**6.2. REFERENTES DE LA EVALUACIÓN**

**6.2.1. Criterios de evaluación**

**Materia: Tecnología Cursos: 2º y 3º de ESO**

Según el Real Decreto 1105/2014 por el que se establece el currículo de ESO y Bachillerato, los criterios de evaluación de la materia de Tecnología para 2º y 3º cursos de ESO, y sus estándares correspondientes, son los que siguen a continuación:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bloque de contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| 1 | 1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.  2. Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.  3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.  4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.  5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. | 1.1. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.  1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.  2.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.  2.2. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.  2.3. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.  2.4. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circulitos mecánicos.  3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.  3.2. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.  3.3. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.  4.1. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.  5.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores. |
| 2 | 1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas aplicando criterios de normalización y escalas.  2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.  3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización. | 1.1. Representa mediante vistas y perspectivas objetos y sistemas técnicos, mediante croquis y empleando criterios normalizados de acotación y escala.  2.1. Interpreta croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.  2.2. Produce los documentos necesarios relacionados con un prototipo empleando cuando sea necesario software específico de apoyo.  3.1. Describe las características propias de los materiales de uso técnico comparando sus propiedades. |
| 3 | 1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.  2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud. | 1.1. Explica cómo se puede identificar las propiedades mecánicas de los materiales de uso técnico.  2.1. Identifica y manipula las herramientas del taller en operaciones básicas de conformado de los materiales de uso técnico.  2.2. Elabora un plan de trabajo en el taller con especial atención a las normas de seguridad y salud. |
| 4 | 1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.  2. Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.  3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas.  4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.  5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. | 1.1. Describe apoyándote en información escrita, audiovisual o digital, las características propias que configuran las tipologías de estructura.  1.2. Identifica los esfuerzos característicos y la transmisión de los mismos en los elementos que configuran la estructura.  2.1. Describe mediante información escrita y gráfica como transforma el movimiento o lo transmiten los distintos mecanismos.  2.2. Calcula la relación de transmisión de distintos elementos mecánicos como las poleas y los engranajes.  2.3. Explica la función de los elementos que configuran una máquina o sistema desde el punto de vista estructural y mecánico.  2.4. Simula mediante software específico y mediante simbología normalizada circulitos mecánicos.  3.1. Explica los principales efectos de la corriente eléctrica y su conversión.  3.2. Utiliza las magnitudes eléctricas básicas.  3.3. Diseña utilizando software específico y simbología adecuada circuitos eléctricos básicos y experimenta con los elementos que lo configuran.  4.1. Manipula los instrumentos de medida para conocer las magnitudes eléctricas de circuitos básicos.  5.1. Diseña y monta circuitos eléctricos básicos empleando bombillas, zumbadores, diodos led, motores, baterías y conectores. |
| 5 | 1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático.  2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información.  3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos. | 1.1. Identifica las partes de un ordenador y es capaz de sustituir y montar piezas clave.  1.2. Instala y maneja programas y software básicos.  1.3. Utiliza adecuadamente equipos informáticos y dispositivos electrónicos.  2.1. Maneja espacios web, plataformas y otros sistemas de intercambio de información.  2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.  3.1. Elabora proyectos técnicos con equipos informáticos, y es capaz de presentarlos y difundirlos. |

Ahora bien, según la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la ESO en Andalucía, los criterios de evaluación para la materia de Tecnología en 2º y 3º cursos de esta etapa son, agrupados por bloques, los siguientes:

Bloque 1. Proceso de resolución de problemas tecnológicos.

1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.

2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.

3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.

4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.

5. Valorar el desarrollo tecnológico en todas sus dimensiones.

Bloque 2. Expresión y comunicación técnica.

1. Representar objetos mediante vistas y perspectivas (isométrica y caballera) aplicando criterios de normalización y escalas.

2. Interpretar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.

3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.

4. Conocer y manejar los principales instrumentos de dibujo técnico.

5. Representar objetos mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.

Bloque 3. Materiales de uso técnico.

1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos, reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.

2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.

3. Conocer y analizar la clasificación y aplicaciones más importantes de los materiales de uso técnico.

4. Identificar los diferentes materiales con los que están fabricados objetos de uso habitual.

Bloque 4. Estructuras y mecanismos: máquinas y sistemas.

1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos. Identificar los distintos tipos de estructuras y proponer medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.

2. Observar, conocer y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura. Calcular sus parámetros principales.

3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.

4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.

5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales. Conocer los principales elementos de un circuito eléctrico. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada. Montar circuitos con operadores elementales a partir de un esquema predeterminado.

6. Diseñar, construir y controlar soluciones técnicas a problemas sencillos, utilizando mecanismos y circuitos.

7. Conocer y valorar el impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía, fomentando una mayor eficiencia y ahorro energético.

Bloque 5. Iniciación a la programación y sistemas de control.

1. Conocer y manejar un entorno de programación distinguiendo sus partes más importantes y adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para elaborar programas informáticos sencillos utilizando programación gráfica por bloques de instrucciones.

2. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.

3. Identificar sistemas automáticos de uso cotidiano. Comprender y describir su funcionamiento.

4. Elaborar un programa estructurado para el control de un prototipo.

Bloque 6. Tecnologías de Información y la Comunicación.

1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático, localizando el conexionado funcional, sus unidades de almacenamiento y sus principales periféricos.

2. Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información. Mantener y optimizar el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.).

3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

4. Aplicar las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo.

5. Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).

6. Conocer el concepto de Internet, su estructura, funcionamiento y sus servicios básicos, usándolos de forma segura y responsable.

7. Utilizar Internet de forma segura para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).

8. Valorar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual.

**Materia: Tecnología Cursos: 4º de ESO**

Según el Real Decreto 1105/2014 por el que se establece el currículo de ESO y Bachillerato, los criterios de evaluación de la materia de Tecnología para 4º curso de ESO, y sus estándares correspondientes, son los que siguen a continuación:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bloque de contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
| 1 | 1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.  2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.  3. Elaborar sencillos programas informáticos.  4. Utilizar equipos informáticos. | 1.1. Describe los elementos y sistemas fundamentales que se utilizan en la comunicación alámbrica e inalámbrica.  1.2. Describe las formas de conexión en la comunicación entre dispositivos digitales.  2.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet empleando servicios de localización, comunicación intergrupal y gestores de transmisión de sonido, imagen y datos.  2.2. Conoce las medidas de seguridad aplicables a cada situación de riesgo.  3.1. Desarrolla un sencillo programa informático para resolver problemas utilizando un lenguaje de programación.  4.1. Utiliza el ordenador como herramienta de adquisición e interpretación de datos, y como realimentación de otros procesos con los datos obtenidos. |
| 2 | 1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.  2. Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.  3. Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.  4. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético. | 1.1. Diferencia las instalaciones típicas en una vivienda.  1.2. Interpreta y maneja simbología de instalaciones eléctricas, calefacción, suministro de agua y saneamiento, aire acondicionado y gas.  2.1. Diseña con ayuda de software instalaciones para una vivienda tipo con criterios de eficiencia energética.  3.1. Realiza montajes sencillos y experimenta y analiza su funcionamiento.  4.1. Propone medidas de reducción del consumo energético de una vivienda. |
| 3 | 1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.  2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.  3. Experimentar con el montaje de circuitos elementales y aplicarlos en el proceso tecnológico.  4. Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.  5. Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.  6. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.  7. Montar circuitos sencillos. | 1.1. Describe el funcionamiento de un circuito electrónico formado por componentes elementales.  1.2. Explica las características y funciones de componentes básicos: resistor, condensador, diodo y transistor.  2.1. Emplea simuladores para el diseño y análisis de circuitos analógicos básicos, empleando simbología adecuada.  3.1. Realiza el montaje de circuitos electrónicos básicos diseñados previamente.  4.1. Realiza operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole.  4.2. Relaciona planteamientos lógicos con procesos técnicos.  5.1. Resuelve mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.  6.1. Analiza sistemas automáticos, describiendo sus componentes.  7.1. Monta circuitos sencillos. |
| 4 | 1. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes.  2. Montar automatismos sencillos.  3. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma. | 1.1. Analiza el funcionamiento de automatismos en diferentes dispositivos técnicos habituales, diferenciando entre lazo abierto y cerrado.  2.1. Representa y monta automatismos sencillos.  3.1. Desarrolla un programa para controlar un sistema automático o un robot que funcione de forma autónoma en función de la realimentación que recibe del entorno. |
| 5 | 1. Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.  2. Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.  3. Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.  4. Experimentar con dispositivos neumáticos y simuladores informáticos. | 1.1. Describe las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.  2.1. Identifica y describe las características y funcionamiento de este tipo de sistemas.  3.1. Emplea la simbología y nomenclatura para representar circuitos cuya finalidad es la de resolver un problema tecnológico.  4.1. Realiza montajes de circuitos sencillos neumáticos e hidráulicos bien con componentes reales o mediante simulación. |
| 6 | 1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.  2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.  3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. | 1.1. Identifica los cambios tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad.  2.1. Analiza objetos técnicos y su relación con el entorno, interpretando su función histórica y la evolución tecnológica.  3.1. Elabora juicios de valor frente al desarrollo tecnológico a partir del análisis de objetos, relacionado inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.  3.2. Interpreta las modificaciones tecnológicas, económicas y sociales en cada periodo histórico ayudándote de documentación escrita y digital. |

Ahora bien, según la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la ESO en Andalucía, los criterios de evaluación para la materia de Tecnología en 4º curso de esta etapa son, agrupados por bloques, los siguientes:

Bloque 1: Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.

2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable. Conocer los principios básicos del funcionamiento de Internet.

3. Elaborar sencillos programas informáticos.

4. Utilizar equipos informáticos.

5. Conocer las partes básicas del funcionamiento de las plataformas de objetos conectados a Internet, valorando su impacto social.

Bloque 2: Instalaciones en viviendas.

1. Describir los elementos que componen las distintas instalaciones de una vivienda y las normas que regulan su diseño y utilización.

2. Realizar diseños sencillos empleando la simbología adecuada.

3. Experimentar con el montaje de circuitos básicos y valorar las condiciones que contribuyen al ahorro energético.

4. Evaluar la contribución de la arquitectura de la vivienda, sus instalaciones y de los hábitos de consumo al ahorro energético.

Bloque 3: Electrónica.

1. Analizar y describir el funcionamiento y la aplicación de un circuito electrónico y sus componentes elementales.

2. Emplear simuladores que faciliten el diseño y permitan la práctica con la simbología normalizada.

3. Experimentar con el montaje de circuitos electrónicos analógicos y digitales elementales, describir su funcionamiento y aplicarlos en el proceso tecnológico.

4. Realizar operaciones lógicas empleando el álgebra de Boole en la resolución de problemas tecnológicos sencillos.

5. Resolver mediante puertas lógicas problemas tecnológicos sencillos.

6. Analizar sistemas automáticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento, y conocer las aplicaciones más importantes de estos sistemas.

7. Montar circuitos sencillos.

Bloque 4: Control y robótica.

1. Analizar sistemas automáticos y robóticos, describir sus componentes. Explicar su funcionamiento.

2. Montar automatismos sencillos. Diseñar, proyectar y construir el prototipo de un robot o sistema de control que resuelva un problema tecnológico, cumpliendo con unas condiciones iniciales.

3. Desarrollar un programa para controlar un sistema automático o un robot y su funcionamiento de forma autónoma.

4. Manejar programas de diseño asistido por ordenador de productos y adquirir las habilidades y los conocimientos básicos para manejar el software que controla una impresora 3D.

5. Conocer el funcionamiento de una impresora 3D y diseñar e imprimir piezas necesarias en el desarrollo de un proyecto tecnológico.

6. Valorar la importancia que tiene para la difusión del conocimiento tecnológico la cultura libre y colaborativa.

Bloque 5: Neumática e hidráulica.

1. Conocer las principales aplicaciones de las tecnologías hidráulica y neumática.

2. Identificar y describir las características y funcionamiento de este tipo de sistemas. Principios de funcionamiento, componentes y utilización segura en el manejo de circuitos neumáticos e hidráulicos.

3. Conocer y manejar con soltura la simbología necesaria para representar circuitos.

4. Experimentar con dispositivos neumáticos e hidráulicos y/o simuladores informáticos.

5. Diseñar sistemas capaces de resolver un problema cotidiano utilizando energía hidráulica o neumática.

Bloque 6: Tecnología y sociedad.

1. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia.

2. Analizar objetos técnicos y tecnológicos mediante el análisis de objetos.

3. Valorar la repercusión de la tecnología en el día a día. Adquirir hábitos que potencien el desarrollo sostenible.

**Como decisión del departamento, y teniendo en cuenta que los criterios de evaluación propuestos en la Orden de 14 de julio de 2016 están mucho más detallados que los criterios del Real Decreto 1105/2014, e incluso más detallados que los estándares de aprendizaje que aparecen en este último, creemos que hemos de tomarlos como referentes de evaluación tanto en 2º, como en 3º y 4º curso de ESO.**

**6.2.2. Técnicas e instrumentos de evaluación**

Con la finalidad de dotar de la mayor flexibilidad posible a los distintos grupos de clases donde se imparte Tecnología, y hacer una metodología adaptada al grupo según sus necesidades (atendiendo a la diversidad grupal de esta forma), las técnicas de evaluación se escogerán en cada grupo y para cada uno de los referentes de evaluación de entre las siguientes:

1. Exámenes.
2. Cuaderno de clase.
3. Trabajo cooperativo en clase (léase técnicas como lápices al centro, gemelos pensantes, mapas conceptuales, folio giratorio, lecturas compartidas, los cuatro sabios, debates, etc.).
4. Tareas.
5. Trabajos de investigación.
6. Proyectos en el aula-taller.
7. Otros (otras técnicas que pudieran surgir a lo largo del curso y que se adapten bien a un grupo de alumnos/as).

Para cada uno de los estándares de aprendizaje se utilizarán una o varias técnicas de evaluación, según se adapten al contenido del mismo y al alumnado que lo recibe.

Los instrumentos que utilizará el profesorado de las materias de Tecnología para la evaluación del alumnado serán, fundamentalmente, los siguientes:

1. Cuaderno del profesorado.
2. Rúbricas.

**6.2.3. Criterios de calificación**

Según ordena la normativa actual, la evaluación habrá de hacerse por competencias. Es por ello por lo que desde este Departamento se van a evaluar los referentes de evaluación que hemos escogido con anterioridad, ya que en la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la ESO en Andalucía, estos referentes vienen relacionados con las competencias clave a cuya adquisición ayudan.

Por lo tanto, se elabora el siguiente cuadro con la temporalización trimestral de los indicadores de evaluación, su porcentaje en la calificación final del trimestre y las competencias clave con las que está relacionado cada uno, según la Orden antes mencionada.

**Tecnología (2º curso de ESO)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Trimestre | Bloque de contenidos | Indicadores de evaluación | Porcentaje trimestral | Competencias clave relacionadas |
| 1  (33,33 %) | 1 | 1.1 | 10 | CAA, CSC, CCL, CMCT |
| 1.2 | 10 | SIEP, CAA, CSC, CMCT |
| 1.5 | 10 | CAA, CSC, CEC |
| 6 | 6.1 | 10 | CD, CMCT, CCL |
| 6.2 | 5 | CD, SIEP |
| 6.3 | 10 | CMCT, CD, SIEP, CSC, CCL |
| 6.4 | 5 | CD, SIEP, CCL |
| 6.5 | 10 | CD, SIEP, CCL |
| 6.6 | 10 | CD, CAA, CSC |
| 6.7 | 10 | CD, CAA, CSC, CIEP, CLL |
| 6.8 | 10 | CD, CSC, CEC |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |
| 2  (33,33 %) | 2 | 2.2 | 15 | CMCT, CAA, CEC |
| 2.4 | 15 | CMCT, CAA |
| 3 | 3.1 | 25 | CMCT, CAA, CCL |
| 3.2 | 15 | SIEP, CSC, CEC |
| 3.3 | 15 | CMCT, CAA, CCL |
| 3.4 | 15 | CMCT, CAA, CSC, CCL, CEC |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |
| 3  (33,33 %) | 4 | 4.1 | 25 | CMCT, CAA, CEC, SIEP, CCL |
| 4.4 | 25 | CAA, CMCT |
| 4.6 | 25 | SIEP, CAA, CMCT, CSC, CEC |
| 4.7 | 25 | CSC, CMCT, CAA, CCL |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |

**Tecnología (3º curso de ESO)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Trimestre | Bloque de contenidos | Indicadores de evaluación | Porcentaje trimestral | Competencias clave relacionadas |
| 1  (33,33 %) | 1 | 1.1 | 6 | CAA, CSC, CCL, CMCT |
| 1.2 | 6 | SIEP, CAA, CSC, CMCT |
| 1.3 | 6 | CMCT, SIEP, CAA, CD, CCL |
| 1.4 | 6 | CD, SIEP, CAA |
| 1.5 | 6 | CAA, CSC, CEC |
| 2 | 2.1 | 30 | CMCT, CAA, CEC |
| 2.2 | 5 | CMCT, CAA, CEC |
| 2.3 | 10 | CMCT, CAA, SIEP, CCL, CEC |
| 2.4 | 5 | CMCT, CAA |
| 2.5 | 20 | CD, CMCT, SIEP, CAA, CEC |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |
| 2  (33,33 %) | 4 | 4.2 | 17,5 | CMCT, CSC, CEC, SIEP |
| 4.3 | 17,5 | CMCT, CSC, CCL |
| 4.4 | 17,5 | CAA, CMCT |
| 4.5 | 15 | CD, CMCT, SIEP, CAA |
| 4.6 | 15 | SIEP, CAA, CMCT, CSC, CEC |
| 4.7 | 17,5 | CSC, CMCT, CAA, CCL |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |
| 3  (33,33 %) | 5 | 5.1 | 7,5 | CD, CMCT, CAA, CCL, SIEP |
| 5.2 | 7,5 | CMCT, CD, SIEP, CAA |
| 5.3 | 7,5 | CMCT, CD, SIEP, CAA, CCL |
| 5.4 | 7,5 | CMCT, CD, SIEP, CAA |
| 6 | 6.1 | 10 | CD, CMCT, CCL |
| 6.2 | 5 | CD, SIEP |
| 6.3 | 10 | CMCT, CD, SIEP, CSC, CCL |
| 6.4 | 5 | CD, SIEP, CCL |
| 6.5 | 10 | CD, SIEP, CCL |
| 6.6 | 10 | CD, CAA, CSC |
| 6.7 | 10 | CD, CAA, CSC, CIEP, CLL |
| 6.8 | 10 | CD, CSC, CEC |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |

**Tecnología (4º curso de ESO)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Trimestre | Bloque de contenidos | Indicadores de evaluación | Porcentaje trimestral | Competencias clave relacionadas |
| 1  (30 %) | 6 | 6.1 | 10 | CMCT, CAA, CEC, CLL |
| 6.2 | 10 | CMCT, CAA, CD, CLL |
| 6.3 | 10 | CSC, CEC |
| 1 | 1.1 | 10 | CMCT, CAA |
| 1.2 | 20 | CMCT, CD, SIEP, CAA, CSC |
| 1.3 | 20 | CMCT, CD, CAA, SIEP |
| 1.4 | 10 | CD, CAA |
| 1.5 | 10 | CMCT, CD, CSC |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |
| 2  (40 %) | 3 | 3.1 | 10 | CMCT, CAA |
| 3.2 | 10 | CMCT, CD, CAA |
| 3.3 | 10 | CMCT, CAA, SIEP |
| 3.4 | 10 | CMCT, CD |
| 3.5 | 10 | CMCT, CAA, SIEP |
| 3.6 | 10 | CMCT, CAA, SIEP |
| 3.7 | 20 | CMCT, CAA, SIEP |
| 2 | 2.1 | 5 | CMCT, CCL |
| 2.2 | 5 | CMCT, CAA |
| 2.3 | 5 | CMCT, SIEP, CAA, CSC |
| 2.4 | 5 | CAA, CSC, CEC |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |
| 3  (30 %) | 4 | 4.1 | 10 | CMCT, CAA, CLL |
| 4.2 | 10 | CMCT, SIEP, CAA, CSC |
| 4.3 | 5 | CMCT, CD, SIEP |
| 4.4 | 10 | CMCT, CD, CAA, SIEP |
| 4.5 | 5 | CMCT, CD, CAA, SIEP |
| 4.6 | 10 | CEC |
| 5 | 5.1 | 10 | CMCT, CEC |
| 5.2 | 10 | CMCT, CAA, CSC, CCL |
| 5.3 | 10 | CMCT, CAA, CCL |
| 5.4 | 10 | CMCT, CD, CAA, SIEP |
| 5.5 | 10 | CMCT, CAA, SIEP |
| Total del trimestre | | | 100 % |  |