



1	Unidad de Programación: WE TAKE CARE OUR BODY		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones. ¿ Pautas para una alimentación saludable y sostenible: menús saludables y equilibrados. La importancia de la cesta de la compra y del etiquetado de los productos alimenticios para conocer sus nutrientes y su aporte energético. ¿ Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuadas: higiene del sueño, prevención y consecuencias del consumo de drogas (legales e ilegales), gestión saludable del ocio y del tiempo libre, contacto con la naturaleza, uso adecuado de dispositivos digitales, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.		11,11	
	3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE3	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.		11,11	
	3.CMNSC.CE3.CR3	Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.	25	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE3.CR4	Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE4	Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.		11,11	
	3.CMNSC.CE4.CR1	Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables y reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.	50	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE4.CR2	Adoptar estilos de vida saludables 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 el uso adecuado de nuevas tecnologías.	50	MEDIA PONDERADA

		6º de Educación Primaria (LOMLOE)		Consejería de Educación, Cultura y Deportes		
		Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural		13004936 - CEIP Molino de Viento		
				Bolaños de Calatrava ()		
2	Unidad de Programación: ADOLESCENCE IS COMING				1ª Evaluación	
	Saberes básicos: Los cambios físicos, emocionales y sociales que conllevan la pubertad y la adolescencia para aceptarlos de forma positiva tanto en uno mismo como en los demás. Educación afectivo-sexual. Pautas 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. ¿ Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. ¿ Estrategias de búsqueda de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).					
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.				11,11	
	3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.			100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.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.				11,11	
	3.CMNSC.CE2.CR1	Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.			20	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE2.CR2	Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.			20	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE2.CR5	Presentar y comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.			20	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE3	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.				11,11	
	3.CMNSC.CE3.CR3	Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.			25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE4	Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.				11,11	
	3.CMNSC.CE4.CR1	Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables y reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.			50	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE4.CR2	Adoptar estilos de vida saludables 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 el uso adecuado de nuevas tecnologías.			50	MEDIA PONDERADA



Castilla-La Mancha

Consejería de Educación, Cultura y Deportes

6º de Educación Primaria (LOMLOE)


Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural


Consejería de Educación, Cultura y Deportes

13004936 - CEIP Molino de Viento

Bolaños de Calatrava ()

3	Unidad de Programación: OUR PLANET OUR ENERGY		1ª Evaluación	
	Saberes básicos: ¿ Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...). ¿ Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación. ¿ Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones. ¿ La energía eléctrica. Fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana. Los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas. ¿ Las formas de energía, las fuentes y las transformaciones. Las fuentes de energías renovables y no renovables y su influencia en la contribución al desarrollo sostenible de la sociedad. ¿ Artefactos voladores. Principios básicos del vuelo.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.		11,11	
	3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.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.		11,11	
	3.CMNSC.CE2.CR3	Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	20	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE2.CR4	Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.	20	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE2.CR5	Presentar y comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.	20	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE3	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.		11,11	
	3.CMNSC.CE3.CR1	Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.	25	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE3.CR2	Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.	25	MEDIA PONDERADA

	6º de Educación Primaria (LOMLOE)		Consejería de Educación, Cultura y Deportes	
	Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural		13004936 - CEIP Molino de Viento	
			Bolaños de Calatrava ()	
4	Unidad de Programación: SAVING OUR NATURAL RESOURCES			2ª Evaluación
	Saberes básicos: ¿ Clasificación básica de rocas y minerales. Usos y explotación sostenible de los recursos geológicos. ¿ Procesos geológicos básicos de formación y modelado del relieve. ¿ 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. ¿ Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. ¿ Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje. ¿ Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.			
Abreviatura	Nombre			% Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.			11,11
3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.			100 MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			% Cálculo valor CR
3.CMNSC.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.			11,11
3.CMNSC.CE2.CR4	Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.			20 MEDIA PONDERADA
3.CMNSC.CE2.CR5	Presentar y comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.			20 MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			% Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE3	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.			11,11
3.CMNSC.CE3.CR3	Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.			25 MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre			% Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE5	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, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable, especialmente el de nuestra comunidad autónoma.			11,11
3.CMNSC.CE5.CR2	Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.			25 MEDIA PONDERADA
3.CMNSC.CE5.CR3	Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.			25 MEDIA PONDERADA


		6º de Educación Primaria (LOMLOE) Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13004936 - CEIP Molino de Viento Bolaños de Calatrava ()		
5	Unidad de Programación: PLANET LANDSCAPES				2ª Evaluación	
	Saberes básicos: 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. El entorno natural. La diversidad geográfica de España y de Europa. Representación gráfica, visual y cartográfica a través de medios y recursos analógicos y digitales usando las Tecnologías de la Información Geográfica 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. ¿ 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. ¿ Estilos de vida sostenible: los límites del planeta y el agotamiento de recursos. La huella ecológica.					
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.				11,11	
	3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.			100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.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.				11,11	
	3.CMNSC.CE2.CR2	Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.			20	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE2.CR4	Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.			20	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE3	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.				11,11	
	3.CMNSC.CE3.CR3	Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.			25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE5	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, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable, especialmente el de nuestra comunidad autónoma.				11,11	
	3.CMNSC.CE5.CR1	Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.			25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE6	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 práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.				11,11	
	3.CMNSC.CE6.CR1	Promover estilos de vida sostenible y consecuentes con el respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.			50	MEDIA PONDERADA

<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div><div></div></div></div><div><div><div>Castilla-La Mancha</div><div>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</div></div></div></div></div><div><div>6º de Educación Primaria (LOMLOE)</div><div>Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural</div></div></div>		<div>Consejería de Educación, Cultura y Deportes</div> <div>13004936 - CEIP Molino de Viento</div> <div>Bolaños de Calatrava ()</div>	
6	Unidad de Programación: WE SUPPORT SUSTAINABLE DEVELOPMENT	2ª Evaluación	
	<div>Saberes básicos:</div> <div>El cambio climático de lo local a lo global: causas y consecuencias. Medidas de mitigación y adaptación. Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia, interdependencia e interrelación entre personas, sociedades y medio natural. El desarrollo sostenible. La actividad humana sobre el espacio y la explotación de los recursos. La actividad económica y la distribución de la riqueza: desigualdad social y regional en el mundo y en España. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Agenda Urbana. El desarrollo urbano sostenible. La ciudad como espacio de convivencia. 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. Estilos de vida sostenible: los límites del planeta y el agotamiento de recursos. La huella ecológica.</div>		
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE5	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, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable, especialmente el de nuestra comunidad autónoma.	11,11	
	3.CMNSC.CE5.CR1	25	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE5.CR2	25	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE5.CR3	25	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE5.CR4	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre	%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE6	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 práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	11,11	
	3.CMNSC.CE6.CR1	50	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE6.CR2	50	MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: THE CURIOUS 19TH CENTURY		Final	
	Saberes básicos: 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. 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. 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. Las expresiones artísticas y culturales medievales, modernas y contemporáneas y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo medieval, moderno y contemporáneo.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.		11,11	
	3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.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.		11,11	
	3.CMNSC.CE2.CR2	Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	20	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE3	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.		11,11	
	3.CMNSC.CE3.CR3	Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.	25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE7	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.		11,11	
	3.CMNSC.CE7.CR1	Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.	50	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE7.CR2	Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, dando especial relevancia a los propios de nuestra comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.	50	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: EXPLORING OUR MODERN HISTORY		Final	
	Saberes básicos: La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. El patrimonio natural y cultural como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación. 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. Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia y la Constitución española, derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad integral y la cooperación internacional para el desarrollo. 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.			
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.		11,11	
	3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre		%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.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 integración europea.		11,11	
	3.CMNSC.CE8.CR1	Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual y la cohesión social y mostrando empatía y respeto por otras culturas y la igualdad de género.	50	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE8.CR2	Promover la práctica de actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad, teniendo como referencia a las mujeres de nuestra región.	50	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: WE ARE EUROPEANS			Final	
	Saberes básicos: 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.				
Abreviatura	Nombre			%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE9	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 de 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.			11,11	
	3.CMNSC.CE9.CR1	Resolver de forma pacífica y dialogada los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa y equitativa a partir del lenguaje inclusivo y no violento, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española, y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad integral ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.		50	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE9.CR2	Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las comunidades autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.		50	MEDIA PONDERADA

		6º de Educación Primaria (LOMLOE) Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural		Consejería de Educación, Cultura y Deportes 13004936 - CEIP Molino de Viento Bolaños de Calatrava ()		
10	Unidad de Programación: SURFING THE INTERNET SAFETY				Final	
Saberes básicos: Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto. La ciencia, la tecnología y la ingeniería como actividades humanas. Las profesiones STEM en la actualidad desde una perspectiva de género. La relación entre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología para comprender la evolución de la sociedad en el ámbito científico-tecnológico.						
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE1	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.				11,11	
	3.CMNSC.CE1.CR1	Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.			100	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE3	Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.				11,11	
	3.CMNSC.CE3.CR2	Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.			25	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE3.CR3	Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.			25	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE3.CR4	Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.			25	MEDIA PONDERADA
Abreviatura	Nombre				%	Cálculo valor CR
3.CMNSC.CE4	Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.				11,11	
	3.CMNSC.CE4.CR1	Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables y reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.			50	MEDIA PONDERADA
	3.CMNSC.CE4.CR2	Adoptar estilos de vida saludables 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 el uso adecuado de nuevas tecnologías.			50	MEDIA PONDERADA