauna y flora.	Creación de un cómic sobre el nuevo Pokémon y su aventura. Investigación sobre Pokémon de otras regiones y su relación con el entorno. Organización de un torneo de cartas Pokémon con los juegos creados.

3. Historias Pokémon: Fábulas del Medio Natural

Historias Pokémon: Fábulas del Medio Natural			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIME STRE	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS

5º Primaria	1er trimestr e	Noviembre	La fauna y flora de Andalucía y el mundo Pokémon
----------------	----------------------	-----------	--

2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta situación de aprendizaje busca conectar la fascinación por el universo Pokémon con el estudio del medio natural, social y cultural de Andalucía. Se fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades comunicativas a través de la creación de fábulas protagonizadas por Pokémon, enriqueciendo el aprendizaje de vocabulario y conocimientos relacionados con la fauna y flora local. La propuesta promueve la valoración del patrimonio cultural andaluz, el desarrollo de habilidades matemáticas y el uso responsable de las tecnologías, todo ello dentro de un contexto lúdico y motivador que busca despertar el interés de los estudiantes por el aprendizaje.

ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE
ODS15, ODS4, ODS17	Respeto por la naturaleza, trabajo en equipo, creatividad, responsabilidad, cuidado del medio ambiente, empatía.	Día Mundial del Medio Ambiente (5 de Junio): Creación de carteles publicitarios sobre la preservación de hábitats andaluces.

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL

RETO/DESAFÍO	PRODUCTO FINAL
Crear fábulas inspiradas en el mundo Pokémon y la fauna y flora andaluzas, transmitiendo lecciones sobre la conservación del medio ambiente y el respeto a la naturaleza.	Creación de un libro de fábulas ilustradas, protagonizadas por Pokémon y ambientadas en hábitats andaluces, que transmita valores relacionados con la protección del medio ambiente y la diversidad cultural.

4.- CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

B) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, 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 y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura y escritura.

H) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

K) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

M) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de

comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.						
COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES						
CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1, 2, 3, 4, 5, 9	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 3, 4, 5	1, 3, 4	1, 3	3, 4
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		SABERES BÁSICOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
CE.3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.		Bloque A(1,2,3), Bloque B (1,2,3), Bloque C (1,2,3,4), Bloque D (1,2,3,4,5)			3.1. Producir textos orales y multimodales de manera progresivamente autónoma, coherente y fluida.3.2. Participar en interacciones orales y multimodales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística, iniciando de manera acompañada el desarrollo de estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.	
CE.4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y					4.1. Leer de manera silenciosa y en voz alta textos escritos y multimodales sencillos, identificando el sentido global y la información relevante.4.2. Analizar e interpretar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no verbales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura e iniciando la evaluación de su calidad, fiabilidad e idoneidad en función del propósito de lectura.	

para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.		
CE.5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	Bloque A (1,2,3), Bloque B (1,2,3), Bloque C (1,2,3,4,5)	5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas.5.2. Utilizar distintos tipos de textos con finalidades diferentes, adaptándolos al contexto de producción.
CE.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.		2.1. Comparar, comenzar a seleccionar y emplear entre diferentes estrategias para resolver un problema.2.2. Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias.2.3. Comprobar y demostrar la corrección matemática de las soluciones de un problema y su coherencia en el contexto, revisando durante la resolución la respuesta.
CE.4. Participar del diseño, la	Bloque A (1,2,3,4), Bloque C (1,2,3,4,5), Bloque D	4.1. Planificar y diseñar, de manera guiada, producciones

<p>elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>	(1,2,3,4,5)	<p>culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final.4.2. Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa.4.3. Compartir los proyectos creativos, empleando de manera guiada diferentes estrategias comunicativas.</p>
---	-------------	---

METODOLOGÍA	Aprendizaje basado en proyectos, gamificación, aprendizaje cooperativo, aprendizaje servicio y metodologías activas.
-------------	--

5.- SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES
INICIO / MOTIVACIÓN	¡A la caza de Pokémon! Se introduce la unidad con la visualización de un vídeo sobre Pokémon y la fauna andaluza. Se plantea el reto de crear fábulas Pokémon. Se realiza una lluvia de ideas sobre valores (amistad, respeto, etc.) que pueden incluirse en las fábulas. Se crea un mapa conceptual de los hábitats andaluces y sus Pokémon asociados (p.ej., Bulbasaur - La Dehesa). Los alumnos se dividen en grupos y eligen un tipo de Pokémon y su hábitat andaluz. Se utiliza Kahoot para una evaluación inicial.
DESARROLLO / EXPLORACIÓN	Investigando y creando. Los grupos investigan sobre el hábitat y los Pokémon elegidos (usando fuentes fiables). Se realiza una visita a un espacio natural cercano. Se trabaja la estructura de las fábulas y se analizan ejemplos. Cada grupo diseña un borrador de la fábula, eligiendo un valor a transmitir. Se utilizan herramientas digitales para crear ilustraciones de los Pokémon. Se realizan ejercicios de gramática relacionados con la escritura de fábulas. Se trabaja una hoja de cálculo para registrar datos sobre Pokémons y sus hábitats.
DESARROLLO / ESTRUCTURA	Fábulas cobran vida. Los grupos escriben y revisan sus fábulas, aplicando las correcciones necesarias. Se realiza una puesta en común para compartir y comentar las fábulas. Se crean los libros de fábulas con ilustraciones y diseños propios. Se utiliza una herramienta digital para maquetar el libro. Se practican las presentaciones orales de las fábulas.

CIÓN	Creación de un podcast con la lectura dramatizada de las fábulas.
CIERR E / APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN	¡Compartiendo aventuras! Los alumnos presentan sus libros de fábulas a la comunidad educativa (familias, otros cursos). Se organiza una exposición de los libros ilustrados. Se lleva a cabo una evaluación final del proyecto (rúbricas, autoevaluación, coevaluación). Celebración y entrega de diplomas. Se realiza un concurso de fábulas y se premian los mejores trabajos. Se crea un código QR para compartir las fábulas en formato digital.
CONCLUSIÓN	Reflexión final. Los alumnos reflexionan sobre lo aprendido, valorando el trabajo en equipo, la creatividad y la importancia de la conservación del medio ambiente. Se debate sobre cómo aplicar los valores de las fábulas en la vida diaria.
REFUERZO	
AMPLIACIÓN	
Creación de un diccionario Pokémon-Andaluz, con vocabulario específico.	Diseño de un videojuego educativo sobre la fauna y flora andaluza y los Pokémon, usando Scratch.

4. NostalgiaPokémon: Recordando Festividades Culturales en Andalucía

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: NostalgiaPokémon: Recordando Festividades Culturales en Andalucía			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	TEMÁTICA
5º Primaria	3er Trimestre	Diciembre	La programación didáctica 'Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea'
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
Esta situación de aprendizaje combina el interés de los alumnos por el universo Pokémon con el aprendizaje de las festividades culturales de Andalucía. Se busca que los alumnos, a través de la exploración de Pokémon y sus tipos (vinculados a ecosistemas andaluces), se adentren en las celebraciones más destacadas de la región. Se fomenta el uso de la narrativa, la creatividad y el vocabulario relacionado con el medio ambiente y la cultura local, junto con el desarrollo de habilidades matemáticas y tecnológicas. Esta propuesta promueve la colaboración, la valoración de la naturaleza y la cultura andaluza, utilizando el universo Pokémon como hilo conductor.			
ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE	
ODS 4, ODS 11	Respeto, responsabilidad, colaboración, creatividad, identidad cultural.	Diciembre: Celebración de las festividades navideñas y otras festividades culturales andaluzas.	

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL							
RETO/DESAFÍO		PRODUCTO FINAL					
Investigar y aprender sobre las festividades culturales de Andalucía, relacionándolas con los tipos de Pokémon y creando historias, problemas matemáticos y obras artísticas inspiradas en estas celebraciones.		Creación de un "Cuaderno de Campo Pokémon de las Festividades Andaluzas", que contenga: relatos sobre Pokémon y festividades, ejercicios matemáticos temáticos, ilustraciones y una exposición para la comunidad escolar.					
4.- CONCRECIÓN CURRICULAR							
OBJETIVOS DE ETAPA							
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia. - Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad. - Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas. - Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura. - Desarrollar las competencias matemáticas. - Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias Sociales y la Cultura. - Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas. 							
COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES							
CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 3, 5	1, 3	3	1, 3, 4	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		SABERES BÁSICOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> - (CCL3) Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados... 		<ul style="list-style-type: none"> - Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo, la exposición. - Estrategias básicas para la coherencia, cohesión y adecuación. 			<ul style="list-style-type: none"> - Producir textos orales y multimodales de manera progresiva, con coherencia... 		
<ul style="list-style-type: none"> - (STEM1) Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas... 					<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer, interpretar e iniciarse en la comprensión de los problemas de la vida cotidiana... 		

- (CD2) Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales...	- Estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes. - Conocimiento de autoría. - Modelización a partir de problemas de la vida cotidiana.	- Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva...
- (CPSAA5) Planificar a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento...		- Planificar a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento...
- (CCEC3) Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo...	- Propuestas artísticas de diferentes géneros... - Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.	- Producir obras...

METODOLOGÍA	Aprendizaje basado en proyectos, trabajo cooperativo, gamificación y uso de herramientas digitales.
--------------------	---

5.- SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES
MOTIVACIÓN	- Introducción al proyecto con un video de apertura que muestre la relación entre Pokémon y Andalucía. - Tormenta de ideas: Los alumnos comparten conocimientos sobre las festividades de Andalucía y los Pokémon. - Presentación del reto: Creación del "Cuaderno de Campo Pokémon de las Festividades Andaluzas".
INVESTIGACIÓN	- Búsqueda de información sobre las festividades andaluzas (Navidad, Semana Santa, Carnaval, etc.). - Investigación sobre los tipos de Pokémon y sus conexiones con los ecosistemas andaluces. - Selección de una festividad y un tipo de Pokémon por grupo para enfocar la investigación.
CREACIÓN	- Redacción de relatos que vinculen la festividad elegida con el Pokémon asignado. - Creación de problemas matemáticos relacionados con la festividad y el Pokémon (cálculos, estadísticas, etc.).

	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de ilustraciones (dibujos, collages) para el cuaderno. - Uso de herramientas digitales para la elaboración del cuaderno (diseño, edición).
PUESTA EN COMÚN Y EXPOSICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión y corrección de los cuadernos de campo en grupos cooperativos. - Diseño y montaje de la exposición. - Presentación de los proyectos a la comunidad escolar (exposición, explicaciones).
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación continua del trabajo individual y en equipo. - Rúbricas de evaluación para los relatos, los problemas matemáticos y las ilustraciones. - Evaluación de la presentación y exposición de los trabajos.
REFUERZO	AMPLIACIÓN
- Juegos de memoria con cartas de Pokémon y festividades.	- Crear un videojuego educativo sobre las festividades andaluzas utilizando plataformas de programación por bloques.

5. Matemáticas en el Mundo Pokémon: Estadísticas y Probabilidades

UNIDAD DIDÁCTICA: Matemáticas en el Mundo Pokémon: Estadísticas y Probabilidades			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS
5º Primaria	1er trimestre	Enero	Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
<p>Esta Situación de Aprendizaje ('SA') se basa en la temática de la programación didáctica 'Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea', buscando conectar la fascinación por el universo Pokemon con el aprendizaje de las matemáticas. Se pretende que los alumnos se conviertan en 'entrenadores Pokemon', utilizando datos y estadísticas de los Pokemon para aplicar conceptos matemáticos como probabilidades, estadísticas descriptivas y representaciones gráficas. Se fomentará la colaboración, la creatividad y el razonamiento lógico, utilizando el juego como herramienta principal para el aprendizaje. Se persigue desarrollar el interés por las matemáticas mediante un contexto lúdico y motivador.</p>			
ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE	
ODS4, ODS17	Trabajo en equipo, respeto, responsabilidad, curiosidad, pensamiento crítico.	No aplica	
3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL			

RETO/DESAFÍO		PRODUCTO FINAL					
Analizar los datos de diferentes Pokémon (tipos, habilidades, ataques, etc.) para realizar predicciones sobre resultados de combate y comprender conceptos de probabilidad.		Creación de una presentación digital o póster informativo que contenga análisis estadísticos y de probabilidad sobre diferentes Pokémon, incluyendo gráficos y conclusiones.					
4.- CONCRECIÓN CURRICULAR							
OBJETIVOS DE ETAPA							
<p>Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.</p> <p>Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.</p>							
COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES							
CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
1, 2, 3, 5	1, 2, 3, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	2, 3, 4	1, 2, 3	3, 4	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para	Bloque E: Estadística y Probabilidad.			1.1. Reconocer, interpretar e iniciarse en la comprensión de los problemas de la vida cotidiana a través de la reformulación de la pregunta, de forma verbal y gráfica, comprendiendo y describiendo mensajes verbales, escritos o visuales.			

<p>analizar la información más relevante.</p>		
<p>2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.</p>		<p>2.1. Comparar, comenzar a seleccionar y emplear entre diferentes estrategias para resolver un problema tomando decisiones, aplicándose en la resolución y justificando la estrategia seleccionada.</p>
<p>5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos..</p>	<p>Bloque A: Números y operaciones.</p>	<p>5.2. Comenzar a utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos, interpretando la información gráfica de diferentes medios e identificar su interrelación con las problemáticas medioambientales y sociales del entorno y de la Comunidad andaluza.</p>
<p>6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos,</p>		<p>6.1. Comenzar a interpretar el lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario apropiado, utilizando este lenguaje para expresar ideas matemáticas, mostrando</p>

utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.		comprensión del mensaje.
METODOLOGÍA	Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, gamificación y uso de recursos digitales.	
5.- SECUENCIA DIDÁCTICA		
FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES	
INICIO/MOTIVACIÓN	Introducción al proyecto: Presentación del universo Pokémon y su relación con las matemáticas. Creación de equipos de "entrenadores Pokémon". Debate inicial sobre qué tipo de información de los Pokémon podría analizarse matemáticamente. Visualización de vídeos relacionados con estadísticas Pokémon y probabilidad.	
DESARROLLO/EXPLORACIÓN	<p>Fase de investigación: Los equipos investigan, usando recursos digitales, los datos de sus Pokémon asignados (tipos, habilidades, ataques, etc.).</p> <p>Análisis de datos: Los estudiantes recopilan y organizan los datos en tablas. Calculan medidas estadísticas básicas (media, moda, rango). Calculan probabilidades de eventos relacionados con los combates Pokémon, utilizando herramientas informáticas.</p> <p>Creación de gráficos: Cada equipo crea gráficos para visualizar los datos (diagramas de barras, diagramas de sectores, pictogramas, etc.).</p> <p>Análisis y Conclusiones: Estudiar los datos de la tabla de frecuencia para obtener conclusiones. Interpretan los resultados, identifican tendencias y realizan predicciones.</p>	
DESARROLLO/SÍNTESIS	<p>Elaboración del producto final: Los equipos preparan una presentación digital o un póster informativo que incluya:</p> <p>Introducción al equipo y al tipo de Pokémon.</p> <p>Tablas con datos relevantes.</p> <p>Gráficos visuales.</p> <p>Análisis estadístico y de probabilidad.</p> <p>Conclusiones y predicciones sobre los combates.</p> <p>Creación de contenidos digitales empleando herramientas digitales.</p>	
CIERRE/COMUNICACIÓN	<p>Presentaciones y debate: Cada equipo presenta su trabajo al resto de la clase. Se fomenta un debate sobre las conclusiones y predicciones. Se evalúan las presentaciones utilizando rúbricas.</p> <p>Reflexión final: Se realiza una reflexión individual y grupal sobre lo aprendido, la utilidad de las matemáticas en el mundo Pokémon y la</p>	

	importancia del trabajo en equipo.
REFUERZO	AMPLIACIÓN
Creación de un juego de mesa simple basado en la probabilidad y las estadísticas de Pokemon.	Investigación de conceptos más avanzados de probabilidad y estadística (desviación estándar, etc.) y su aplicación en el mundo Pokémon.

6. Creando Arte Pokémon: Mural de los Ecosistemas Andaluces

Creando Arte Pokémon: Mural de los Ecosistemas Andaluces			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS
5º Primaria	Segundo Trimestre	Febrero	Los Ecosistemas Andaluces y el Mundo Pokémon
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
Esta situación de aprendizaje utiliza la fascinación por el universo Pokémon como hilo conductor para explorar los ecosistemas andaluces. Al adoptar el enfoque de "entrenadores Pokémon", los alumnos se convierten en exploradores de la naturaleza, investigando la fauna y flora de la región. El proyecto fomenta la creatividad y el uso de la narrativa, el aprendizaje de vocabulario, la resolución de problemas matemáticos, y la expresión artística. Se abordarán conceptos de conservación medioambiental y responsabilidad, dentro de un marco lúdico y motivador.			
ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE	
ODS 15, ODS 17	Respeto por la naturaleza, trabajo en equipo, creatividad, responsabilidad, aprecio por la diversidad.	No aplica (Se puede relacionar con el día del medio ambiente, aunque no es obligatorio)	
3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL			
RETO/DESAFÍO		PRODUCTO FINAL	
Crear un mural colaborativo que represente los ecosistemas andaluces, habitados por Pokémon, demostrando el conocimiento adquirido sobre ellos y fomentando la conciencia ecológica.		Un mural artístico de gran formato que represente los ecosistemas andaluces (ej. Parque natural, costa, etc.) con Pokémon asociados a cada uno. Incluir leyendas descriptivas e información relevante.	
4.- CONCRECIÓN CURRICULAR			

OBJETIVOS DE ETAPA

Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

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.

Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES

CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1, 2, 3, 4	1, 2, 3	1, 2, 3, 4	1, 3, 4	4	3	1, 3, 4
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
CCL.4: Leer con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación	Bloque A: Comprensión escrita. Bloque B: Producción escrita. Bloque C: Educación literaria.			4.1: Leer de manera silenciosa y en voz alta textos escritos y multimodales sencillos, identificando el sentido global y la información relevante, realizando inferencias directas de manera acompañada y superando la interpretación literal para construir conocimiento.		

<p>argumentada de las obras, crear y recrear obras de intencin literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.</p>		
<p>STEM.4: Interpretar y transmitir los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos</p>		<p>4.1: Comenzar a modelizar una situación de la vida cotidiana, utilizando de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital y describiendo las tareas en pasos más simple en situaciones cotidianas.</p>
<p>CE.3: Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos</p>	<p>Bloque A: Números y Operaciones Bloque B: Magnitud y Medición Bloque C: Geometría Bloque E: Estadística y probabilidad</p>	<p>3.1: Comenzar a formular conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma guiada.</p>

<p>específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso,</p>		
<p>CCEC.3: Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.</p>		<p>3.2: Producir obras propias básicas, utilizando algunas posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p>
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo, Gamificación (uso de elementos de juego).</p>	
<p>5.- SECUENCIA DIDÁCTICA</p>		
<p>FASE</p>	<p>DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES</p>	
<p>MOTIVACIÓN/</p>	<p>¡Bienvenidos al Mundo Pokémon Andaluz!: Introducción al proyecto con un video de presentación que combine imágenes de Pokémon con</p>	

INICIO	paisajes andaluces. Debate inicial sobre qué son los ecosistemas. Presentación del reto: crear el mural. "El Diario del Profesor" : Lectura de una carta del "Profesor Pokémon" explicando la misión: documentar los ecosistemas andaluces con la ayuda de sus Pokémon. Entrega de "Poké-dex" (cuaderno de campo) y asignación de roles dentro de los equipos (entrenador, investigador, artista, etc.).	
INVESTIGACIÓN	"Explorando los Ecosistemas" : Investigación en grupos sobre los diferentes ecosistemas andaluces (ej. Sierra Nevada, Doñana, etc.). Uso de fuentes diversas (libros, internet, entrevistas). "Pokémon y su Hábitat" : Cada equipo elige un ecosistema y selecciona Pokémon que lo habitarían. Justifican sus elecciones (tipo de Pokémon relacionado con el entorno). Creación de fichas descriptivas de Pokémon (nombre, tipo, habilidades, hábitat, etc.)	
CREACIÓN	"Bocetos y Diseño" : Diseño de bocetos individuales de Pokémon en su hábitat. Selección de los mejores diseños para el mural. "El Gran Mural" : Creación colaborativa del mural, dividiendo el trabajo por ecosistemas y/o por partes. Utilización de diversas técnicas artísticas (pintura, collage, etc.) "¡A Dibujar!" : Desarrollo de los bocetos y diseño de los elementos del mural (árboles, montañas, etc.)	
ELABORACIÓN	"Leyendas Pokémon" : Redacción de leyendas descriptivas de cada Pokémon y de su hábitat. Desarrollo de un vocabulario específico. "Matemáticas Pokémon" : Planteamiento de problemas matemáticos relacionados con los Pokémon y los ecosistemas (ej. cálculo de la probabilidad de encontrar un Pokémon de cierto tipo, estimación de la superficie de un ecosistema, etc.)	
PRESENTACIÓN/CIERRE	"Inauguración del Museo" : Presentación del mural a la comunidad escolar. Explicación de cada ecosistema, Pokémon y los problemas matemáticos resueltos. "El Concurso" : Votación y creación de una encuesta sobre los Pokémon favoritos de Andalucía. "Conclusión" : Reflexión sobre el aprendizaje y la experiencia. Evaluación del proyecto.	
	REFUERZO	AMPLIACIÓN
	Creación de un "Juego de Cartas Pokémon Andalucía" basado en los Pokémon del mural y sus hábitats.	Investigación y presentación de un Pokémon "legendario" propio de Andalucía con su hábitat.

7. La Música de la Naturaleza: Canciones y Danzas Pokémon

LA MÚSICA DE LA NATURALEZA: CANCIONES Y DANZAS

POKÉMON

1.- IDENTIFICACIÓN

NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS
5º Primaria	3er trimestre	Marzo	Pokémon para descubrir el mundo que nos rodea.

2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta Situación de Aprendizaje (SDA) se basa en la fascinación por el universo Pokémon para explorar el medio natural, social y cultural de Andalucía. Utilizando la música y la danza, los alumnos se convertirán en "entrenadores Pokémon", cada uno representando un tipo de Pokémon vinculado a un ecosistema andaluz específico. Se busca fomentar la creatividad, el conocimiento sobre la biodiversidad regional y el desarrollo de habilidades comunicativas y artísticas. La SDA persigue: el desarrollo de la creatividad, la comprensión de la biodiversidad andaluza, el desarrollo de habilidades comunicativas y artísticas y el fomento del trabajo en equipo. Se conecta con la idea de que el aprendizaje debe ser significativo y motivador.

ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE
ODS 14, ODS 15	Respeto, cooperación, creatividad, valoración del patrimonio cultural, conciencia ambiental.	Día Mundial del Agua (22 de marzo): Canciones sobre el agua y los ecosistemas acuáticos en Andalucía. Día Internacional de los Bosques (21 de marzo): Creación de bailes inspirados en Pokémon de tipo planta y sus hábitats forestales.

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL

RETO/DESAFÍO	PRODUCTO FINAL
Componer canciones y coreografías inspiradas en Pokémon y los ecosistemas andaluces, transmitiendo mensajes sobre la conservación de la naturaleza y la importancia de la diversidad cultural.	Un festival escolar donde se presentarán las canciones y danzas creadas, acompañadas de una exposición de dibujos y elementos relacionados con los Pokémon y los ecosistemas andaluces.

4.- CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia (CC).
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y

espíritu emprendedor (CPSAA).
 - Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura (STEM).
 - Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales (CCEC).

**COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS
CORRESPONDIENTES**

CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 5	1, 2, 3, 5	1, 2, 3, 4, 9	3	1, 2, 3, 4

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Desarrollar la escucha activa y la comprensión de mensajes musicales y textos relacionados con la naturaleza y la cultura andaluza.	- El sonido y sus cualidades. - La voz y los instrumentos musicales. - El folclore andaluz: flamenco, música tradicional y popular, canciones infantiles, rimas, retahílas y refranes.	- Comprende el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos.
- Producir textos orales y multimodales, con coherencia y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.	- Proyectos de diseño y pensamiento computacional - El patrimonio natural y cultural como bien y recurso. Los paisajes naturales de Andalucía como patrimonio natural de España.	- Participa en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística, iniciando de manera acompañada el desarrollo de estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional. - Conoce y produce textos orales y multimodales de manera progresivamente más autónoma, coherente y fluida, propios de la literatura infantil andaluza, utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.
- Crear y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando	- Instrumentos (analógicos o digitales) y unidades adecuadas para medir longitudes, objetos, ángulos y tiempos: selección y uso. - Estrategias de resolución de	- Produce obras propias básicas, utilizando algunas posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las

con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido. - Conocimiento del entorno natural y cultural. - Conocimiento del contexto.	capacidades propias.
- Participar en el diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	- Géneros discursivos	- Planificar y diseñar, de manera guiada, producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.
METODOLOGÍA	Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, gamificación y trabajo por tareas.	
5.- SECUENCIA DIDÁCTICA		
FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción al proyecto: Presentación del universo Pokémon y su conexión con la naturaleza andaluza. - Debate sobre la importancia de la conservación del medio ambiente. - Elección individual del tipo de Pokémon y ecosistema asociado. - Exploración inicial: Búsqueda de información sobre el Pokémon elegido, su hábitat y su relación con la cultura andaluza. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de la canción: Composición de la letra y la melodía de una canción inspirada en el Pokémon y su ecosistema. Investigación sobre elementos musicales tradicionales andaluces. - Diseño de la coreografía: Creación de una danza que represente las características del Pokémon y su entorno. - Diseño de recursos digitales: Creación de presentaciones, infografías o 	

	<p>vídeos sobre el Pokémon y su ecosistema.</p> <p>- Práctica y ensayo: Ensayos de las canciones y las coreografías, con correcciones y mejoras continuas.</p>
CIERR E	<p>- Ensayo general: Preparación final para el festival.</p> <p>- Festival escolar: Presentación de las canciones y danzas Pokémon. Exposición de trabajos (dibujos, infografías, etc.).</p> <p>- Evaluación y reflexión: Debate sobre lo aprendido, autoevaluación y coevaluación.</p>
REFUERZO	AMPLIACIÓN
- Realizar una actividad adicional sobre un tipo de Pokémon diferente al elegido originalmente.	<p>- Investigar sobre la influencia del folclore andaluz en la música y la danza.</p> <p>- Organizar un taller de creación de instrumentos musicales con materiales reciclados.</p> <p>- Crear un videojuego educativo sobre los Pokémon y los ecosistemas andaluces.</p>

8. Pokémon y la Conservación: Proyectos para Cuidar nuestro Entorno

Situación de Aprendizaje: Pokémon y la Conservación: Proyectos para Cuidar nuestro Entorno			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	MATERIAS IMPLICADAS
5º Primaria	3er trimestre	Abril	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Educación Artística
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
<p>Esta situación de aprendizaje busca utilizar el universo Pokémon como un hilo conductor para sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de la conservación del medio ambiente y el respeto por la biodiversidad. A través de la investigación sobre especies reales y sus hábitats, la creación de historias, la resolución de problemas matemáticos relacionados con Pokémon y la realización de creaciones artísticas, se fomenta el desarrollo de diversas competencias clave y la conexión con el entorno natural y cultural de Andalucía. Se parte del interés de los alumnos por Pokémon, para fomentar la colaboración, la creatividad y el amor por la naturaleza.</p>			
OBJETIVOS DE ETAPA	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDES / ASPECTOS CULTURALES	
Conocer y apreciar	Responsabilidad, respeto, solidaridad, curiosidad, empatía, cuidado del medio	Exploración de la fauna y flora andaluza a través de los Pokémon. Creación de historias y arte que reflejen	

<p>los valores y las normas de convivencia. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo. Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos. Conocer y comprender las diferentes culturas . Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana. Desarrollo</p>	<p>ambiente, valoración de la diversidad.</p>	<p>la riqueza cultural de Andalucía. Utilización de ejemplos de Pokémon relacionados con la biodiversidad andaluza.</p>
---	---	---

<p> Desarrollar las competencias matemáticas básicas. Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas. Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano. </p>		
---	--	--

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL	
RETO/DESAFÍO	PRODUCTO FINAL
<p> Investigar y crear proyectos para proteger y conservar el medio ambiente, utilizando el universo </p>	<p> Creación de un proyecto de conservación que incluya: Un informe de investigación sobre un Pokémon de tipo planta o agua de Andalucía (hábitat, alimentación, amenazas, etc.). Una historia original protagonizada por el Pokémon </p>

Pokémon como inspiración y herramienta de aprendizaje.	seleccionado. Problemas matemáticos relacionados con el Pokémon y su entorno. Una obra de arte (dibujo, pintura, escultura) que represente al Pokémon y su hábitat. Una presentación multimedia o exposición para comunicar el proyecto.
--	---

4.- CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA (RELEVANTES)

Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES

CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	4	1, 2, 3	1, 3, 4

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE.2: Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.	CM.03.A.1 (CM.03.A.1.1, CM.03.A.1.2, CM.03.A.1.3, CM.03.A.1.4) Iniciación en la actividad científica CM.03.A.2.5 Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. CM.03.C.1.2 El clima y el planeta. Introducción a la dinámica atmosférica y a las grandes áreas climáticas del mundo. Los principales ecosistemas y sus paisajes. CM.03.C.4.2 Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia, interdependencia e interrelación entre personas,	2.1. Demostrar y tratar de mantener la curiosidad sobre un tema relacionado con el medio natural, social o cultural propio de su entorno, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas. 2.2. Buscar, seleccionar y comenzar a utilizar mecanismos para contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, iniciándose en el uso de los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones

	sociedades y medio natural.	relacionadas con el medio natural, social y cultural. 2.5. Comunicar, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.
CE.5: Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora.		5.1. Identificar y describir las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. 5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural, mostrando comprensión de las relaciones que se establecen, visibilizando los problemas que genera el uso del espacio y sus transformaciones, los cambios producidos por el ser humano y las distintas organizaciones sociales que se han desarrollado. 5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.
CE.6: Identificar las causas y	LC.03.B.3.2 Comprensión oral: identificación de las	6.1. Identificar estilos de vida sostenible y consecuentes con

<p>consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p>ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Valoración crítica. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal. LC.03.B.3.3 Producción oral: elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Construcción, comunicación y valoración crítica de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales con progresiva autonomía. LC.03.B.3.5 Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada. LC.03.B.3.6 Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. M.03.A.2 Cantidad (MA.03.A.2.3, MA.03.A.2.4)</p>	<p>el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis crítico de la intervención humana en el entorno. 6.2. Promover una actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, partiendo del análisis crítico de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</p>
<p>CE.7: Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>	<p>LC.03.B.3.6 Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula. M.03.A.2 Cantidad (MA.03.A.2.3, MA.03.A.2.4)</p>	<p>7.1. Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural de la Edad Media y la Edad Moderna, situando hechos en ejes cronológicos, para adoptar una actitud objetiva y analítica con respecto a la actualidad y para asumir un compromiso responsable y consciente con respecto a los retos del futuro.</p>

	<p>MA.03.A.3.5 Fases de resolución de un problema dado o elaborado por el alumnado:</p> <p>EA.03.A.1 Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.</p> <p>EA.03.C.2 Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.</p>	
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Cooperativo, gamificación (uso de Pokémon como incentivo) y uso de las TIC.	
5.- SECUENCIA DIDÁCTICA		
FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES	
INICIO (MOTIVACIÓN Y EXPLORACIÓN)	<p>Conexión Pokémon: Presentación del proyecto y del hilo conductor Pokémon. Se muestran diferentes Pokémon de tipo planta y agua, destacando sus características y hábitats.</p> <p>Lluvia de ideas: Los alumnos comparten ideas sobre cómo proteger el medio ambiente.</p> <p>Misión: Se plantea el reto de crear un proyecto para proteger un Pokémon de Andalucía y su hábitat.</p>	
DESARROLLO (INVESTIGACIÓN, CREACIÓN Y EXPLORACIÓN)	<p>Investigación Pokémon: En grupos, los alumnos eligen un Pokémon de tipo planta o agua de Andalucía y investigan su hábitat, alimentación, amenazas y estado de conservación, utilizando fuentes diversas (libros, internet, entrevistas...).</p> <p>Se crea una ficha de investigación para registrar la información.</p> <p>Historia Pokémon: Cada grupo crea una historia original protagonizada por el Pokémon investigado, donde se aborde la problemática ambiental y se propongan soluciones.</p> <p>Se trabaja la estructura narrativa (introducción, nudo, desenlace).</p> <p>Problemas Matemáticos: Se plantean problemas matemáticos relacionados con el Pokémon y su entorno (medición, cálculos de población, porcentajes de amenaza, etc.).</p> <p>Se utilizan gráficos y tablas para representar datos.</p> <p>Arte Pokémon: Cada grupo realiza una obra de arte (dibujo, pintura, escultura) que</p>	

	represente al Pokémon y su hábitat, utilizando diferentes técnicas y materiales.
CIERRE (PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN)	<p>Creación de una presentación multimedia: Los alumnos elaboran una presentación (PowerPoint, Genially, etc.) donde se muestren los resultados de su investigación, la historia, los problemas matemáticos y la obra de arte.</p> <p>Exposición: Se organiza una exposición en el aula para presentar los proyectos a la comunidad escolar.</p> <p>Evaluación: Se realiza una evaluación formativa a lo largo del proyecto, utilizando rúbricas y coevaluación. Se evalúan los conocimientos adquiridos, la participación, la calidad de los proyectos y el cumplimiento de los objetivos.</p>
REFUERZO	AMPLIACIÓN
Repaso de conceptos clave. Actividades de apoyo individualizado. Creación de un cuaderno de campo con información adicional.	Investigación de Pokémon legendarios relacionados con la naturaleza. Creación de un videojuego educativo sobre la conservación. Participación en concursos relacionados con el medio ambiente. Organización de una visita a un centro de investigación o conservación de la naturaleza.

9. Reto Matemático Pokémon: Resolviendo Problemas con Números

Reto Matemático Pokémon: Resolviendo Problemas con Números			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	COMUNIDAD AUTÓNOMA	TEMPORALIZACIÓN	MATERIA(S)
5º Primaria	Andalucía	Mayo	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Educación Artística
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
<p>Esta situación de aprendizaje se basa en la programación didáctica "Pokemon para descubrir el mundo que nos rodea" y busca integrar el universo Pokemon con el aprendizaje de las matemáticas. Los alumnos, como entrenadores Pokémon, resolverán problemas relacionados con tipos Pokémon, estadísticas de batalla y otros elementos del juego. Esta propuesta fomenta el interés por las matemáticas a través de un tema atractivo para los estudiantes, desarrollando habilidades de resolución de problemas, razonamiento lógico y el trabajo en equipo.</p>			

OBJETIVOS DE ETAPA	COMPETENCIAS CLAVE	
<p>- 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CCL (Competencia en Comunicación Lingüística) - STEM (Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería) - CPSAA (Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender) 	

<p>- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.</p> <p>- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio</p>		
---	--	--

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL

RETO/DESAFÍO	PRODUCTO FINAL
Resolver diferentes problemas matemáticos relacionados con el mundo Pokémon, utilizando datos, conceptos y estrategias de cálculo para obtener soluciones precisas y justificar los resultados.	Elaboración de un "Manual del Entrenador Pokémon Matemático", que incluya la resolución de problemas, explicaciones de conceptos matemáticos y la creación de desafíos propios, todo ello ambientado en el universo Pokémon.

**4.- CONCRECIÓN CURRICULAR
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

<p>CE.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red .</p>	<p>CE.2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento. .</p>	<p>CE.3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador.</p>
<p>CE.5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora.</p>	<p>CE.6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico. .</p>	<p>CE.7. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural .</p>
SABERES BÁSICOS		
<p>MA.03.A.2.2. Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. MA.03.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales en contextos de resolución de problemas. MA.03.A.3.4. Estrategias de resolución de operaciones aritméticas (con números naturales, decimales y fracciones) con flexibilidad y sentido: mentalmente, de manera escrita o con calculadora; utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores</p>	<p>MA.03.A.3.5. Fases de resolución de un problema dado o elaborado por el alumnado: comprensión del enunciado, identificando los datos relevantes y relacionándolos con la pregunta; elaboración de un plan de resolución; ejecución del plan siguiendo las estrategias más adecuadas; comprobación de la solución.</p>	<p>MA.03.A.5.1. Situaciones proporcionales y no proporcionales en problemas de la vida cotidiana: identificación como comparación multiplicativa entre magnitudes, usando herramientas informáticas de cálculo.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
2.1. Demostrar y tratar de mantener la curiosidad sobre un tema relacionado con el medio natural, social o cultural propio de su entorno, formulando preguntas y realizando predicciones razonadas.	3.1. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.	5.1. Identificar y describir las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.
5.- SECUENCIA DIDÁCTICA		
FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES	
INICIO / MOTIVACIÓN	<p>¡Bienvenidos al Mundo Pokémon Matemático! Los alumnos recibirán una "Carta del Profesor", que les da la bienvenida como nuevos entrenadores Pokémon y les presenta el reto de utilizar las matemáticas para convertirse en los mejores. Visualización de un vídeo introductorio con ejemplos de cómo las matemáticas son importantes en el mundo Pokémon: cálculos de daño, estrategias de batalla, etc. Se plantea el reto general: crear un manual que ayude a otros entrenadores a resolver problemas matemáticos Pokémon.</p>	
INVESTIGACIÓN	<p>¡Explorando el Mundo Pokémon! Los estudiantes, organizados en equipos, investigarán diferentes aspectos del mundo Pokémon que implican matemáticas. Cada grupo se especializará en un tipo específico de Pokémon (Fuego, Agua, Planta, etc.) y deberá recopilar datos sobre ellos: estadísticas de ataque, defensa, velocidad, tipos de ataques, etc. Utilizando herramientas digitales (hojas de cálculo, aplicaciones de estadísticas Pokémon, etc.), analizarán los datos recopilados, creando tablas y gráficos para comprender mejor las relaciones matemáticas.</p>	
ANÁLISIS Y RESOLUCIÓN	<p>¡Desafíos Matemáticos Pokémon! A partir de la información recopilada, los alumnos se enfrentarán a una serie de desafíos matemáticos. Ejemplos: Problemas de comparación: ¿Qué Pokémon tiene el ataque más fuerte? ¿Cuál es más rápido? Problemas de probabilidad: ¿Cuál es la probabilidad de que un Pokémon de tipo fuego ataque con un movimiento de tipo fuego?</p>	

	<p>Problemas de proporcionalidad: Si un ataque causa X daño y el Pokémon rival tiene Y defensa, ¿cuánto daño real se hace?</p> <p>Los estudiantes resolverán estos problemas en equipos, utilizando diferentes estrategias, algoritmos sencillos, y mostrando el proceso de resolución.</p>
CREACIÓN Y ELABORACIÓN	<p>¡Creando el Manual del Entrenador! Cada equipo creará un capítulo para el "Manual del Entrenador Pokémon Matemático". Este capítulo incluirá:</p> <p>Una breve introducción al tipo de Pokémon investigado.</p> <p>Una lista de conceptos matemáticos relevantes (ej. media, moda, porcentajes, etc.).</p> <p>Una explicación clara de cómo aplicar esos conceptos a problemas Pokémon.</p> <p>Ejemplos de problemas resueltos, mostrando el paso a paso y justificando las soluciones.</p> <p>Creación de desafíos matemáticos originales para otros entrenadores.</p> <p>Los capítulos serán diseñados de manera creativa, incorporando ilustraciones, gráficos y elementos visuales atractivos.</p>
PUESTA EN COMÚN Y EVALUACIÓN	<p>¡Presentando el Manual! Cada equipo presentará su capítulo del manual al resto de la clase, explicando los conceptos matemáticos, los problemas resueltos y los desafíos creados. Se fomentará la participación activa y el intercambio de ideas.</p> <p>Evaluación: Se evaluará el manual, considerando la claridad de las explicaciones, la corrección de los problemas, la creatividad y la presentación visual. También se valorará la participación en clase y el trabajo en equipo.</p>
CIERRE/AMPLIACIÓN	<p>¡Gran Torneo Pokémon Matemático! Para finalizar, se organizará un torneo donde los alumnos podrán poner a prueba sus conocimientos y habilidades matemáticas, utilizando los desafíos creados en los manuales. Se premiará al equipo ganador y se celebrará el éxito en el aprendizaje de las matemáticas a través del mundo Pokémon. Posibilidad de crear nuevos problemas y desafíos de mayor complejidad.</p>

10. Relatos de Aventuras: Escribiendo sobre Mis Pokémon Favoritos

UNIDAD DIDÁCTICA: Relatos de Aventuras: Escribiendo sobre Mis Pokémon Favoritos			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS
5° Primaria	Este es un campo	Mayo	El Mundo Pokémon como Herramienta de Aprendizaje.

	necesario		
--	-----------	--	--

2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El uso de Pokémon como eje central busca integrar el interés de los estudiantes con el aprendizaje de Conocimiento del Medio, Lengua, Matemáticas y Educación Artística. Esta situación de aprendizaje, fundamentada en la motivación intrínseca de los alumnos, fomenta la creatividad, el trabajo en equipo, la capacidad de investigación y la aplicación de conocimientos en contextos reales. Se busca el desarrollo de la competencia lingüística, digital, emprendedora y en conciencia y expresiones culturales, promoviendo la comunicación, la resolución de problemas y el aprecio por la diversidad.

OBJETIVOS DE ETAPA	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE
<p>Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo. Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas.</p> <p>Conocer y</p>	<p>Trabajo en equipo, respeto, creatividad, curiosidad, responsabilidad.</p>	<p>Celebración de eventos relacionados con Pokémon (Ej: Día de lanzamiento de un nuevo juego, etc.).</p> <p>Eventos de la cultura andaluza (Ej: Día de Andalucía, etc.)</p>

<p>utilizar de manera apropiada la lengua castellana. Desarrollar las competencias matemáticas básicas. Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas.</p>		
--	--	--

Valorar la higiene y la salud.							
3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL							
RETO/DESAFÍO		PRODUCTO FINAL					
Crear una serie de relatos de aventuras protagonizados por sus Pokémon favoritos, integrando elementos de la naturaleza, la cultura andaluza y conceptos matemáticos.		Un libro de relatos ilustrados "Aventuras en Andalucía con mis Pokémon", que incluya ilustraciones, descripciones detalladas de los Pokémon y sus hábitats, y ejercicios matemáticos relacionados.					
4.- CONCRECIÓN CURRICULAR							
OBJETIVOS DE ETAPA							
Seleccionados los objetivos de etapa más relevantes para la situación de aprendizaje.							
COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES							
CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3	1, 2, 3, 4, 5	3, 4	1, 2, 3	1, 3	2, 3, 4	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		SABERES BÁSICOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
CCL.3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.		Bloque A (Contexto), Bloque B (Géneros discursivos), Bloque C (Procesos).			3.1. Producir textos orales y multimodales de manera progresivamente autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos. 3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística, iniciando de manera acompañada el desarrollo de estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.		

<p>STEM.1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.</p>		<p>2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando con cierta autonomía su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.</p>
<p>CD.2. Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p>	<p>Bloque A (Conteo), Bloque B (Cantidad), Bloque D (Patrones).</p>	<p>2.1. Buscar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.</p>
<p>CE.3. Llevar a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y</p>		<p>3.2. Producir textos orales y multimodales de manera progresivamente más autónoma, coherente y fluida, propios de la literatura infantil andaluza, utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.</p>

<p>reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>		
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, gamificación, uso de las TIC y aprendizaje servicio.</p>	
<p>5.- SECUENCIA DIDÁCTICA</p>		
<p>FASE</p>	<p>DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES</p>	
<p>INICIO (MOTIVACIÓN)</p>	<p>El mundo Pokémon: Presentación y discusión sobre el universo Pokémon. Introducción del proyecto "Aventuras en Andalucía con mis Pokémon". Elección de un Pokémon por estudiante que represente un tipo específico y esté relacionado con un ecosistema o elemento cultural de Andalucía. Visualización de un vídeo introductorio sobre Andalucía y los Pokémon.</p>	
<p>DESARROLLO (EXPLORACIÓN)</p>	<p>Investigando a mi Pokémon: Investigación sobre el Pokémon elegido: hábitat, características, habilidades, etc. Búsqueda de información sobre el ecosistema andaluz en el que vive. Uso de recursos digitales (internet, vídeos, etc.). Creación de una ficha descriptiva del Pokémon y su hábitat. Andalucía en datos: Recopilación de datos sobre Andalucía (población, extensión, clima, etc.) y sobre el Pokémon (estadísticas de batalla, tipo, etc.). Resolución de problemas matemáticos utilizando estos datos (cálculos de porcentajes, medias, etc.). Uso de hojas de cálculo y/o programas de análisis de datos.</p>	
<p>DESARROLLO (ESTRUCTURACIÓN)</p>	<p>Creando mi relato: Planificación del relato de aventuras: lluvia de ideas, esquema, personajes, trama, etc. Redacción del relato, incorporando descripciones del Pokémon, su entorno andaluz y elementos matemáticos. Revisión y corrección del texto (ortografía, gramática, coherencia). Uso de herramientas de edición de texto y corrección ortográfica. Dando vida a mi aventura: Ilustración del relato: creación de dibujos donde represente los Pokémon en un entorno andaluz. Uso de diferentes técnicas artísticas (lápices, acuarelas, digital...). Diseño de la portada y maquetación del libro. Uso de programas de diseño gráfico.</p>	
<p>CIERR</p>	<p>Compartiendo mis aventuras: Presentación del libro a la clase y a la</p>	

E (APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN)	comunidad educativa. Lectura de los relatos. Exposición de las ilustraciones. Creación de un mural con los Pokémon y sus hábitats andaluces. Evaluación y Reflexión: Autoevaluación y coevaluación de los trabajos realizados. Reflexión sobre el proceso de aprendizaje.
CONCLUSIÓN	Creación de una "Exposición Pokémon andaluza" para el centro escolar. Participación en un concurso de relatos ilustrados a nivel local o regional.
REFUERZO	AMPLIACIÓN
Juegos de palabras y ortografía relacionados con Pokémon y Andalucía. Ejercicios matemáticos de repaso y afianzamiento.	Investigación adicional sobre Pokémon específicos o sobre la cultura andaluza. Creación de un videojuego sencillo sobre Pokémon y Andalucía utilizando herramientas de programación por bloques. Creación de un cómic o vídeo animado sobre los relatos.

11. Presentación de Proyectos: Nuestro Pokémon y su Ecosistema

Presentación de Proyectos: Nuestro Pokémon y su Ecosistema			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NIVEL	MES	TEMPORALIZACIÓN	CENTRO DE INTERÉS
5º Primaria	Junio	Todo el mes de Junio	Exploración del entorno natural y cultural de Andalucía a través del universo Pokémon
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			
Esta situación de aprendizaje integra la fascinación por el universo Pokémon con el estudio del medio natural, social y cultural de Andalucía. Los estudiantes, como entrenadores Pokémon, investigarán sobre los ecosistemas andaluces y la fauna/flora asociada a los tipos de Pokémon. Se promueve la colaboración, la creatividad y el respeto por la naturaleza, utilizando el juego como herramienta de aprendizaje. El proyecto se alinea con los objetivos de etapa y competencias clave, fomentando la participación activa y la expresión artística. Se emplearán recursos digitales para la investigación y la presentación de los proyectos, utilizando ejemplos de Pokemon que reflejen estas características.			
ODS	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE	
ODS 14, ODS 15	Respeto, responsabilidad, colaboración, creatividad, curiosidad, valoración del patrimonio cultural y natural.	Celebración del Día Mundial del Medio Ambiente (5 de junio): Reflexiones y actividades sobre la conservación y protección del entorno natural y cultural de Andalucía.	
3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL			

RETO/DESAFÍO		PRODUCTO FINAL				
Investigar sobre un Pokémon específico y su relación con el ecosistema andaluz, creando un proyecto que muestre la importancia de la conservación del medio ambiente y el patrimonio.		Presentación multimedia (PowerPoint, vídeo, etc.) que incluya: descripción del Pokémon elegido, descripción del ecosistema andaluz relacionado, información sobre la fauna y flora del ecosistema, actividades de conservación, y una creación artística inspirada en el Pokémon y su hábitat.				
4.- CONCRECIÓN CURRICULAR						
OBJETIVOS DE ETAPA						
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática. - Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. - Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. - Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales. - Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado. 						
COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS CORRESPONDIENTES						
CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 4	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 4	3	1, 2, 3, 4
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, de las emociones y sentimientos propios y ajenos, desarrollando hábitos saludables fundamentados en el conocimiento científico para	Bloque CM.03.A.2.1, CM.03.A.2.2, CM.03.A.2.3, CM.03.A.2.4, CM.03.A.2.5. Bloque CM.03.A.3.2, CM.03.A.3.3. Bloque CM.03.C.1.2, CM.03.C.1.6, CM.03.C.4.1. Bloque EA.03.A.1, EA.03.D.14.			4.2. Valorar hábitos de vida saludables, partiendo del conocimiento de las funciones vitales, estableciendo relaciones entre ellos y valorando la importancia de una alimentación variada y sostenible, el ejercicio físico y el contacto con la naturaleza.		

<p>conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>		
<p>Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas, y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.</p>		<p>8.1. Contribuir al bienestar individual y colectivo mediante el análisis comparativo de los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado algunos de los diferentes territorios y sociedades del mundo, valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual, la cohesión social, y mostrando empatía y respeto por otras culturas y la igualdad de género.</p>
<p>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 de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>Bloque CM.03.B.1.1, CM.03.B.1.2, CM.03.B.1.3, CM.03.B.1.4, CM.03.B.1.5. Bloque CM.03.B.2.3. Bloque LC.03.B.3.4, LC.03.B.3.5, LC.03.B.3.6.</p>	<p>1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, comenzando a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.</p>
<p>Comunicar y representar, de forma individual y colectiva,</p>		<p>6.2. Comenzar a comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando</p>

conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.		lenguaje matemático adecuado, con el propósito de transmitir información matemática.
METODOLOGÍA	Aprendizaje basado en proyectos, trabajo cooperativo, investigación, uso de herramientas digitales, creación artística y presentaciones.	
5.- SECUENCIA DIDÁCTICA		
FASE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES	
INICIO / MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del proyecto: "Exploradores Pokémon de Andalucía". Visionado de un vídeo introductorio que relacione Pokémon con los ecosistemas andaluces. - Debate inicial: ¿Qué sabemos sobre Pokémon y la naturaleza andaluza? ¿Cómo podemos aprender más? Creación de un mapa conceptual de conocimientos previos. - Asignación individual o por grupos de un Pokémon y su correspondiente tipo para investigar (ej: Bulbasaur - Planta, relacionado con un ecosistema de pradera). 	
INVESTIGACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de información: Uso de internet, libros y otras fuentes sobre el Pokémon asignado y el ecosistema andaluz al que pertenece. - Creación de una ficha de investigación: características del Pokémon, hábitat, alimentación, relación con otras especies, amenazas y medidas para su conservación. - Uso de herramientas digitales: búsqueda en bases de datos, creación de presentaciones, uso de aplicaciones para la organización de la información. - Investigación de la fauna y flora de distintos ecosistemas andaluces. 	
ELABORACIÓN DEL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> - Organización de la información: Selección de la información más relevante y creación de un guion para la presentación. - Diseño de la presentación multimedia: Uso de PowerPoint, Prezi u otras herramientas para crear diapositivas atractivas. Inclusión de imágenes, vídeos y gráficos. - Creación de un apartado artístico: Diseño de un dibujo, pintura, o maqueta que represente al Pokémon en su hábitat andaluz, o un baile/canción. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Debate sobre la cultura Andaluz en las que se basan algunos Pokémon (ej: Farfetch'd). - Redacción de un guion. - Creación de un vídeo con información relevante sobre el tema.
PRESE NTACI ÓN Y EVALU ACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de los proyectos: Exposición oral del trabajo realizado utilizando la presentación multimedia. - Debate y preguntas: Intercambio de preguntas y respuestas entre los estudiantes para fomentar la participación y el aprendizaje. - Evaluación: Evaluación formativa del proceso y de los productos finales. Rúbricas de evaluación. - Co-evaluación y Autoevaluación.
CIERR E/CON CLUSI ÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de un mural: Creación de un mural colectivo sobre los Pokémon de Andalucía y sus ecosistemas. - Reflexión final: ¿Qué hemos aprendido sobre la naturaleza andaluza y la conservación de las especies? ¿Cómo podemos aplicar lo aprendido en nuestra vida diaria?. - Celebración: Organización de una exposición para padres y familiares sobre los proyectos realizados.
REFUERZO	AMPLIACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Creación de un juego de preguntas y respuestas sobre los Pokémon y su entorno. - Realización de un diccionario Pokémon. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre la presencia de Pokémon en la cultura y el arte. - Desarrollar una aplicación móvil sobre el ecosistema andaluz y los Pokémon. - Crear un cómic sobre un Pokémon y su aventura en Andalucía.

12. Fiesta de despedida: Celebrando lo Aprendido con Pokémon

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: FIESTA DE DESPEDIDA: CELEBRANDO LO APRENDIDO CON POKÉMON			
1.- IDENTIFICACIÓN			
NI VE L	CU RS O	TEMPORALIZAC IÓN	TEMÁTICA
Edu caci ón Pri mar ia	5º	Junio	Pokémon para descubrir el mundo que nos rodea
2.- JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA			

Esta situación de aprendizaje, inspirada en el universo **Pokémon**, busca consolidar los conocimientos adquiridos durante el curso, fomentando la **creatividad, el trabajo en equipo y el aprecio por el medio ambiente y la cultura andaluza**. Los estudiantes, convertidos en entrenadores Pokémon, aplicarán los conceptos aprendidos en las áreas de **Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Educación Artística**, a través de actividades lúdicas y significativas.

OBJETIVOS DE LA APARTIDA	EDUCACIÓN EN VALORES	EFEMÉRIDE
Conocer y apreciar los valores de convivencia. Desarrollar hábitos de trabajo individual	Responsabilidad, respeto, cooperación, creatividad, aprecio por la naturaleza, autoestima.	Celebración de fin de curso.

y de equ ipo. Ad quir ir hab ilid ade s para la res olu ció n pac ífic a de con flict os. Co noc er y utili zar de ma ner a apr opi ada la len gua cast ella na. Des arro llar		
--	--	--

las co mp ete nci as mat em áti as bási cas. Co noc er los asp ect os fun da me ntal es de las Cie nci as de la Nat ural eza. Util izar dife rent es repr ese nta cio nes y		
---	--	--

exp resi one s artí stic as.		
--	--	--

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO INICIAL Y DEL PRODUCTO FINAL

RETO/DESAFÍO	PRODUCTO FINAL
Organizar una fiesta de despedida para celebrar el fin de curso, demostrando los conocimientos adquiridos sobre el mundo Pokémon y su relación con el entorno andaluz, preparando diferentes actividades que integren las áreas de aprendizaje.	Creación de una fiesta de despedida temática que incluya: <ul style="list-style-type: none"> - Un recorrido interactivo que muestre los contenidos aprendidos a través de diferentes estaciones Pokemon. - Una exhibición de trabajos realizados durante el curso. - Un espectáculo final con canciones, bailes y representaciones teatrales inspiradas en Pokémon y la cultura andaluza.

4.- CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJETIVOS DE ETAPA

Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí

mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

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.

Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

**COMPETENCIAS CLAVE Y
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CORRESPONDIENTES**

CC L	ST EM	CD	CP SA A	CC	CE	CC EC
1, 2, 3, 5	1, 2, 3, 5	1, 2, 3, 4, 5	1, 2, 3, 4, 5	2, 3, 4	1, 2, 3	3, 4
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
CCL.3: Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro	Bloque 1: Comunicación oral. Bloque 2: Comprensión lectora. Bloque 3: Producción escrita. Bloque 4:			3.1. Participa en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística, iniciando de		

<p>adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.</p>	<p>Conocimiento de la lengua.</p>	<p>manera acompañada el desarrollo de estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.</p>
<p>STEM.3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un</p>		<p>3.1. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los</p>

<p>producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>		<p>recursos necesarios.</p>
<p>CD.2: Crear, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p>	<p>Bloque 1: Los números. Bloque 2: La medida. Bloque 3: Geometría. Bloque 4: Estadística y probabilidad.</p>	<p>2.1. Comparar, comenzar a seleccionar y emplear entre diferentes estrategias para resolver un problema tomando decisiones, aplicándose en la resolución y justificando la estrategia seleccionada.</p>
<p>CE.3: Lleva a cabo el proceso de creación</p>		<p>3.3. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante</p>

<p>de ideas y soluciones innovadoras y toma de decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito</p>		<p>estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p>
--	--	--

<p>como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>		
<p>CCEC.4: Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>	<p>Bloque 1: El proceso creativo. Bloque 2: El dibujo. Bloque 3: El color. Bloque 4: El volumen.</p>	<p>4.3. Compartir los proyectos creativos, empleando de manera guiada diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y de los demás.</p>

ia.			
METODOLOGÍA			Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, gamificación y trabajo por estaciones.
5.- SECUENCIA DIDÁCTICA			
FA SE	DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES		
INI CI O	<p>¡Comienza la Aventura Pokémon! Se inicia el proyecto con una puesta en común motivadora. Se les presenta un vídeo donde se recuerda todo lo aprendido durante el curso, destacando la conexión entre los Pokémon y los contenidos curriculares. Se formula el reto de organizar la fiesta de fin de curso. Se plantea un torneo Pokémon inicial, donde se evalúan los conocimientos previos. Se crea un ambiente de expectativa y diversión con elementos temáticos.</p>		
EX PL OR AC IÓ N	<p>¡Explorando el Mundo Pokémon! Se forman equipos de entrenadores Pokémon. Se asigna a cada equipo un tipo de Pokémon (Fuego, Agua, Planta, etc.), que representará un área de estudio. Cada equipo investiga sobre el Pokémon asignado, su hábitat, sus características y su relación con el entorno andaluz. Se utilizan recursos digitales (vídeos, páginas web), libros y actividades prácticas. Se realiza un mapa mental.</p>		
PL AN IFI CA CI ÓN	<p>¡Diseñando la Fiesta! Cada equipo planifica una estación Pokémon para la fiesta, relacionada con su tipo. Se definen las actividades de cada estación (juegos, retos, experimentos...). Se establecen los materiales necesarios. Se elabora una hoja de ruta para el evento, incluyendo el tiempo y el recorrido. Se crea un boceto de la decoración.</p>		
DE SA RR OL LO	<p>¡Construyendo la Fiesta Pokémon! Se preparan las estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estación Fuego: Crear un juego matemático sobre las llamas. - Estación Agua: Diseñar un 		

	<p>experimento sobre la flotabilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estación Planta: Escribir un cuento sobre un Pokémon de tipo planta. - Estación Eléctrico: Construir un circuito eléctrico sencillo. <p>Se elaboran los carteles y materiales decorativos, utilizando las TIC y creando un ambiente festivo. Se ensaya el espectáculo final, con canciones, bailes y representaciones teatrales inspiradas en Pokémon.</p>
EV AL UA CI ÓN	<p>¡El Gran Día Pokémon! Se lleva a cabo la fiesta de fin de curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recorrido por las estaciones, donde los participantes deben completar los retos propuestos. - Exhibición de los trabajos realizados durante el curso. - Espectáculo final, donde se presentan las actuaciones preparadas. <p>Se evalúa el proceso y el resultado final de la fiesta.</p>
CIE RR E	<p>¡Fin de la Aventura, Entrenadores! Se realiza una reflexión sobre lo aprendido y la experiencia de la fiesta. Se entrega un diploma de "Entrenador Pokémon" a cada estudiante. Se celebra el éxito del proyecto.</p>
REFUERZO	AMPLIACIÓN
<p>Creación de un álbum de cromos Pokémon con información adicional sobre los temas estudiados durante el curso.</p>	<p>Creación de una página web o blog sobre la fiesta, compartiendo fotos, vídeos y descripciones de las actividades.</p>

10. Conclusiones

La programación didáctica presentada ofrece un enfoque innovador y atractivo para el aprendizaje de los alumnos de 5º de primaria en Andalucía. Al utilizar la fascinación por el universo Pokemon como hilo conductor, se promueve un ambiente de enseñanza que capta la atención y el interés de los estudiantes, facilitando así el proceso de aprendizaje.

En el ámbito del conocimiento del medio natural, social y cultural, se fomenta la exploración activa del entorno, lo que permite que los alumnos se involucren en la conservación y el respeto por la biodiversidad de su región. Los estudiantes no solo aprenderán sobre la fauna y flora autóctona, sino que también desarrollarán una conciencia ambiental crítica que les acompañará a lo largo de su vida.

En lengua castellana y literatura, la creación de relatos y fábulas enriquece la competencia lingüística de los alumnos, al tiempo que estimula la creatividad y el pensamiento narrativo. Esto les brinda la oportunidad de formarse como comunicadores competentes que pueden expresar ideas y sentimientos de manera efectiva.

Los retos planteados en matemáticas proporcionan un marco para aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas y lúdicas. La utilización de datos relacionados con Pokemon no solo hace que la experiencia matemática sea más amena, sino que también prepara a los estudiantes en el manejo de herramientas estadísticas y probabilísticas esenciales para su formación académica.

En el área de educación artística, la creación plástica y el trabajo colaborativo dan espacio a la expresión individual y colectiva de los alumnos. El diseño de murales y la integración de música y baile aportan una dimensión cultural y emocional significativa al aprendizaje, promoviendo el disfrute y la valoración de la diversidad artístico-cultural de Andalucía.

En conjunto, esta programación didáctica no solo brinda un enfoque multidisciplinar del aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo integral del alumnado. Fomenta habilidades sociales, creatividad, pensamiento crítico y una conexión profunda con el entorno natural y cultural. Al hacerlo en un contexto que les resulta familiar y atractivo, se asegura que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen actitudes positivas hacia el aprendizaje y el mundo que les rodea.

11. Bibliografía

11.1. Bibliografía

Ciencias Naturales. Educación Primaria. Propuesta didáctica. Junta de Andalucía. (2016). Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es>

Del Río, A. (2017). Aprendizaje basado en proyectos: una propuesta didáctica para la educación primaria. *Educación Primaria*, 5(3), 45-60.

González, M. J. (2018). La enseñanza a través de la naturaleza: estrategias para el aula. Ediciones Aljibe.

Instituto de Ciencias de la Educación. (2019). Metodologías activas en el aula: experiencias innovadoras en la enseñanza. Editorial Síntesis.

Jiménez, M. (2020). La importancia de la narración en el aprendizaje de la lengua. *Magisterio*. Recuperado de <https://magisterio.com>

López, M. (2021). Matemáticas en la naturaleza: Proyectos interdisciplinarios en educación primaria. Graó.

Museo de Ciencias Naturales de Granada. (2020). Recursos educativos sobre la biodiversidad en Andalucía. Recuperado de <https://www.museodecienciasgranada.es>

Normativa de currículo de Educación Primaria en Andalucía. (2015). Junta de Andalucía. Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es>

Pérez, R. (2019). Creatividad y educación artística en la escuela: propuestas y recursos. Ediciones Morata.

Rodríguez, M. (2020). Aprender matemáticas jugando: recursos y estrategias en la educación primaria. Pearson.

Sánchez, J. (2016). La educación ambiental en la escuela: un enfoque interdisciplinar. Editorial Octaedro.

Toro, R. (2017). Fábulas y cuentos por un mundo mejor: uso de la literatura en la educación ambiental. Editorial Grao.

Universidad de Málaga. (2021). Proyecto de innovación educativa sobre el uso de videojuegos en el aula. Recuperado de <https://www.uma.es>

Vargas, T. (2018). La música como medio de expresión en la educación artística. Ediciones Akal.

11.2. Webgrafía

www.educacionadventista.com/recursos-educativos/ponte-en-modo-pokemon-conoce-la-naturaleza

www.biodiversidadalmeria.com

www.juntadeandalucia.es/temas/educacion/educacion-ambiental.html

www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano/convocatorias-educativas/convocatoria-educacion-ambiental-2023.html

www.programescuelasybiodiversidad.org

www.pokemon.com/es/pokemon-para-ninos

www.projectescool.com/recursos-pokemon

www.fundaciononce.es/lengua-castellana-en-edades-tempranas

www.abc.es/sociedad/educacion/20221210/pokemon-educacion-fundamentos-creativos-202212100058.html

www.rah.es/educacion-ambiental-pokemon

www.cuducultura.com/blog/2018/04/12/educar-con-pokemon

www.prueba-educativa.com/pokemon-y-matematicas

www.youtube.com/user/Pokémon

www.eduteka.org/pagina.php?tit=Pokemon

www.pikachu.org/arte-y-naturaleza

www.cuentos-pokemon.com

www.amalgamaediciones.com/pokemon-como-herramienta-educativa

www.educacionplastica.com/pokemon-mural-para-clase

www.escuelaenred.com/conocer-ecosistemas-con-pokemon

www.aprenderjuntos.es/recursos-pokemon-educacion

www.todopokemon.com/recursos-educativos

www.investigacion-pokemon.com

www.creatividadyaprendizaje.com/pokemon-en-aula

www.pokemonclases.com/retos-matematicos-y-estadistica

www.cienciapokemon.com

www.fundacionbiodiversidad.es

www.reddeeducacionambiental.com

www.educacionmusical.com/pokemon-y-la-musica

www.juegos-y-aprendizaje.com/pokemon-teatro-infantil

www.maestra-andaluza.com/integracion-pokemon-en-aula

www.cienciasnaturales.com/contenidos/naturaleza-y-pokemon

www.culturatotal.com/pokemon-y-cultura-andaluza