

CONTENTS OF THE DIDACTIC PROPOSAL

The area of Knowledge of the Natural, Social and Cultural Environment seeks that students become active, responsible and respectful people with our world, transforming it in accordance with ethical and sustainable principles founded on democratic values.

This area encompasses different disciplines, determined through the specific competences, as well as the evaluation of these and the basic knowledge, structured in three blocks.

Regarding the didactic proposal, these are the specific competences to take into account in the Curriculum of Navarra:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Competencia específica 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.
Competencia específica 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.
Competencia específica 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.
Competencia específica 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, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.
Competencia específica 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 práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

Regarding the evaluation criteria for the Third Cycle, specifically for the 5th year of Primary, the following will be taken into account:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. 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.

2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.

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

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

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

2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.

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

3.1. 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.

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

3.3. 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.

5.1. 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.

5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.

5.3. 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.

6.1. 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.

6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas ecosociales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.

Lastly, the basic knowledge mentioned in the Curriculum to take into account in the didactic proposal are:

A. CULTURA CIENTÍFICA

A.1 INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA

A1.1 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...).

A1.2 Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.

A1.4 La importancia de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

A2. NUESTRO PLANETA Y LA VIDA

A2.1 Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.

A2.7 La explotación de los recursos naturales y su repercusión, desde una perspectiva de desarrollo sostenible y de ciudadanía global.

B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

B1. DIGITALIZACIÓN DEL ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE

B1.1 Dispositivos y recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.

B1.2 Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). Criterios de fiabilidad de fuentes (autoría, objetividad, referencias...).

B1.3 Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.

B1.4 Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.

B2. PROYECTOS DE DISEÑO Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

B2.1 Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.

B2.2 Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...) seguros y adecuados a la consecución del proyecto

B2.3 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...)

C. SOCIEDADES Y TERRITORIOS

C1. RETOS DEL MUNDO ACTUAL

C1.2 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 (TIG)

C1.3 El clima y el planeta. Introducción a la dinámica atmosférica y a las grandes áreas climáticas del mundo. Los principales ecosistemas y sus paisajes.

C2. SOCIEDADES EN EL TIEMPO

C2.7 El patrimonio natural y cultural como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación.

C4. CONCIENCIA ECOSOCIAL

C4.1 El cambio climático de lo local a lo global: causas y consecuencias. Medidas de mitigación y adaptación.

C4.2 Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia, interdependencia e interrelación entre personas, sociedades y medio natural.

C4.3 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.

C4.4 Agenda Urbana. El desarrollo urbano sostenible. La ciudad como espacio de convivencia.

C4.6 Estilos de vida sostenible: los límites del planeta y el agotamiento de recursos. La huella ecológica.