

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	0,50	10,000
		Criterio Evaluación 1.2	0,50	
		Criterio Evaluación 1.3	2,00	
		Criterio Evaluación 1.4	7,00	
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1	4,00	10,000
		Criterio Evaluación 2.2	4,00	
		Criterio Evaluación 2.3	2,00	
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 3.1	35,00	45,000
		Criterio Evaluación 3.2	3,00	
		Criterio Evaluación 3.3	7,00	
	Comp. Esp. 4	Criterio Evaluación 4.1	2,00	18,000
		Criterio Evaluación 4.2	7,50	
		Criterio Evaluación 4.3	7,50	
		Criterio Evaluación 4.4	1,00	
	Comp. Esp. 5	Criterio Evaluación 5.1	4,00	13,500
		Criterio Evaluación 5.2	8,00	
		Criterio Evaluación 5.3	1,50	
	Comp. Esp. 6	Criterio Evaluación 6.1	2,00	3,500
		Criterio Evaluación 6.2	0,50	
		Criterio Evaluación 6.3	1,00	
			100,00	100,000

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 ~	AU TO ~	CO ~
SA1	1.1.	0,5%	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	0,5%	1.2.1.	1	Exposición oral. Presentación online (Genially, Canva,o Powerpoint)	✓		✓	
	1.3.	2%	1.3.1.	1	Observación trabajo aula informática	✓			
	1.4	7%	1.4.1	1	Entrega y corrección del archivo de Word de la memoria técnica solicitado o de los apartados solicitados.	✓			
	2.1	4%	2.1.1	1	Rúbrica del boceto: Originalidad, sostenibilidad, normas elaboración del boceto	✓		✓	
	2.2	4%	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	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).	✓			
	4.1.	2%	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	7.5%	4.3.1	1	Prueba escrita. Observación. Producto final entregado.	✓			
	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
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"> – Estrategias, técnicas y fases de resolución de problemas. – Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados. – Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos. Respeto de las normas de seguridad e higiene. – Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde 	<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"> – Habilidades básicas de comunicación interpersonal. – Técnicas de representación gráfica. Normalización, boceto y 	<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>

	<p>croquis, vistas, acotación y escalas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. – Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica. – Pautas de conducta propias del entorno virtual «etiqueta digital». 	<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" (netiqueta) 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 netiqueta en sus comentarios en medios digitales, como correos electrónicos, redes sociales, foros, chats o cualquier otra plataforma en línea</p>
D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> – Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico. 	<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>

	<p>– Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.</p>	<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>1.4.1. Sabe utilizar el procesador de textos para la elaboración de los documentos (memoria técnica, ...) necesarios en un proyecto técnico.</p> <p>2.3.1 Adjunta, comparte o entrega archivos digitales técnicos.</p> <p>4.1.1 Muestra con una presentación digital (powerpoint, ...) el proyecto tecnológico final.</p> <p>6.2.1 Respeta los derechos de autor citando las fuentes en la fase de búsqueda de información del proyecto.</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"> – Estrategias, técnicas y fases de resolución de problemas. – Materiales tecnológicos y su impacto ambiental. Madera y materiales de construcción. – Estructuras para la construcción de modelos – Introducción a los sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores. 	<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>3.1.2 Respetar 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> <p>3.2.1 Reconoce la repercusión de los materiales usados (maderas y materiales de construcción)</p>
	C. Pensamiento computacional, programación y robótica.	<ul style="list-style-type: none"> – Aplicaciones informáticas sencillas para 	<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>3.3.1 Diseña sistemas mecánicos empleando un simulador que funcione correctamente.</p>

	ordenadores y otros dispositivos digitales.	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)	4.2.1 Utiliza aplicaciones 2D y 3D (Paint, SketchUp, Tinkercad, ...) para dibujar bocetos, croquis, acotar y circuitos, trabajar las vistas y las perspectivas.
	<p>D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico. – Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual. 	<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>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, mostrando el proyecto trabajado en el aula y respetando la netiqueta</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.	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 -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	7%	3.3.2.	1	Rúbrica del Archivo del simulador eléctrico visto en clase (entregado, etc)	✓		
	4.4	1%	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.	4%	5.1.1.		-Observación aula de informática de tecnología. (Interpreta programas) -Rúbrica del reto propuesto para el programa.	✓		
	5.2.	8%	5.2.1.		-Observación aula de informática de tecnología. (Diseña programas) -Rúbrica del reto propuesto para el programa.	✓		
	5.3.	1.5%	5.3.1.		-Observación aula de informática de tecnología. (Corrige programas) -Rúbrica del reto propuesto para el programa.	✓		
6.1.	2%	6.1.1.		-Prueba escrita u oral. (Hardware y software) -Trabajo tabla de investigación (en soporte papel o digital).	✓			
6.2.	0.5%	6.2.1.		Apartado correspondiente de la memoria, digital o escrita (4) Búsqueda de información (cita autores y fuentes)	✓	✓	✓	
6.3.	1%	6.3.1.		Rúbrica de los archivos entregados. (Gráfica de Excel)	✓			

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
SA3	<p>A. Proceso de resolución de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Estrategias, técnicas y fases de resolución de problemas. – Electricidad básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos. – Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar. 	<p>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>	<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>
	<p>C. Pensamiento computacional, programación y robótica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Algoritmia y diagramas de flujo. – Aplicaciones informáticas sencillas 	<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>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"> - Autoconfianza e iniciativa. El error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje. 	<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>5.1.1 Interpreta programas sencillos que resuelven un reto propuesto (Scratch).</p> <p>5.2.1 Diseña programas sencillos para resolver un reto propuesto (Scratch).</p> <p>5.3.1 Corrige el programa creado inicialmente hasta lograr su correcto funcionamiento</p>
--	--	---	--

		(CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	
D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> – Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos. – Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico. – Herramientas de edición y creación de contenidos. Procesadores de texto y software de presentación. Instalación, 	<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> <p>– Seguridad en la red. Bienestar digital: prácticas seguras y gestión de riesgos. Prevención del ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y la intimidad.</p>	<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 distinto 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>
--	--	---	--

