








Vinculación con los elementos del currículo

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS							
										
<p>- Cambios en el movimiento (dirección y sentido) de los cuerpos por efecto de las fuerzas. Distinción entre reposo y movimiento.</p> <p>- Fuerza. Identificación de componentes de la fuerza: módulo, dirección y sentido. Clasificación y diferenciación de ejemplos de fuerza: empujar y tirar.</p> <p>- Trayectoria del móvil.</p> <p>- Aproximación experimental a cuestiones relacionadas con la fuerza y el efecto que produce sobre objetos en reposo o en movimiento.</p>	<p>1. Iniciarse en la actividad científica para estudiar los efectos de la aplicación de fuerzas en situaciones cotidianas para comprobar que un objeto en reposo se pone en movimiento o para cambiar el movimiento si ya estaba moviéndose.</p> <p>2. Comprender el concepto de fuerza, identificando sus componentes y ejemplos.</p> <p>3. Describir la trayectoria como el camino seguido por un objeto en su movimiento.</p> <p>4. Realizar una indagación científica sobre cómo la aplicación de fuerzas influye en el movimiento de los cuerpos, trabajando de forma individual o en equipo, siguiendo las fases del método de indagación científica.</p>	1.1. Observa, analiza y explica los efectos de la aplicación de fuerzas en la misma dirección y sentido que el movimiento.	X	X	X					
		1.2. Identifica y diferencia entre reposo y movimiento.	X	X						
		1.3. Relaciona el movimiento de objetos de la vida cotidiana con el concepto de fuerza.	X	X	X			X		
		2.1. Identifica qué dos cuerpos intervienen y quién de ellos ejerce la fuerza sobre el otro.		X						
		2.2. Relaciona la cantidad de fuerza que se aplica con la variación del movimiento.		X	X					
		2.3. Señala por dónde y hacia dónde se ejerce la fuerza.		X						
		2.4. Expone ejemplos de situaciones reales que están relacionadas con empujar y tirar.	X	X	X		X			
		3.1. Usa distintas trayectorias realizando cambios para llegar a un mismo destino.		X	X					
		4.1. Identifica el problema científico		X	X					
		4.2. Plantea preguntas de investigación.	X	X	X	X	X			
		4.3. Formula hipótesis.	X	X	X	X	X			
		4.4. Describe los fenómenos que observa durante la fase experimental.	X	X	X					
		4.5. Organiza e interpreta los datos obtenidos utilizando tablas y/o gráficos.	X	X	X				X	
		4.6. Extrae conclusiones.	X	X	X	X				
		4.7. Comunica oralmente y por escrito, en soporte papel y/o digital, el proceso de indagación seguido y los resultados obtenidos a través de un pensamiento crítico y reflexivo (exposición sobre el conocimiento, informe, diagrama, mapa conceptual...).	X	X	X	X	X			
4.8. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo.			X	X		X				
4.9. Hace un uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación y los materiales disponibles.		X			X		X			

COMPETENCIAS	ICONOS
Comunicación lingüística	
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	
Aprender a aprender	
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	
Conciencia y expresiones culturales	
Competencias sociales y cívicas	
Competencia digital	

LEYENDA: Iconos de Competencias Clave