

## Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado 1ºESO

En relación con las **técnicas e instrumentos** de evaluación:

- Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS de evaluación:

- De observación:
  - Guía diaria de observación
- De desempeño:
  - Cuaderno
  - Proyecto (maqueta + memoria)
  - Actividad TIC (trabajo de investigación, simulador, procesador texto, presentación, programación, ...)
- De rendimiento:
  - Prueba escrita o digital
  - Prueba oral

En relación con los **momentos de la evaluación**:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial. En todo caso, la unidad temporal de programación será la situación de aprendizaje.
- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En relación con los **agentes evaluadores**:

- Se utilizará la heteroevaluación, la autoevaluación y la coevaluación.

Respecto a las tareas o trabajos entregados fuera de plazo, salvo casos justificados, se valorarán como máximo con un 5.

A continuación, se determina en qué momento se aplicará cada instrumento de evaluación, según los criterios de evaluación e indicadores de logro que evalúan, así como los agentes evaluadores (heteroevaluación, la autoevaluación y la coevaluación) y los criterios de calificación.

		% Criterio	% Comp
Tecnología y Digitalización I	Comp. Esp. 1	Criterio Evaluación 1.1	<b>0,50</b>
		Criterio Evaluación 1.2	<b>0,50</b>
		Criterio Evaluación 1.3	<b>2,00</b>
		Criterio Evaluación 1.4	<b>7,00</b>
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1	<b>4,00</b>
		Criterio Evaluación 2.2	<b>4,00</b>
		Criterio Evaluación 2.3	<b>2,00</b>
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 3.1	<b>35,00</b>
		Criterio Evaluación 3.2	<b>3,00</b>
		Criterio Evaluación 3.3	<b>7,00</b>
	Comp. Esp. 4	Criterio Evaluación 4.1	<b>2,00</b>
		Criterio Evaluación 4.2	<b>7,50</b>
		Criterio Evaluación 4.3	<b>7,50</b>
		Criterio Evaluación 4.4	<b>1,00</b>
	Comp. Esp. 5	Criterio Evaluación 5.1	<b>4,00</b>
		Criterio Evaluación 5.2	<b>8,00</b>
		Criterio Evaluación 5.3	<b>1,50</b>
	Comp. Esp. 6	Criterio Evaluación 6.1	<b>2,00</b>
		Criterio Evaluación 6.2	<b>0,50</b>
		Criterio Evaluación 6.3	<b>1,00</b>
		<b>100,00</b>	<b>100,000</b>

## SA1. LA TECNOLOGÍA POR DENTRO. NUESTROS PRIMEROS PROYECTOS. DISEÑANDO CON CREATIVIDAD

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Profesor	Participación Alumnado				
	Criterio de calificación	Peso (%)					EVALUACIÓN				
							HETERO ~	AUTO ~	CO ~		
SA1	1.1.	<b>0,5%</b>	1.1.1	1	Apartados correspondientes de la memoria, digital o escrita: (3) Enunciado y planteamiento del problema (4) Búsqueda de información (ideas encontradas)	✓					
	1.2	<b>0,5%</b>	1.2.1.	1	Exposición oral. Presentación online (Genially, Canva,o Powerpoint)	✓		✓			
	1.3.	<b>2%</b>	1.3.1.	1	Observación trabajo aula informática	✓					
	1.4	<b>7%</b>	1.4.1	1	Entrega y corrección del archivo de Word de la memoria técnica solicitado o de los apartados solicitados.	✓					
	2.1	<b>4%</b>	2.1.1	1	Rúbrica del boceto: Originalidad, sostenibilidad, normas elaboración del boceto	✓		✓			
	2.2	<b>4%</b>	2.2.1	1	Apartados correspondientes de la memoria, digital o escrita: (8) Previsión de materiales y herramientas (9) Hoja de procesos Observación en el aula taller. Trabajos de clase.	✓					
	2.3	<b>2%</b>	2.3.1	1	Observación de entrega en plazo y forma de los trabajos.	✓					
	3.1.	<b>35%</b>	3.1.1	3	Observación en el aula taller. Proyecto construido. Fabricación producto final.	✓	✓	✓			
			3.1.2	1	Observación en el aula taller (normas).	✓					
	4.1.	<b>2%</b>	4.1.1	1	-Exposición oral al presentar el producto final -Presentación oral (Genially, Canva,o Powerpoint o similar) -Apartados correspondientes de la memoria digital	✓					
	4.3	<b>7.5%</b>	4.3.1	1	Prueba escrita. Observación. Producto final entregado.	✓					
	4.4	<b>1%</b>	4.4.1	1	-Sacar foto del proyecto para la revista digital del centro y enviar por email, chat u otros métodos. -Observación del uso responsable de comentarios públicos en la plataforma (netiqueta)	✓					
	6.2	<b>0.5%</b>	6.2.1	1	Apartado correspondiente de la memoria, digital o escrita (4) Búsqueda de información (cita autores y fuentes)	✓					

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
SA1 LA TECNOLOGÍA POR DENTRO. NUESTROS PRIMEROS PROYECTOS. DISEÑANDO CON CREATIVIDAD	<p>A. Proceso de resolución de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias, técnicas y fases de resolución de problemas.</li> <li>- Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.</li> <li>- Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene.</li> <li>- Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde</li> </ul>	<p>1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1)</p> <p>1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. (CCL2, CCL3, STEM2, CD4, CPSAA4, CE1)</p> <p>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. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)</p> <p>3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y</p>	<p>1.1.1 Utiliza diferentes fuentes de información para analizar el problema (internet, libro, objetos reales, ...) sintetizando la información relevante.</p> <p>1.2.1 Realiza el análisis completo de un objeto tecnológico siguiendo el modelo formal, técnico, socioeconómico y funcional.</p> <p>2.2.1 Confecciona individual o en grupo, una hoja de procesos con las piezas a fabricar y su correspondiente hoja de montaje (croquis de la pieza, material, herramientas, temporalización, asignación de la tarea) y una lista de herramientas y materiales necesarios en el proyecto a construir.</p> <p>3.1.1. Construye en el taller el prototipo diseñado y planificado.</p> <p>3.1.2. Respeta las normas de seguridad y salud en el taller.</p>

	<p>una perspectiva interdisciplinar.</p>	<p>máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	
	<p>B. Comunicación y difusión de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Habilidades básicas de comunicación interpersonal.</li> <li>– Técnicas de representación gráfica. Normalización, boceto y</li> </ul>	<p>2.1 Idear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3)</p>	<p>2.1.1 Dibuja un boceto y/o croquis de la solución planteada a un problema dado.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- croquis, vistas, acotación y escalas.</li> <li>- Introducción a aplicaciones CAD en 2D y 3D y software de modelado en 2D y 3D para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.</li> <li>- Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica.</li> <li>- Pautas de conducta propias del entorno virtual «etiqueta digital».</li> </ul>	<p>4.3 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual y digital, empleando adecuadamente las vistas, escalas y acotaciones, y respetando las normas UNE. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la "etiqueta digital" (etiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4)</p>	<p>4.3.1 Dibuja de forma manual, vistas bien acotadas y con escalas a nivel básico.</p> <p>4.4.1 Interviene en la plataforma virtual correctamente y respetando la etiqueta en sus comentarios en medios digitales, como correos electrónicos, redes sociales, foros, chats o cualquier otra plataforma en línea</p>
	<p>D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.</li> </ul>	<p>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. (CCL3, CD4, CPSAA4)</p> <p>1.4 Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la</p>	<p>1.3.1 Sigue las indicaciones dadas por el profesor al usar equipos informáticos (no deja abiertas cuentas personales, apaga ordenadores, gestiona la seguridad de su contraseña, cuida los equipos informáticos).</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.</li> </ul> <p>solución creada de una manera organizada, utilizando medios digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)</p> <p>2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)</p> <p>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. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)</p> <p>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. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)</p>	<p><b>1.4.1. Sabe utilizar el procesador de textos para la elaboración de los documentos (memoria técnica, ...) necesarios en un proyecto técnico.</b></p> <p><b>2.3.1 Adjunta, comparte o entrega archivos digitales técnicos.</b></p> <p><b>4.1.1 Muestra con una presentación digital (powerpoint, ...) el proyecto tecnológico final.</b></p> <p><b>6.2.1 Respeta los derechos de autor citando las fuentes en la fase de búsqueda de información del proyecto.</b></p>
--	---	---

## SA2. TOCANDO MATERIALES. EL ESQUELETO DE LAS COSAS Y MIRA PORQUÉ SE MUEVE

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Profesor	Participación Alumnado				
		Criterio de calificación		Peso (%)			EVALUACIÓN				
							HETERO ~	AUTO ~	CO ~		
SA2	1.3	2%	1.3.1.	1	Observación trabajo aula informática (Normas)	✓					
	2.3	2%	2.3.1.	1	Observación de entrega en plazo y forma de los trabajos.	✓					
	3.1.	35%	3.1.1.	3	Observación en el aula taller. Proyecto construido. Fabricación producto final	✓	✓	✓			
			3.1.2.	1	Observación en el aula taller (normas)	✓					
			3.1.3.	3	-Realización de pruebas escritas u orales. -Presentación de trabajos digitales, escritos u orales.	✓					
	3.2.	3%	3.2.1.	1	-Prueba escrita y/o oral. (Madera y materiales de construcción) -Escape room de la madera -Fichas materiales	✓					
	3.3.	7%	3.3.1.	1	Valoración de archivos entregados. Rúbrica del Archivo del simulador de mecánica visto en clase (entregado, etc)	✓	✓	✓			
	4.4.	1%	4.4.1.	1	-Sacar foto del proyecto para la revista digital del centro y enviar por email, chat u otros métodos. -Observación del uso responsable de comentarios públicos en la plataforma (netiqueta)	✓	✓				
	6.2.	0.5%	6.2.1.	1	Apartado correspondiente de la memoria, digital o escrita (4) Búsqueda de información (cita autores y fuentes)	✓					

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
SA2 TOCANDO MATERIALES. EL ESQUELETO DE LAS COSAS Y MIRA	A. Proceso de resolución de problemas.	3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas	3.1.1 Construye en el taller el prototipo diseñado y planificado

PORQUÉ MUEVE	SE	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Estrategias, técnicas y fases de resolución de problemas.</li> <li>– Materiales tecnológicos y su impacto ambiental. Madera y materiales de construcción.</li> <li>– Estructuras para la construcción de modelos</li> <li>– Introducción a los sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.</li> </ul>	<p>adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>3.2 Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)</p>	<p><b>3.1.2 Respeta las normas de seguridad y salud en el taller.</b></p> <p><b>3.1.3. Asimila conceptos básicos estudiados sobre los sistemas estructurales, mecánicos y eléctricos, relacionándolos con sistemas reales cotidianos.</b></p> <p><b>3.2.1 Reconoce la repercusión de los materiales usados (maderas y materiales de construcción</b></p>
		<p>C. Pensamiento computacional, programación y robótica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aplicaciones informáticas sencillas para</li> </ul>	<p>3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC4)</p>	<p><b>3.3.1 Diseña sistemas mecánicos empleando un simulador que funcione correctamente.</b></p>

	<p>ordenadores y otros dispositivos digitales.</p> <p>D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.</li> <li>– Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.</li> </ul>	<p>4.2 Representar gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos, usando aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>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. (CCL3, CD4, CPSAA4)</p> <p>2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)</p> <p>4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la</p>	<p><b>4.2.1 Utiliza aplicaciones 2D y 3D (Paint, SketchUp, Tinkercad, ...) para dibujar bocetos, croquis, acotar y circuitos, trabajar las vistas y las perspectivas.</b></p> <p><b>1.3.1 Sigue las indicaciones dadas por el profesor al usar equipos informáticos (no deja abiertas cuentas personales, apaga ordenadores, gestiona la seguridad de su contraseña, cuida los equipos informáticos).</b></p> <p><b>2.3.1 Adjunta, comparte o entrega archivos digitales técnicos.</b></p> <p><b>4.4.1 Interviene en la plataforma virtual correctamente, mostrando el proyecto trabajado en el aula y respetando la netiqueta</b></p>
--	---	---	--

	<p>"etiqueta digital" (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4)</p> <p>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. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1</p>	<p>en sus comentarios en redes sociales del centro.</p> <p>6.2.1 Respeta los derechos de autor citando las fuentes en la fase de búsqueda de información del proyecto.</p>
--	--	--

## SA3. ELECTRONES EN MOVIMIENTO, EL MUNDO DEL ORDENADOR Y CREA TU ALGORITMO.

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Profesor	Participación Alumnado				
	Criterio de calificación	Peso (%)					EVALUACIÓN				
							HETERO ~	AUTO ~	CO ~		
	1.3.	<b>2%</b>	1.3.1.	1	Observación trabajo aula informática (Normas)	✓					
	2.3	<b>2%</b>	2.3.1	1	Observación de entrega en plazo y forma de los trabajos.	✓					
Situaciones de aprendizaje	3.1.	<b>35%</b>	3.1.1.	3	-Observación en el aula taller. Proyecto construido -Montaje práctica mecanismos (sistema reductor o multiplicador). -Fabricación estructura	✓	✓	✓			
			3.1.2.	1	- Observación en el aula taller (normas)	✓					
			3.1.3.	3	-Realización de pruebas escritas u orales. (Estructuras) -Presentación de trabajos digitales, escritos u orales.	✓					
	3.3	<b>7%</b>	3.3.2.	1	Rúbrica del Archivo del simulador eléctrico visto en clase (entregado, etc)	✓					
	4.4	<b>1%</b>	4.4.1		-Sacar foto del proyecto para la revista digital del centro y enviar por email, chat u otros métodos. -Observación del uso responsable de comentarios públicos en la plataforma (netiqueta)	✓					
	5.1.	<b>4%</b>	5.1.1.		-Observación aula de informática de tecnología. (Interpreta programas) -Rúbrica del reto propuesto para el programa.	✓					
	5.2.	<b>8%</b>	5.2.1.		-Observación aula de informática de tecnología. (Diseña programas) -Rúbrica del reto propuesto para el programa.	✓					
	5.3.	<b>1.5%</b>	5.3.1.		-Observación aula de informática de tecnología. (Corrige programas) -Rúbrica del reto propuesto para el programa.	✓					
	6.1.	<b>2%</b>	6.1.1.		-Prueba escrita u oral. (Hardware y software) -Trabajo tabla de investigación (en soporte papel o digital).	✓					
	6.2.	<b>0.5%</b>	6.2.1.		Apartado correspondiente de la memoria, digital o escrita (4) Búsqueda de información (cita autores y fuentes)	✓	✓	✓			
	6.3.	<b>1%</b>	6.3.1.		Rúbrica de los archivos entregados. (Gráfica de Excel)	✓					

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
SA3	A. Proceso de resolución de problemas. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias, técnicas y fases de resolución de problemas.</li> <li>- Electricidad básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.</li> <li>- Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.</li> </ul>	3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)	<p>3.1.1 Construye en el taller el prototipo diseñado y planificado</p> <p>3.1.2 Respeta las normas de seguridad y salud en el taller.</p> <p>3.1.3. Asimila conceptos básicos estudiados sobre los sistemas estructurales, mecánicos y eléctricos, relacionándolos con sistemas reales cotidianos.</p>
	C. Pensamiento computacional, programación y robótica. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Algoritmia y diagramas de flujo.</li> <li>- Aplicaciones informáticas sencillas</li> </ul>	3.3 Manejar a nivel básico simuladores de distintos tipos de sistemas tecnológicos, creando soluciones e interpretando los resultados obtenidos. (STEM2, STEM3, CD4, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC4)	<p>3.3.2 Diseña sistemas eléctricos empleando un simulador que funcione correctamente</p>

	<p>para ordenadores y otros dispositivos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoconfianza e iniciativa. El error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<p>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, y respetando los derechos de autoría. (CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CE1, CE3)</p> <p>5.2 Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada, y aplicando herramientas de edición que añadan funcionalidades. (CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3)</p> <p>5.3 Adoptar la reevaluación y la depuración de errores como elementos del proceso de aprendizaje, aplicando la realimentación de secuencias de programación, fomentando con ello la autoconfianza y la iniciativa.</p>	<p><b>5.1.1 Interpreta programas sencillos que resuelven un reto propuesto (Scratch).</b></p> <p><b>5.2.1 Diseña programas sencillos para resolver un reto propuesto (Scratch).</b></p> <p><b>5.3.1 Corrige el programa creado inicialmente hasta lograr su correcto funcionamiento</b></p>
--	--	---	---

		(CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	
	<p>D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.</li> <li>- Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.</li> <li>- Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación,</li> </ul>	<p>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. (CCL3, CD4, CPSAA4)</p> <p>2.3 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, empleando medios digitales. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)</p> <p>4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la "etiqueta digital" (netiqueta) y comunicando</p>	<p>1.3.1 Sigue las indicaciones dadas por el profesor al usar equipos informáticos (no deja abiertas cuentas personales, apaga ordenadores, gestiona la seguridad de su contraseña, cuida los equipos informáticos).</p> <p>2.3.1 Adjunta, comparte o entrega archivos digitales técnicos.</p> <p>4.4.1 Interviene en la plataforma virtual correctamente y respetando la netiqueta en sus comentarios en medios digitales, como correos</p>

	<p>configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad en la red. Bienestar digital: prácticas seguras y gestión de riesgos. Prevención del ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y la intimidad.</li> </ul>	<p>interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4)</p> <p>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 discriminando las tareas y eventos que los optimizan. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)</p> <p>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. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)</p> <p>6.3 Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distintos software. (STEM1, STEM4, CD1, CD4, CE1)</p>	<p>electrónicos, redes sociales, foros, chats o cualquier otra plataforma en línea</p> <p>6.1.1 Distingue entre hardware (dispositivos de entrada y salida) y software (sistema operativo, aplicaciones y software online o de escritorio).</p> <p>6.2.1. Respeta los derechos de autor citando las fuentes en la fase de búsqueda de información del proyecto.</p> <p>6.3.1 Crea un gráfico con una hoja de cálculo, partiendo de distintos datos recogidos en el trabajo del proyecto.</p>
--	---	--	--

