



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS

5º EDUCACIÓN PRIMARIA



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA.....	3
2. ORIENTACIONES METODOLOGÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS	3
3. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	7
4. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.	9



1. INTRODUCCIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

La educación en valores constituye la base fundamental para el ejercicio crítico y responsable de la ciudadanía y para la educación integral de las personas. En el primer caso, proporciona las herramientas para que el alumnado adopte un compromiso activo y autónomo con los valores, principios y normas que articulan la convivencia democrática. En el segundo, contribuye a la formación intelectual, moral y emocional necesaria para que niños y niñas emprendan una reflexión personal en torno a los grandes retos y problemas que constituyen nuestro presente.

En términos generales, y de acuerdo con los objetivos de etapa y el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, la formación en valores cívicos y éticos implica movilizar el conjunto de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que permiten al alumnado tomar conciencia de su identidad personal y cultural, reflexionar sobre cuestiones éticas fundamentales para la convivencia y asumir de manera responsable el carácter interconectado y ecodependiente de nuestra existencia en relación con el entorno; todo ello con objeto de apreciar y aplicar con autonomía aquellas normas y valores que han de regir una sociedad libre, plural, justa y pacífica.

En los tiempos actuales se nos presentan nuevas estructuras familiares, procesos de comunicación de carácter primordialmente digital, que requieren, de manera urgente, fomentar entre el alumnado una capacidad de pensamiento crítico y propiciar habilidades que le permitan discriminar, de manera objetiva, las situaciones que generan desigualdad, intolerancia y maltrato.

2. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS

Los principios pedagógicos contenidos en el Real Decreto 157/2022, Artículo 6, son los siguientes:



1. En esta etapa se pondrá especial énfasis en garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones.

2. La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, teniendo siempre en cuenta su proceso madurativo individual, así como los niveles de desempeño esperados para esta etapa.

3. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas.

4. Los aprendizajes que tengan carácter instrumental para la adquisición de otras competencias recibirán especial consideración.

5. De igual modo, desde todas las áreas se promoverá la igualdad entre hombres y mujeres, la educación para la paz, la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible y la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual

6. Asimismo, se prestará especial atención a la orientación educativa, la acción tutorial y la educación emocional y en valores.

7. Se potenciará el aprendizaje significativo que promueva la autonomía y la reflexión.

8. A fin de fomentar el hábito y el dominio de la lectura, todos los centros educativos dedicarán un tiempo diario a la misma, en los términos recogidos en su proyecto educativo. Para facilitar dicha práctica, las administraciones educativas promoverán



planes de fomento de la lectura y de alfabetización en diversos medios, tecnologías y lenguajes. Para ello se contará, en su caso, con la colaboración de las familias o tutores legales y del voluntariado, así como con el intercambio de buenas prácticas.

9. Con objeto de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Como en nuestro centro se lleva a cabo el proyecto STEAM, pasamos a describir los principios metodológicos que seguimos en las aulas para trabajar STEAM son:

- Situar al alumnado como el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje aplicando el principio de “se aprende lo que se hace”.
- Aprendizaje basado en la investigación.
- Enseñanza integrada de las materias. Aprendizaje interdisciplinar.
- Desarrollo de productos finales para resolver problemas.
- Contemplar en las enseñanzas la perspectiva de género y la equidad.
- Contemplar en las enseñanzas la sostenibilidad, la adquisición de la competencia digital, así como la gestión adecuada de la tecnología y de las redes sociales.
- Tener como base el DUA (Diseño universal de aprendizaje).
- Metodologías activas en las que se realizan actividades manipulativas y experimentales.
- Aprendizaje significativo.
- Generación de vocaciones de las letras “I” (Ingeniería) y “T” (Tecnología), especialmente en las alumnas.



- Potenciar la “A” de arte y el deporte ya que son actividades que aportan enorme desarrollo intelectual y aportan elementos emocionales.

Las estrategias metodológicas que seguiremos serán:

- Estimular el “pensamiento científico-creativo”, ser curioso, preguntarse el porqué de las cosas.
- Se enseñará al alumnado a realizar pequeños proyectos. Para ello, les guiaremos en el reparto de funciones y en los diferentes pasos a seguir partiendo de un planteamiento inicial para llegar a los productos finales.
- Plantear al alumnado retos, problemas y/o pequeñas investigaciones que tengan significado en su vida. Para ello utilizaremos la robótica y el lenguaje computacional así como los diferentes experimentos que desarrollaremos.
- Las actividades se pueden trabajar en diferentes zonas de aprendizaje como son el aula de referencia, las aulas STEAM de experimentos y robótica así como las diferentes dependencias del centro que están sin uso y se irán adaptando conforme surjan las necesidades.
- Buscaremos la interdisciplinariedad, conexión y colaboración entre las diferentes áreas, materias o proyectos relacionados con competencias STEAM. El Plan de lectura y el PIC y el proyecto STEAM estarán conectados y comprenderán una misma línea de actuación.
- Trabajar la Agenda 2030 y los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) integrados en las diferentes materias.



3. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La metodología que se está usando en este momento en el colegio, favorece la individualización y las estrategias cooperadoras e interactivas en el aprendizaje. Es por ello por lo que se le da tanta importancia al aprendizaje dialógico, que garantiza una aceleración en los aprendizajes.

Las clases se organizan en grupos heterogéneos (alumnos de diferente etnia, sexo, grupo social, capacidad y nivel de rendimiento), para favorecer el aprendizaje cooperativo.

También se realizan tutorías entre iguales, como por ejemplo dividiendo los alumnos en parejas, uno hará de tutor, mientras el otro hará de tutorado. Todo ello guiado por el profesor en cuestión.

Desde el inicio se establece un contrato didáctico, que siempre es negociado después de un diálogo y que puede atender a objetivos cognitivos, metodológicos o también de comportamiento. Del mismo modo y dependiendo de las necesidades estimadas, puede ser individual o grupal.

Para fomentar el desarrollo en tecnologías de la Información y Comunicación se realizan talleres de aprendizaje, con el fin de perfeccionar estrategias, destrezas y habilidades para el desarrollo de las competencias básicas del currículum.

Tratar entre todos de incorporar los contenidos digitales y la metodología a través de las Tecnologías de la información y la comunicación posibilitando una enseñanza más significativa y adaptada a la realidad del alumno, restando progresivamente importancia al libro de texto como instrumento fundamental en las clases y consiguiendo una mayor adquisición del dominio competencial.

Una apuesta segura a la hora de enseñar y que podemos trabajar en todas las áreas es el uso de metodologías activas en el aula, podemos definir las como un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante- estudiante,



estudiante – material didáctico y estudiante- medio que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes.

Se caracteriza porque el alumnado es el responsable de su aprendizaje. Es un aprendizaje autodirigido por el profesor y contextualizado en situaciones reales del mundo actual, lo que favorece el aprendizaje y la motivación del alumnado

El uso de metodologías activas tiene múltiples ventajas, como pueden ser:

- Acaban con la enseñanza tradicional basada en la clase magistral.
- Ayudan a la transformación del aprendizaje.
- Pueden integrarse unas con otras.
- Facilitan el aprendizaje autónomo.
- Favorecen la motivación del alumnado, siendo ahora protagonista de su propio aprendizaje.
- Desarrolla el aprendizaje implementando las TIC.

Algunas de las metodologías activas que podemos llevar a cabo en el centro son:

- El aprendizaje basado en proyectos: Esta metodología permite a los estudiantes adquirir conocimientos y competencias propias del siglo XXI a través del desarrollo de proyectos sobre aspectos de la vida diaria.
- Aprendizaje cooperativo: Es un estilo de aprendizaje cuyo objetivo es organizar actividades de clase relacionadas con experiencias tanto académicas y sociales. El alumnado trabaja en grupos para completar una tarea de manera colectiva con el fin de completar una tarea. El éxito de cada uno es el éxito de todo el grupo.



- Gamificación en el aula: Un juego es una actividad con reglas, un objetivo y elementos de diversión. El objetivo de un juego es que se disfrute con él. Si esto se consigue, las reglas y el objetivo en sí son aspectos secundarios. Debemos tener en cuenta que, cuánto más disfruten los niños y las niñas de la actividad, contribuirá a que aprendan mientras juegan.

Los materiales y recursos didácticos que vamos a usar en el aula son:

- Ordenador, panel interactivo.
- Libro del alumnado.
- PDA. Programación didáctica de aula, ajustada a los requerimientos de la LOMLOE.
- Libro anotado, con notas y sugerencias sobre las unidades.

4. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

- Colaboración en campañas solidarias (Domund - Pueblo Saharaui - Infancia Misionera - Bocado solidario).
- Jornada de Acogida (11 de septiembre).
- Día de la Biblioteca (24 de octubre).
- Celebración Halloween (31 de octubre)
- Día Internacional de Eliminación de la Violencia Contra la Mujer (25 de noviembre).
- Día de la Constitución Española (6 de diciembre).
- Actividades relacionadas con la NAVIDAD (Diciembre).
- Día de la Paz y la No Violencia (30 de enero).
- Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia (11 de febrero).



- Día Internacional del Niño con Cáncer (15 de febrero).
- Celebración del Carnaval (8 de febrero).
- Charla del Programa de Educación Tributaria (5 de marzo).
- Día Internacional de la Mujer (8 de marzo).
- Jornada de Educación Vial (18-21 de marzo).
- Decoración de huevos de Pascua (18-21 de marzo).
- Carrera Solidaria "Save the Children" (22 de marzo).
- Día Internacional del libro (23 de abril).
- Día de Europa (9 de mayo).
- Día de la familia (15 de mayo).
- Programa "Tú cuentas".
- Teatro en inglés.
- Salidas fuera de la localidad.
- Visita a la Ermita de la Virgen del Espino – Cántico de los Mayos.
- Los juglares del Espino (durante el curso escolar).
- Actividades fin de curso.
- Clínic Pádel.
- Participación en actividades organizadas por el Ayuntamiento, Biblioteca Municipal y otras Instituciones.