CALIFICACIONES EN LAS DISTINTAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

ÁMBITO CIÉNTIFICO TECNOLÓGICO NIVEL II ESPA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN
MÓDULO IV CREITERIOS: 1.1, 2.1, 2.3, 4.1, 6.2, 7.1, 7.2, 8.1 Y 8.2	11,11%
MÓDULO V CREITERIOS: 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3, 9.1 Y 9.2	6,25&
MÓDULO VI CREITERIOS: 1.2, 1.3, 2.1, 4.1, 7.1, 7.2, 7.3, 8.1, 8.2, 8.3, 9.2 Y 10.1	8,33%

Teniendo en cuenta como están distribuidos los criterios de evaluación en las catorce situaciones de aprendizaje, el porcentaje de la nota total en cada situación de aprendizaje sería la siguiente:

PRIMERA EVALUACIÓN MÓDULO IV	PORCENTAJE
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: EL MUNDO USA LOS NÚMEROS TEMPORALIZACIÓN: 20 HORAS DE CLASE PRESENCIAL	44,44%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: LA IMPORTANCIA DE LA NUTRICIÓN TEMPORALIZACIÓN: CUATRO SEMANAS DE DISPONIBILIDAD EN LA PLATAFORMA MOODLE	22,22%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: TODO LO QUE NOS RODEA ES MATERIA Y ENERGÍA TEMPORALIZACIÓN: TRES SEMANAS DE DISPONIBILIDAD EN LA PLATAFORMA MOODLE	22,22%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: SENTIMOS POR NUESTRO CUERPO	11,11%

TEMPORALIZACIÓN: 6 HORAS DE CLASE PRESENCIAL	
SEGUNDA EVALAUCIÓN MÓDULO V	PORCENTAJE
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: ESTADÍSTICA TEMPORALIZACIÓN: 6 HORAS DE CLASE	12,5%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: NOS MOVEMOS TEMPORALIZACIÓN: 12 HORAS DE CLASE	25%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7: REPRESENTAMOS PIEZAS E IDEAS TEMPORALIZACIÓN: 6 HORAS	21,75%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8: CAMBIOS FÍSICOS Y QUÍMICOS TEMPORALIZACIÓN: TRES SEMANAS DE DISPOIBILIDAD EN MOODLE	21,875%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 9: HÁBITOS DE VIDA SALUDABLES TEMPORALIZACIÓN: TRES SEMANAS DE DISPOIBILIDAD EN MOODLE	21,875%
TERCERA EVALUACIÓN MÓDULO VI	PORCENTAJE
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 10: REPRESENTACIONES MATEMÁTICAS TEMPORALIZACIÓN: 6 HORAS DE CLASE	16,66%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 11: ELETRICIDAD TEMPORALIZACIÓN: 9 HORAS DE CLASE	25%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 12: PROGRAMACIÓN TEMPORALIZACIÓN: 6 HORAS DE CLASE	16,66%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 13: NOS CUIDAMOS FRENTE A LAS ENFERMEDADES TEMPORALIZACIÓN: TRES SEMANAS DE DISPOIBILIDAD EN MOODLE	20,83%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 14: RELIEVE A NUESTRO ALREDEDOR TEMPORALIZACIÓN: TRES SEMANAS DE DISPOIBILIDAD EN MOODLE	20,83%

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 1º ESO

CRITERIO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
1.1. Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características	6,66%
1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.	6,66%
1.3. Entender la estructura básica de un programa informático.	6,66%
1.4. Comprender los principios básicos de ingeniería en los que se basan los robots.	6,66%
2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	6,66%
2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil, particularizando las soluciones.	6,66%
3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	6,66%
4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos de datos generados hoy en día, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.	6,66%
4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial de forma ética y responsable.	6,66%
5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	6,66%
5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	6,66%
6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del	6,66%

individuo en su interacción en la red.	
6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios básicos de seguridad y uso responsable.	6,66%
6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	6,66%
6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	6,66%

Teniendo en cuenta como están distribuidos los criterios de evaluación en las seis situaciones de aprendizaje, el porcentaje de la nota total en cada situación de aprendizaje sería la siguiente:

PRIMERA EVALUACIÓN
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: NOS INICIAMOS PARA PROGRAMAR CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 15,55%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: LOS ROBOTS NOS RODEAN POR TODAS PARTES CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 19,99%
SEGUNDA EVALAUCIÓN:
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: APRENDEMOS A PROGRAMAR CON SCRATCH CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 15,55%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: EL UNIVERSO DE LOS DATOS CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 13,33%
TERCERA EVALUACIÓN
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: APRENDEMOS A PROGRAMAR CON MAKECODE CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 15,55%
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: LA SEGURIDAD EN INTERNET CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 19,99%

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 2º ESO

CRITERIO DE EVALUACIÓN (16)	PORCENTAJE (%)
1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	6,25
1.2. Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, conociendo las aplicaciones más comunes.	6,25
1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.	6,25
1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.	6,25
2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	6,25
2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.	6,25
2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.	6,25
3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	6,25
4.1. Conocer las aplicaciones actuales del Big Data, así como la naturaleza de los distintos tipos de datos y metadatos generados, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.	6,25
4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial de forma ética y responsable.	6,25

5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	6,25
5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	6,25
6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red.	6,25
6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	6,25
6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la Internet.	6,25
6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	6,25
TOTAL	**100**

Teniendo en cuenta como están distribuidos los criterios de evaluación en las seis situaciones de aprendizaje, el porcentaje de la nota total en cada situación de aprendizaje sería la siguiente:

PRIMERA EVALUACIÓN: 33,2% SOBRE EL TOTAL DEL CURSO.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: LOS ROBOTS NOS RODEAN POR TODAS PARTES. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: APRENDEMOS A PROGRAMAR CON SCRATCH. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
SEGUNDA EVALUACIÓN: 33,2% SOBRE EL TOTAL DEL CURSO.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: APRENDEMOS A PROGRAMAR CON MAKECODE.

CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: EL UNIVERSO DE LOS DATOS. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
TERCERA EVALUACIÓN: 33,2% SOBRE EL TOTAL DEL CURSO.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: APP INVENTOR CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: PÁGINA WEB CON GOOGLE SITE. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA 3º ESO

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con el siguiente peso porcentual:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (17)	PORCENTAJE (%)
1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	5,88
1.2. Reconocer los conceptos básicos de la robótica, así como las configuraciones morfológicas más comunes.	5,88
1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.	5,88
1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.	5,88
2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	5,88
2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.	5,88
2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.	5,88
3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.	5,88
4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos metadatos generados hoy en día, siendo capaces de entender su ciclo de vida, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.	5,88
4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de	5,88

aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial.	
4.3 Comprender los principios de funcionamiento del Data Scraping.	5,88
5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	5,88
5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	5,88
6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red.	5,88
6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	5,88
6.3. Reconocer y comprender la propiedad intelectual de los materiales alojados en la Internet.	5,88
6.4. Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.	5,88
TOTAL	**100**

Teniendo en cuenta como están distribuidos los criterios de evaluación en las seis situaciones de aprendizaje, el porcentaje de la nota total en cada situación de aprendizaje sería la siguiente:

PRIMERA EVALUACIÓN: 33,2% SOBRE EL TOTAL DEL CURSO.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: LOS ROBOTS NOS RODEAN POR TODAS PARTES. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: APRENDEMOS A PROGRAMAR CON SCRATCH. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.

SEGUNDA EVALUACIÓN: 33,2% SOBRE EL TOTAL DEL CURSO.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: APRENDEMOS A PROGRAMAR CON MAKECODE. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: EL UNIVERSO DE LOS DATOS. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
TERCERA EVALUACIÓN: 33,2% SOBRE EL TOTAL DEL CURSO.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: APP INVENTOR CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: PÁGINA WEB CON GOOGLE SITE. CALIFICACIÓN SOBRE LA NOTA TOTAL: 16,6%.

DIGITALIZACIÓN 4º DE ESO

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con el siguiente peso porcentual:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	7,14%
1.2. Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales, de forma sostenible.	7,14%
1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario, fomentando un consumo y reposición de los sistemas digitales y/ o tecnológicos de manera sostenible y responsable.	7,14%
2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	7,14%
2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	7,14%
2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	7,14%

2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	7,14%
3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	7,14%
3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	7,14%
3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	7,14%
4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red, basadas en el respeto mutuo.	7,14%
4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas, y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	7,14%
4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	7,14%
4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	7,14%

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 1º DE BACHILLERATO

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con el siguiente peso porcentual:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
1.1 Analizar y valorar el impacto de la industria de desarrollo de *software* en la sociedad actual, en especial en la innovación y el empleo	12,5%
2.1. Emplear medidas de seguridad informática necesarias para la protección de las personas y de sus datos, comprendiendo los principios de la ciberseguridad, identificando amenazas y riesgos	12,5%
2.2. Proteger la privacidad en Internet y reconocer contenido, contactos o conductas inapropiadas, sabiendo informar al respecto	12,5%
3.1. Elaborar y publicar contenidos en la web, integrando información textual, gráfica y multimedia, teniendo en cuenta a quién va dirigida y el objetivo que se pretende conseguir, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.	12,5%
4.1. Trabajar colaborativamente en la creación de contenidos digitales, usando herramientas de comunicación y productividad, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.	12,5%
5.1. Desarrollar una variedad de aplicaciones informáticas en las que se emplee una aproximación modular y diferentes estructuras de datos.	12,5%
5.2. Aplicar los principales pasos del ciclo de vida de una aplicación, trabajando de forma colaborativa, empleando un entorno de desarrollo integrado	12,5%
5.3. Analizar y resolver problemas de tratamiento de la información, dividiéndolos en subproblemas, empleando mecanismos de abstracción, definiendo algoritmos que los resuelvan e identificando problemas y soluciones similares.	12,5%

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 2º DE BACHILLERATO

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con el siguiente peso porcentual:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
1.1 Analizar y valorar el impacto de la industria de desarrollo de *software* en la sociedad actual, en especial en la innovación y el empleo	12,5%
2.1. Emplear medidas de seguridad informática necesarias para la protección de las personas y de sus datos, comprendiendo los principios de la ciberseguridad, identificando amenazas y riesgos	12,5%
2.2. Proteger la privacidad en Internet y reconocer contenido, contactos o conductas inapropiadas, sabiendo informar al respecto	12,5%
3.1. Elaborar y publicar contenidos en la web, integrando información textual, gráfica y multimedia, teniendo en cuenta a quién va dirigida y el objetivo que se pretende conseguir, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.	12,5%
4.1. Trabajar colaborativamente en la creación de contenidos digitales, usando herramientas de comunicación y productividad, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.	12,5%
5.1. Desarrollar una variedad de aplicaciones informáticas en las que se emplee una aproximación modular y diferentes estructuras de datos.	12,5%
5.2. Aplicar los principales pasos del ciclo de vida de una aplicación, trabajando de forma colaborativa, empleando un entorno de desarrollo integrado	12,5%
5.3. Analizar y resolver problemas de tratamiento de la información, dividiéndolos en subproblemas, empleando	12,5%

mecanismos de abstracción, definiendo algoritmos que los resuelvan e identificando problemas y soluciones similares.	

PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 2º BACHILLERATO

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con el siguiente peso porcentual:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
1.1 Transformar ideas en aplicaciones de forma creativa, descomponiendo problemas complejos en otros más simples e ideando modelos abstractos de los mismos y algoritmos que permitan implementar una solución computacional.	14,29%
1.2. Escribir programas, convenientemente estructurados y comentados, que recogen y procesan la información procedente de diferentes fuentes y generan la correspondiente salida.	14,29%
1.3. Identificar y aplicar los principales pasos del ciclo de vida de una aplicación, y trabajar de forma colaborativa en equipos de desarrollo, utilizando IDE's, depuradores y herramientas de control de versiones de código.	14,29%
2.1. Explotar las posibilidades de las bases de datos para la recogida y procesamiento de grandes cantidades de datos en la búsqueda de patrones y conexiones que faciliten la resolución de problemas computacionales.	14,29%
3.1. Utilizar los lenguajes de marcado y estilos para la creación de páginas web, teniendo en cuenta aspectos relativos al diseño adaptativo.	14,29%
3.2. Diseñar, programar y probar una aplicación web sencilla con acceso a una base de datos, utilizando un lenguaje de *script*	14,29%
4.1. Diseñar, programar y probar una aplicación que lea datos de un sensor, los procese, y como resultado, ejecute un actuador.	14,29%

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º DE ESO

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.

1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.

Competencia específica 2

2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

Competencia específica 3

3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

Competencia específica 4

4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

Competencia específica 5

5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y móviles, empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.

5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.

Competencia específica 6

6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

Competencia específica 7

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental, a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.

7.2. Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano, en especial de Andalucía, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

En la siguiente tabla se muestra la ponderación de cada criterio de evaluación y de las situaciones de aprendizaje.

CE	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	TOTAL
1.1	6,6%								6,6%
1.2			2,2%		2,2%	2,2%			6,6%
1.3	6,6%								6,6%
2.1	2,2%	2,2%			2,2%				6,6%
2.2			3,3%	3,3%					6,6%
3.1			2,2%		2,2%	2,2%			6,6%
4.1		3,3%		3,3%					6,6%
5.1							6,6%		6,6%
5.2							6,6%		6,6%
5.3							6,6%		6,6%
6.1								6,6%	6,6%
6.2		3,3%						3,3%	6,6%
6.3								6,6%	6,6%
7.1				6,6%					6,6%

7.2								6,6%	6,6%
TOTAL	15.4%	8,8%	7.7%	15.4%	6.6%	4.4%	19,8%	23.1%	100%

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º DE ESO

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.

1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.

Competencia específica 2

2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

Competencia específica 3

3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

Competencia específica 4

4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

Competencia específica 5

5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.

5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores, dispositivos y móviles, empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.

5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.

Competencia específica 6

6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.

6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

Competencia específica 7

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental, a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.

7.2. Identificar las aportaciones básicas de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental del entorno más cercano, en especial de Andalucía, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

En la siguiente tabla se muestra la ponderación de cada criterio de evaluación y de las situaciones de aprendizaje. Ha

CE	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	TOTAL
1.1	6,6%								6,6%
1.2	3,3%			3,3%					6,6%
1.3							3,3%	3,3%	6,6%
2.1	2,2%	2,2%		2,2%					6,6%
2.2				3,3%	3,3%				6,6%
3.1			2,2%	2,2%	2,2%				6,6%
4.1	3,3%	3,3%							6,6%
5.1					3,3%	3,3%			6,6%
5.2						6,6%			6,6%
5.3						6,6%			6,6%
6.1							6,6%		6,6%
6.2		3,3%					3,3%		6,6%
6.3							6,6%		6,6%

7.1	6,6%								6,6%
7.2								6,6%	6,6%
TOTAL	22%	8,8%	2,2%	11%	8,8%	16,5%	19,8%	10%	100%

TECNOLOGÍA 4º DE ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1**. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora. STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE1, CE3.**	1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas Emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y Posibilidades de mejora. 1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución. 1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.	TEC.4.A.1. TEC.4.A.1. TEC.4.A.1.
2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas. STEM2, S TEM5, C D2, C PSAA4, C C4, CCEC4.	2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo. 2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.	TEC.4.A.2. TEC.4.A.3.1. TEC.4.D.4. TEC.4.A.2.2 TEC.4.A.3.
3. Expresar, comunicar y difundir	3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de	TEC.4.A.1.4. TEC.4.A.4.

ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva con un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo. **CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CEC3.**	manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados. 3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.	TEC.4.A.1.1. TEC.4.A.1.4. TEC.4.A.3.1. TEC.4.A.4.
4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos. **CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.**	4.1. Diseñar, construir, controlar y simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares. 4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el *big data* y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.	TEC.4.B.1. TEC.4.B.2. TEC.4.B.3. TEC.4.B.4. TEC.4.C.1. TEC.4.C.2. TEC.4.C.3 TEC.4.C.4.
5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares, para la resolución de tareas de la manera más eficiente. **CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.**	5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.	TEC.4.A.1.4. TEC.4.A.3. TEC.4.C.1. TEC.4.C.2.
6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno, aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología. **STEM2, STEM5, CD4, CC4.**	6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.	TEC.4.A.2. TEC.4.D.1. TEC.4.D.2. TEC.4.D.3. TEC.4.A.2. TEC.4.D.1. TEC.4.D.2.

	6.2. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible. 6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social, por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	TEC.4.D.3. TEC.4.D.2. TEC.4.D.3. TEC.4.D.4.

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con un peso porcentual de 7,69 %.

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Competencia específica 1: Coordinar y desarrollar proyectos de investigación con una actitud crítica y emprendedora, implementando estrategias y técnicas eficientes de resolución de problemas y comunicando los resultados de manera adecuada, para crear y mejorar productos y sistemas de manera continua. **CCL1, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CD5, CPSAA1.1, CE3.**	**Criterios de evaluación** • 1.1. Investigar y diseñar proyectos que muestren de forma gráfica la creación y mejora de un producto, seleccionando, referenciando e interpretando información relacionada. • 1.2. Participar en el desarrollo, gestión y coordinación de proyectos de creación y mejora continua de productos viables y socialmente responsables, identificando mejoras y creando prototipos mediante un proceso iterativo, con actitud crítica, creativa y emprendedora. • 1.3. Colaborar en tareas tecnológicas, escuchando el razonamiento de los demás, aportando al equipo a través del rol asignado y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables e inclusivas. • 1.4. Elaborar documentación técnica con precisión y rigor, generando diagramas funcionales y utilizando medios manuales y aplicaciones digitales empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados. • 1.5. Comunicar de manera eficaz y organizada las	TECI.1.A.1 TECI.1.A.2 TECI.1.A.3 TECI.1.A.1 TECI.1.A.2 TECI.1.A.4 TECI 1 A 5 TECI.1.A.1 TECI.1.A.4 TECI 1 A 5 TECI.1.A.3 TECI 1 A 6 TECI.1.A.3 TECI 1 A 6

	ideas y soluciones tecnológicas.	
Competencia específica 2: Seleccionar materiales y elaborar estudios de impacto, aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad para fabricar productos de calidad que den respuesta a problemas y tareas planteados, desde un enfoque responsable y ético. **STEM2, STEM5, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA4, CC4, CE1.**	• 2.1. Determinar el ciclo de vida de un producto, planificando y aplicando medidas de control de calidad en sus distintas etapas, desde el diseño a la comercialización, teniendo en consideración estrategias de mejora continua. • 2.2. Seleccionar los materiales, tradicionales o de nueva generación, adecuados para la fabricación de productos de calidad basándose en sus características técnicas y atendiendo a criterios de sostenibilidad de manera responsable y ética. • 2.3. Fabricar modelos o prototipos empleando las técnicas de fabricación más adecuadas y aplicando los criterios técnicos y de sostenibilidad necesarios.	TECI.1.A.1 TECI.1.A.2 TECI.1.A.2 TECI.1.B 1 TECI 1 B 2 TECI.1.A.3 TECI.1.B.2 TECI.1.B.3 TECI.1.C.1 TECI.1.D.1
Competencia específica 3: Utilizar las herramientas digitales adecuadas, analizando sus posibilidades, configurándolas de acuerdo a sus necesidades y aplicando conocimientos interdisciplinares, para resolver tareas, así como para realizar la presentación de los resultados de una manera óptima. **STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA5, CE3.**	• 3.1. Resolver tareas propuestas y funciones asignadas, mediante el uso y configuración de diferentes herramientas digitales de manera óptima y autónoma. • 3.2. Realizar la presentación de proyectos empleando herramientas digitales adecuadas.	TECI.1.A.3 TECI.1.B.2 TECI.1.E.2 TECI.1.E.3 TECI.1.E.4 TECI.1.A.3 TECI.1.A.6
Competencia específica 4: Generar conocimientos y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas científicas con actitud creativa, para calcular, y resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los distintos	• 4.1. Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones mecánicas, aplicando fundamentos de mecanismos de transmisión y transformación de movimientos, soporte y	TECI.1.B.1 TECI.1.C.1 TECI.1.B.1 TECI.1.C.1

ámbitos de la ingeniería. **STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA5, CE3.**	unión al desarrollo de montajes o simulaciones. • 4.2. Resolver problemas asociados a sistemas e instalaciones eléctricas y electrónicas, aplicando fundamentos de corriente continua y máquinas eléctricas al desarrollo de montajes o simulaciones.	
Competencia específica 5: Diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos, aplicando conocimientos de programación informática, regulación automática y control, así como las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, para estudiar, controlar y automatizar tareas en sistemas tecnológicos y robóticos. **STEM1, STEM2, STEM3, CD2,CD3, CD5, CPSAA1.1, CE3.**	• 5.1. Controlar el funcionamiento de sistemas tecnológicos y robóticos, utilizando lenguajes de programación informática, estructurados o no, y aplicando las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, tales como inteligencia artificial, internet de las cosas, big data... • 5.2. Automatizar, programar y evaluar movimientos de robots, mediante la modelización, la aplicación de algoritmos sencillos y el uso de herramientas informáticas. • 5.3. Conocer y comprender conceptos básicos de programación textual, mostrando el progreso paso a paso de la ejecución de un programa a partir de un estado inicial y prediciendo su estado final tras la ejecución.	TECI.1.E.1 TECI.1.E.2 TECI.1.E.3 TECI.1.E.4 TECI.1.F.5 TECI.1.C.1 TECI.1.D.1 TECI.1.E.1 TECI.1.F.1 TECI.1.F.2 TECI.1.F.3 TECI.1.F.4 TECI.1.C.1 TECI.1.D.1 TECI.1.E.1
Competencia específica 6: Analizar y comprender sistemas tecnológicos de los distintos ámbitos de la ingeniería, estudiando sus características, consumo y eficiencia energética, para evaluar el uso responsable y sostenible que se hace de la tecnología.	• 6.1. Evaluar los distintos sistemas de generación de energía eléctrica y mercados energéticos, estudiando sus características, calculando sus magnitudes y valorando su eficiencia.	TECI.1.F.1 TECI.1.G.4 TECI.1.G.3 TECI.1.G.4

STEM2, STEM5, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CC4, CE1.	• 6.2. Analizar las diferentes instalaciones de una vivienda desde el punto de vista de su eficiencia energética, buscando aquellas opciones más comprometidas con la sostenibilidad y fomentando un uso responsable de las mismas.	

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con un peso porcentual de 5,88 %.

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA II

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA

Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Competencia específica 1: Coordinar y desarrollar proyectos de investigación con una actitud crítica y emprendedora, implementando estrategias y técnicas eficientes de resolución de problemas y comunicando los resultados de manera adecuada, para crear y mejorar productos y sistemas de manera continua. **CCL1, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CD5, CPSAA1.1, CE3.**	1.1. Desarrollar proyectos de investigación e innovación con el fin de crear y mejorar productos de forma continua, utilizando modelos de gestión cooperativos y flexibles. 1.2. Comunicar y difundir de forma clara y comprensible proyectos elaborados y presentarlos con la documentación técnica necesaria. 1.3. Perseverar en la consecución de objetivos en situaciones de incertidumbre, identificando y gestionando emociones, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada y utilizando el error como parte del proceso de aprendizaje.	TECI.2.A.1 TECI.2.A.2 TECI.2.A.3 TECI.2.A.4 TECI.2.A.2 TECI.2.A.3 TECI.2.A.4 TECI.2.A.3 TECI.2.A.4
Competencia específica 2: Seleccionar materiales y elaborar estudios de impacto, aplicando criterios técnicos y de sostenibilidad para fabricar productos de calidad que den respuesta a problemas y tareas planteados, desde un enfoque responsable y ético. **STEM2, STEM5, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA4, CC4,**	2.1. Analizar la idoneidad de los materiales técnicos en la fabricación de productos sostenibles y de calidad, estudiando su estructura interna, propiedades, tratamientos de modificación y mejora de sus propiedades. 2.2. Elaborar informes	TECI.2.B.1 TECI.2.B.2 TECI.2.G.1

CE1.	sencillos de evaluación de impacto ambiental.	
Competencia específica 3: Utilizar las herramientas digitales adecuadas, analizando sus posibilidades, configurándolas de acuerdo a sus necesidades y aplicando conocimientos interdisciplinares, para resolver tareas, así como para realizar la presentación de los resultados de una manera óptima. **STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA5, CE3.**	3.1. Resolver problemas asociados a las distintas fases del desarrollo y gestión de un proyecto (diseño, simulación y montaje y presentación), utilizando las herramientas adecuadas que proveen las aplicaciones digitales.	TECI.2.A.1 TECI.2.A.2 TECI.2.C.1 TECI.2.C.2 TECI.2.C.3 TECI.2.D.1 TECI.2.D.2. TECI.2.D.3 TECI.2.E.1
Competencia específica 4: Generar conocimientos y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas científicas con actitud creativa, para calcular, y resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los distintos ámbitos de la ingeniería. **STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CD5, CPSAA5, CE3.**	4.1. Calcular y montar estructuras sencillas, estudiando los tipos de cargas a los que se puedan ver sometidas y su estabilidad. 4.2. Analizar las máquinas térmicas: máquinas frigoríficas, bombas de calor y motores térmicos, comprendiendo su funcionamiento y realizando simulaciones y cálculos básicos sobre su eficiencia. 4.3. Interpretar y solucionar esquemas de sistemas neumáticos e hidráulicos, a través de montajes o simulaciones, comprendiendo y documentando el funcionamiento de cada uno de sus elementos y del sistema en su totalidad. 4.4. Interpretar y resolver circuitos de corriente alterna, mediante montajes o simulaciones, identificando sus elementos y comprendiendo su funcionamiento. 4.5. Experimentar y diseñar circuitos combinacionales y secuenciales físicos y simulados aplicando	TECI.2.C.1 TECI.2.C.2 TECI.2.C.3 TECI.2.D 1 TECI.2.D.2 TECI.2.D.3

	fundamentos de la electrónica digital, y comprendiendo su funcionamiento en el diseño de soluciones tecnológicas.	
Competencia específica 5: Diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos, aplicando conocimientos de programación informática, regulación automática y control, así como las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, para estudiar, controlar y automatizar tareas en sistemas tecnológicos y robóticos. **STEM1, STEM2, STEM3, CD2,CD3, CD5, CPSAA1.1, CE3.**	5.1. Comprender y simular el funcionamiento de los procesos tecnológicos basados en sistemas automáticos de lazo abierto y cerrado, aplicando técnicas de simplificación y analizando su estabilidad. 5.2. Conocer y evaluar sistemas informáticos emergentes y sus implicaciones en la seguridad de los datos, analizando modelos existentes.	TECI.2.E.1 TECI.2.F.1 TECI.2.E.1 TECI.2.F.1
Competencia específica 6: Analizar y comprender sistemas tecnológicos de los distintos ámbitos de la ingeniería, estudiando sus características, consumo y eficiencia energética, para evaluar el uso responsable y sostenible que se hace de la tecnología. **STEM2, STEM5, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CC4, CE1.**	6.1. Analizar los distintos sistemas de ingeniería desde el punto de vista de la responsabilidad social y la sostenibilidad, estudiando las características de eficiencia energética asociadas a los materiales y a los procesos de fabricación.	TECI.2.G.1

Todos los criterios de evaluación según normativa tienen en mismo valor en la calificación, por ello los siguientes criterios de evaluación se valoran con un peso porcentual de 7,14 %.