



C.P. EL LLANO (GIJÓN)

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

EDUCACIÓN PRIMARIA

ÁREA: CIENCIAS DE LA NATURALEZA

1. PRIMER CICLO

PRIMERO DE EDUCACIÓN PRIMARIA							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/En proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Utiliza recursos digitales de forma guiada y segura.						
2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.	Formula preguntas sobre objetos, fenómenos y hechos cercanos.						
	Realiza de forma oral predicciones sencillas sobre fenómenos.						
	Muestra curiosidad por el entorno.						
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.	Busca información sencilla de forma guiada.						
	Utiliza la información obtenida en investigaciones sobre el medio.						
2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.	Utiliza técnicas sencillas de indagación.						
	Emplea de forma segura instrumentos de indagación.						
	Registra en soporte papel las observaciones con claridad.						
2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.	Aporta respuestas a las preguntas que se le plantean.						
	Compara las predicciones realizadas con los resultados obtenidos.						
	Explica los pasos seguidos en pequeñas investigaciones.						

2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Comunica los resultados de forma oral o gráfica.						
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.	Elabora un producto final a modo de solución de un problema.						
	Ensayo diferentes prototipos en equipo.						
	Utiliza de forma segura materiales y herramientas.						
3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Explica los pasos seguidos en la elaboración de un producto final						
	Presenta la solución obtenida de forma oral o gráfica.						
3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	Participa en la resolución guiada de problemas de programación.						
	Muestra interés por el pensamiento computacional.						
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.	Reconoce acciones que favorecen el bienestar emocional y social.						
	Identifica las emociones propias.						
	Identifica las emociones que muestran las personas de su entorno.						
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.	Valora la importancia de una alimentación variada.						
	Reconoce elementos propios de un estilo de vida saludable.						
	Valora la importancia del uso adecuado de las tecnologías.						
5.1. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural,	Realiza indagaciones sobre elementos sobre elementos del medio social y natural.						

social y cultural a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada.	Utiliza, de forma guiada, herramientas y procesos adecuados.						
	Reconoce características y propiedades de los elementos.						
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.	Utiliza la observación para reconocer conexiones directas entre elementos.						
	Manipula y experimenta con el fin de obtener relaciones sencillas.						
5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	Reconoce el patrimonio como un bien común.						
	Muestra actitudes de respeto.						
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.	Valora la importancia de un estilo de vida sostenible						
	Se interesa por la protección de los elementos y seres vivos.						
	Identifica relaciones entre acciones humanas y efectos sobre los recursos como el suelo y el agua.						

SEGUNDO DE EDUCACIÓN PRIMARIA							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/En proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	Utiliza recursos digitales de forma segura.						
2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.	Formula preguntas sobre fenómenos y hechos cercanos.						
	Realiza de forma oral predicciones sencillas sobre fenómenos.						
	Muestra curiosidad por el entorno.						
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.	Busca información sencilla de forma guiada.						
	Utiliza la información obtenida en investigaciones sobre el medio.						
2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.	Utiliza técnicas sencillas de indagación.						
	Emplea de forma segura instrumentos de indagación.						
	Registra en soporte papel las observaciones con claridad.						
2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.	Aporta respuestas a las preguntas que se le plantean.						
	Compara sus predicciones con los resultados obtenidos.						
2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Explica los pasos seguidos en pequeñas investigaciones.						
	Comunica los resultados de forma oral y gráfica.						
	Elabora un producto final a modo de solución de un problema.						

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.							
	Ensayar diferentes prototipos en equipo.						
	Utilizar de forma segura materiales y herramientas.						
3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.	Explica los pasos seguidos en la elaboración de un producto final						
	Presenta la solución obtenida de forma oral y gráfica.						
3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.	Participa en la resolución guiada de problemas de programación.						
	Muestra interés por el pensamiento computacional.						
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.	Reconoce acciones que favorecen el bienestar emocional y social.						
	Identifica las emociones propias.						
	Identifica las emociones que muestran las personas de su entorno.						
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.	Valora la importancia de una alimentación variada.						
	Reconoce elementos propios de un estilo de vida saludable.						
	Valora la importancia del uso adecuado de las tecnologías.						
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.	Realiza indagaciones sobre elementos sobre elementos del medio social y natural.						
	Utiliza herramientas y procesos adecuados.						
	Reconoce características y propiedades de los elementos.						

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.	Utiliza la observación par reconocer conexiones directas entre elementos.						
	Manipula y experimenta con el fin de obtener relaciones sencillas.						
5.3. Mostrar actitudes de respeto ante el patrimonio natural y cultural, reconociéndolo como un bien común.	Reconoce el patrimonio como un bien común.						
	Muestra actitudes de respeto.						
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.	Valora la importancia de un estilo de vida sostenible						
	Se interesa por la protección de los elementos y seres vivos.						
	Identifica relaciones entre acciones humanas y efectos sobre los recursos como el suelo y el agua.						

2. SEGUNDO CICLO

TERCERO DE EDUCACIÓN PRIMARIA							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/En proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Utiliza recursos digitales de forma segura.						
	Busca información de forma individual y en equipo.						
	Se comunica con otros mediante recursos digitales.						
	Reelabora contenidos digitales sencillos.						
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	Formula preguntas sobre fenómenos y hechos cercanos mostrando curiosidad por el entorno.						
	Realiza predicciones sencillas sobre fenómenos.						
2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	Busca información en diferentes fuentes.						
	Utiliza la información obtenida en investigaciones sobre el medio.						
	Adquiere léxico sencillo básico.						
2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	Utiliza técnicas sencillas de indagación.						
	Emplea de forma segura instrumentos de indagación.						
	Realiza mediciones precisas.						
	Registra e las observaciones con claridad.						
	Identifica situaciones que requieran de la elaboración de un experimento.						
2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la	Aporta respuestas a las preguntas que se le plantean.						
	Interpreta correctamente la información.						

información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.	Compara sus predicciones con los resultados obtenidos.						
2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	Explica los pasos seguidos en pequeñas investigaciones.						
	Comunica los resultados en diferentes formatos utilizando un lenguaje científico básico.						
3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.	Elabora en equipo un producto final a modo de solución de un problema.						
	Utiliza de forma segura materiales y herramientas adecuadas.						
3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	Explica los pasos seguidos en la elaboración de un producto final.						
	Presenta la solución obtenida de forma oral y gráfica.						
3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.	Resuelve de forma guiada problemas de programación.						
	Modifica algunos algoritmos relativos al pensamiento computacional.						
4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	Realiza acciones que favorecen el bienestar emocional y social.						
	Identifica las emociones propias y las que muestran las personas de su entorno.						
	Establece relaciones afectivas saludables y empáticas.						
5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	Realiza indagaciones sobre elementos del medio social y natural.						
	Utiliza herramientas y procesos adecuados.						
	Reconoce características y propiedades de los elementos.						
5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural	Utiliza la observación para reconocer conexiones directas entre elementos.						
	Manipula y experimenta con el fin de obtener relaciones sencillas.						

mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	Comprende las relaciones establecidas entre elementos.						
5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	Reconoce el patrimonio como un bien común.						
	Muestra actitudes de respeto.						
6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana	Identifica los principales problemas ecosociales.						

CUARTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/En proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.	Utiliza recursos digitales de forma segura.						
	Busca información de forma individual y en equipo.						
	Se comunica con otros mediante recursos digitales.						
	Reelabora contenidos digitales sencillos.						
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas, demostrando curiosidad por el medio natural, social y cultural cercano.	Formula preguntas sobre fenómenos y hechos cercanos.						
	Realiza de forma oral predicciones sencillas sobre fenómenos.						
	Muestra curiosidad por el entorno.						
2.2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.	Busca información en diferentes fuentes.						
	Utiliza la información obtenida en investigaciones sobre el medio.						
	Adquiere léxico sencillo básico.						
2.3. Realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura instrumentos y dispositivos, realizando observaciones y mediciones precisas y registrándolas correctamente.	Utiliza técnicas sencillas de indagación.						
	Emplea de forma segura instrumentos de indagación.						
	Realiza mediciones precisas.						
	Registra e las observaciones con claridad.						
	Identifica situaciones que requieran de la elaboración de un experimento.						

2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través de la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas.	Aporta respuestas a las preguntas que se le plantean.						
	Interpreta correctamente la información.						
	Compara sus predicciones con los resultados obtenidos.						
2.5. Presentar los resultados de las investigaciones en diferentes formatos, utilizando lenguaje científico básico y explicando los pasos seguidos.	Explica los pasos seguidos en pequeñas investigaciones.						
	Comunica los resultados en diferentes formatos.						
	Utiliza lenguaje científico básico.						
3.1. Construir en equipo un producto final sencillo que dé solución a un problema de diseño, proponiendo posibles soluciones, probando diferentes prototipos y utilizando de forma segura las herramientas, técnicas y materiales adecuados.	Elabora en equipo un producto final a modo de solución de un problema.						
	Ensayo diferentes prototipos en equipo.						
	Utiliza de forma segura materiales y herramientas adecuadas.						
3.2. Presentar el producto final de los proyectos de diseño en diferentes formatos y explicando los pasos seguidos.	Explica los pasos seguidos en la elaboración de un producto final.						
	Presenta la solución obtenida de forma oral y gráfica.						
3.3. Resolver, de forma guiada, problemas sencillos de programación, modificando algoritmos de acuerdo con los principios básicos del pensamiento computacional.	Resuelve de forma guiada problemas de programación.						
	Modifica algunos algoritmos relativos al pensamiento computacional.						
4.1. Mostrar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando las emociones propias y las de los demás, mostrando empatía y estableciendo relaciones afectivas saludables.	Realiza acciones que favorecen el bienestar emocional y social.						
	Identifica las emociones propias y las que muestran las personas de su entorno.						
	Establece relaciones afectivas saludables y empáticas.						

5.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.	Realiza indagaciones sobre elementos del medio social y natural.						
	Utiliza herramientas y procesos adecuados.						
	Reconoce características y propiedades de los elementos.						
5.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	Utiliza la observación para reconocer conexiones directas entre elementos.						
	Manipula y experimenta con el fin de obtener relaciones sencillas.						
	Comprende las relaciones establecidas entre elementos.						
5.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo como un bien común, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	Reconoce el patrimonio como un bien común.						
	Muestra actitudes de respeto.						
6.1. Identificar problemas ecosociales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, corresponsabilidad y protección del entorno y uso sostenible de los recursos naturales, y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana	Identifica los principales problemas ecosociales.						

3. TERCER CICLO

QUINTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/En proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
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.	Utiliza recursos digitales de forma segura.						
	Busca información de forma individual y en equipo.						
	Se comunica con otros trabajando en red.						
	Reelabora contenidos digitales sencillos.						
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	Formula preguntas sobre fenómenos y hechos cercanos.						
	Realiza predicciones razonadas sobre fenómenos.						
	Muestra y mantiene curiosidad por el entorno.						
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.	Busca y selecciona información en diferentes fuentes.						
	Utiliza criterios de fiabilidad de fuentes.						
	Utiliza la información obtenida en investigaciones sobre el medio.						
	Adquiere léxico sencillo básico.						

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.	Utiliza técnicas de indagación.						
	Emplea de forma segura instrumentos de indagación.						
	Realiza mediciones precisas.						
	Registra e las observaciones con claridad.						
	Diseña y realiza experimentos.						
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.	Aporta respuestas a las preguntas que se le plantean.						
	Interpreta y analiza correctamente la información.						
	Compara la coherencia de sus predicciones con los resultados obtenidos						
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.	Explica los pasos seguidos en pequeñas investigaciones.						
	Comunica los resultados en diferentes formatos.						
	Adapta el formato y mensaje a la audiencia, utilizando el lenguaje científico.						
3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.	Establece objetivos concretos tras la evaluación de una necesidad.						
	Resuelve problemas creando soluciones digitales o un prototipo.						
3.2. 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.	Diseña una posible solución utilizando el pensamiento computacional.						
	Emplea estrategias de gestión cooperativa de proyectos.						
	Establece criterios de evaluación de un proyecto.						
3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes	Resuelve de forma guiada problemas de diseño utilizando soluciones digitales o prototipos.						

prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.	Utiliza de forma segura materiales, herramientas y dispositivos.						
3.4. 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.	Explica los pasos seguidos en el diseño y ejecución de un producto.						
	Justifica el cumplimiento de los requisitos de un proyecto.						
	Adapta el formato y mensaje a la audiencia, utilizando el lenguaje científico.						
	Propones posibles retos para futuros proyectos.						
4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.	Realiza acciones que favorecen el bienestar emocional y social.						
	Identifica las emociones propias y las que muestran las personas de su entorno.						
	Establece relaciones afectivas saludables y empáticas.						
	Reflexiona sobre la relación entre uso de la tecnología y tiempo libre.						
4.2. 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.	Valora la importancia de una alimentación variada.						
	Reconoce elementos propios de un estilo de vida saludable.						
	Valora la importancia del uso adecuado de las tecnologías.						
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.	Realiza indagaciones sobre elementos del medio social y natural.						
	Utiliza herramientas y procesos adecuados.						
	Analiza las características y propiedades de los elementos.						

5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	Utiliza la observación par reconocer conexiones directas entre elementos.						
	Manipula y experimenta con el fin de obtener relaciones sencillas.						
	Comprende las relaciones establecidas entre elementos.						
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.	Reconoce el patrimonio como un bien común.						
	Muestra actitudes de conservación y mejora del patrimonio.						
	Elabora propuestas y acciones en favor de la sostenibilidad.						
6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuente 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.	Analiza la intervención humana en el entorno.						
	Pone en práctica estilos de vida sostenible.						
	Promueve actitudes de protección del planeta.						
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.	Busca soluciones a los principales problemas ecosociales.						
	-Los resuelve con actitud emprendedora.						
	Evalúa las posibles propuestas.						

SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSUFICIENTE Iniciado	SUFICIENTE Iniciado/En proceso	BIEN En proceso	NOTABLE Adquirido	SOBRESALIENTE Ampliamente adquirido	CALIFICACIÓN COMPETENCIAS
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.	Utiliza recursos digitales de forma segura para crear contenidos digitales sencillos.						
	Busca información de forma individual y en equipo.						
2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.	Formula preguntas sobre fenómenos y hechos cercanos realizando predicciones razonadas sobre los mismos.						
	Muestra y mantiene curiosidad por el entorno.						
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.	Busca y selecciona información en diferentes fuentes utilizando criterios de fiabilidad de las mismas.						
	Utiliza la información obtenida en investigaciones sobre el medio adquiriendo léxico sencillo básico.						
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.	Utiliza técnicas e instrumentos de indagación de forma segura.						
	Diseña experimentos realizando mediciones precisas y registrándolas con claridad.						

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.	Aporta respuestas a las preguntas que se le plantean.						
	Interpreta y analiza correctamente la información.						
	Compara la coherencia de sus predicciones con los resultados obtenidos						
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.	Explica los pasos seguidos en pequeñas investigaciones.						
	Adapta el formato y mensaje a la audiencia, utilizando el lenguaje científico.						
3.1. Plantear problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.	Establece objetivos concretos tras la evaluación de una necesidad.						
	Resuelve problemas creando soluciones digitales o un prototipo.						
3.2. 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.	Diseña una posible solución utilizando el pensamiento computacional.						
	Emplea estrategias de gestión cooperativa de proyectos.						
3.3. 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.	Resuelve de forma guiada problemas de diseño utilizando soluciones digitales o prototipos.						
	Utiliza de forma segura materiales, herramientas y dispositivos.						
3.4. 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.	Explica los pasos seguidos en el diseño y ejecución de un producto.						

	Adapta el formato y mensaje a la audiencia, utilizando el lenguaje científico.						
4.1. Promover actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, gestionando las emociones propias y respetando las de las demás personas, fomentando relaciones igualitarias, afectivas y saludables, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.	Realiza acciones que favorecen el bienestar emocional y social, estableciendo relaciones afectivas saludables y empáticas.						
	Reflexiona sobre la relación entre uso de la tecnología y tiempo libre.						
4.2. 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.	Reconoce elementos propios de un estilo de vida saludable.						
	Valora la importancia del uso adecuado de las tecnologías.						
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.	Realiza indagaciones sobre elementos del medio social y natural.						
	Analiza las características y propiedades de los elementos.						
5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	Identifica las diferentes conexiones del medio natural, social y cultural.						
	Comprende las relaciones establecidas entre elementos.						
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.	Reconoce el patrimonio como un bien común.						
	Muestra actitudes de conservación y mejora del patrimonio.						
6.1. Promover estilos de vida sostenible y consecuente 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.	Analiza la intervención humana en el entorno.						
	Pone en práctica estilos de vida sostenible.						
6.2. Participar con actitud emprendedora en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para	Busca soluciones a los principales problemas ecosociales.						

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.	Los resuelve con actitud emprendedora evaluando las posibles propuestas.						
---	--	--	--	--	--	--	--