



Los criterios de calificación en el área de Ciencias de la Naturaleza en 2º curso son equitativos, teniendo el mismo valor cada uno. El resultado de la evaluación será una media aritmética del resultado de los logros del criterio de evaluación obtenidos

CRITERIOS CALIFICACIÓN CIENCIAS DE LA NATURALEZA 1 <sup>er</sup> CICLO- 2ºEP								
<b>Competencia específica 1.</b> 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.								
	INDICADORES DE LOGRO	INS	SUF	BIEN	NOT	SOB	CALIF	1ºT
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	1.1.1. Utiliza dispositivos digitales de acuerdo con el contexto educativo de forma segura.							
	1.1.2. Utiliza recursos digitales de acuerdo con el contexto educativo de forma eficiente.							
<b>Competencia específica 2.</b> 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.								
	INDICADORES DE LOGRO	INS	SUF	BIEN	NOT	SOB	CALIF	1ºT
2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.	2.1.1. Muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos.							
	2.1.2. Formula preguntas referidas al entorno cercano.							
	2.1.3. Realiza predicciones referidas a objetos, hechos y fenómenos cercanos.							
2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	2.2.1. Busca información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, relacionadas con el medio natural, social y cultural.							
	2.2.2. Utiliza información sencilla para usarla en investigaciones relacionadas con el medio.							
2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación,	2.3.1. Participa en experimentos pautados o guiados relativos a investigaciones sencillas.							
	2.3.2. Realiza experimentos guiados.							
	2.3.3. Utiliza diferentes técnicas de indagación.							



empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.	2.3.4. Emplea de forma segura instrumentos en sencillos experimentos pautados.							
	2.3.5. Registra correctamente sus observaciones.							
2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas	2.4.1. Propone posibles respuestas a las preguntas planteadas.							
	2.4.2. Compara la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas							
2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	2.5.1. Comunica de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones.							
	2.5.2. Explica los pasos seguidos en su investigación con ayuda de un guión.							
<b>Competencia específica 3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un productocreativo e innovador que responda a necesidades concretas.</b>								
	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>INS</b>	<b>SUF</b>	<b>BIEN</b>	<b>NOT</b>	<b>SOB</b>	<b>CALIF</b>	<b>1ºT</b>
3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.	3.1.1. Plantea problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo							
	3.1.2. Plantea problemas de diseño que se resuelvan con una solución digital.							
	3.1.3. Evalúa las necesidades del entorno.							
	3.1.4. Establece objetivos concretos.							
3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicándolos pasos seguidos con ayuda de un guion.	3.2.1. Presenta de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño.							
	3.2.2. Explica los pasos seguidos en un proyecto con ayuda de un guion.							
3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	3.3.1. Muestran interés por el pensamiento computacional.							
	3.3.2. Participa en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.							



3.1. 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.	3.4.1. Comunica el diseño de un producto final adaptando el mensaje y el formato a la audiencia.							
	3.4.2. Adapta el mensaje y el formato a la audiencia.							
	3.4.3. Explica los pasos seguidos.							
	3.4.4. Justifica que el prototipo o solución digital cumple los requisitos.							
<b>Competencia específica 4. 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.</b>								
	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>INS</b>	<b>SUF</b>	<b>BIEN</b>	<b>NOT</b>	<b>SOB</b>	<b>CALIF</b>	<b>1ºT</b>
4.1. Identificar las emociones propias y las de los demás, entendiendo las relaciones familiares y escolares a las que pertenecen y reconociendo las acciones que favorezcan el bienestar emocional y social.	4.1.1. Identifica las emociones propias y las de los demás .							
	4.1.2. Entiende las relaciones familiares y escolares .							
	4.1.3. Reconoce acciones que favorecen el bienestar emocional y social.							
4.2. Reconocer estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las tecnologías.	4.2.1. Adopta estilos de vida saludable.							
	4.2.2. Valora la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible.							
	4.2.3. Valora la higiene, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso y el uso adecuado de las nuevas tecnologías.							
<b>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.</b>								
	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>INS</b>	<b>SUF</b>	<b>BIEN</b>	<b>NOT</b>	<b>SOB</b>	<b>CALIF</b>	<b>1ºT</b>



5.1.Reconocer 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 de forma pautada.	5.1.1. Identifica las características, la organización, las características y las propiedades de los elementos del medio.							
	5.1.2. Analiza las características, la organización, las características y las propiedades de los elementos del medio.							
	5.1.3. Indaga utilizando las herramientas y procesos adecuados.							
5.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación.	5.2.1. Establece conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural.							
	5.2.2. Usa la observación, la manipulación y la experimentación para relacionar elementos del medio.							
5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	5.3.1. Muestra actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural.							
	5.3.2. Reconoce el patrimonio natural y cultural, como un bien común.							
<b>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.</b>								
	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>INS</b>	<b>SUF</b>	<b>BIEN</b>	<b>NOT</b>	<b>SOB</b>	<b>CALIF</b>	<b>1ºT</b>
6.1.Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.	6.1.1. Promueve estilos de vida sostenible.							
	6.1.2. Valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta.							
	6.1.3. Identifica la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.							



## Colegio Público "Santa Eulalia de Mérida"

