

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado 3º AMBITO PRÁCTICO

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.

			Indicadores de logro	% Crit	% Comp
Tecnología Y Digitalización II	Comp. Esp. 1	Criterio Evaluación 1.1	1.1.1	3,33	11,67
		Criterio Evaluación 1.2	1.2.1	5,00	
		Criterio Evaluación 1.3	1.3.1	3,33	
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1	2.1.1 2.1.2	5,00	10,00
		Criterio Evaluación 2.2	2.2.1	5,00	
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 3.1	3.1.1	13,33	20,00
			3.1.2		
			3.1.3		
			3.1.4		
		3.1.5			
	Criterio Evaluación 3.2	3.2.1 3.2.2	6,67		
	Comp. Esp. 4	Criterio Evaluación 4.1	4.1.1	3,33	20,00
		Criterio Evaluación 4.2	4.2.1	8,33	
			4.2.2		
		Criterio Evaluación 4.3	4.3.1	5,00	
	4.3.2				
	Criterio Evaluación 4.4	4.4.1	3,33		
	Comp. Esp. 5	Criterio Evaluación 5.1	5.1.1	3,33	13,33
		Criterio Evaluación 5.2	5.2.1	6,67	
			5.2.2		
	Criterio Evaluación 5.3	5.3.1	3,33		
Comp. Esp. 6	Criterio Evaluación 6.1	6.1.1	10,00	18,33	
		6.1.2			
		6.1.3			
	Criterio Evaluación 6.2	6.2.1	5,00		
Criterio Evaluación 6.3	6.3.1	3,33			
Comp. Esp. 7	Criterio Evaluación 7.1	7.1.1	3,33	6,67	
		7.1.2			
	Criterio Evaluación 7.2	7.2.1	3,33		
		7.2.2			
				100	100

SA1 ANALICEMOS OBJETOS Y DISEÑO

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Peso (%)	Profesor	Participación Alumnado		
		Criterio de calificación		Peso (%)				EVALUACIÓN		
								HETERO ~	AUTO ~	CO ~
SA1	1.1	10%	1.1.1.	10%	• Actividad TIC (búsqueda de información).Idea, solución, boceto MEMORIA TÉCNICA	10%	✓			
	1.2..	15%	1.2.1.	7.5%	• Prueba escrita o digital. Análisis de un objeto tecnológico.	7.5%	✓			
					• Actividad TIC, programa de diseño CAD (diseñar objetos).(con RÚBRICA)		✓		✓	
	2.1.	15%	2.1.1.	6%	• Memoria técnica. Viabilidad y sostenibilidad. Entrega apartados correspondientes (Croquis y planos)	6%	✓		✓	
			2.1.2	9%	• Prácticas de librecad	9%	✓		✓	
	3.1.	20%	3.1.1.	5%	• Proyecto técnico. Trabajo en grupo colaborativo (seguridad y trabajo taller)	5%	✓	✓	✓	
			3.1.2	10%	• Prueba oral (conoce las partes impresión 3D y formato impresión)	10%	✓			
			3.1.3.	5%	• Actividad TIC, archivos entregados diseño y su impresión (Rúbrica)	5%	✓		✓	
	3.2	10%	3.2.1.	10%	• Actividad TIC (trabajos de investigación de materiales).	10%	✓			
	4.2.	15%	4.2.1.	15%	• Prueba escrita o digital. Análisis de un objeto tecnológico (obsolescencia).	15%	✓			
4.3.	15%	4.3.1.	7.5%	• Actividad TIC (diseñar objetos o piezas 3D, TinkerCAD, 3D, repositorios, piezas 3D más elaboradas, diseñar objetos o planos 2D, LibreCAD, ... y exportar).	7.5%	✓		✓		
		4.3.2.	7.5%	• Prueba escrita o digital. Análisis de un objeto tecnológico (vistas o perspectiva, escalas, normalización y acotación).	7.5%	✓				

<p>SA1</p>	<p>A. Proceso de resolución de problemas.</p> <p>1. Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y secuenciación de sus fases. Fases de un proyecto tecnológico. Ciclo comercial de un objeto tecnológico. La tecnología y el desarrollo sostenible.</p> <p>2. Iniciación a la búsqueda crítica de información para la investigación y resolución de problemas planteados. Operadores de búsqueda.</p> <p>3. Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.</p>	<p>1.1 Definir y desarrollar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, partiendo de un planteamiento guiado. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1)</p> <p>1.2. Comprender y explicar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetivos y sistemas presentes en el entorno próximo del alumnado, empleando el método científico y comenzando a utilizar herramientas de simulación de manera guiada que permitan la construcción de conocimiento. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CE1)</p> <p>3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. (STEM2, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC4)</p>	<p>1.1.1 Utiliza diferentes fuentes de información para analizar el problema (buscadores de internet, libros, objetos reales,...) sintetizando la información relevante y evaluando su viabilidad</p> <p>1.2.1 Realiza el análisis completo de un objeto tecnológico siguiendo el modelo formal, técnico, socioeconómico y funcional.</p> <p>3.1.1 Trabaja en el taller de forma colaborativa con criterios de seguridad, higiene y sostenibilidad.</p> <p>3.1.2 Conoce las partes principales de una impresora 3D sencilla y los formatos de impresión 3D adecuados para la impresión.</p> <p>3.1.3 Imprime una pieza en impresión 3D siguiendo las fases necesarias para conseguirlo utilizando repositorios de piezas disponibles en Internet, o a partir del uso de</p>
------------	--	--	---

		<p>3.2. Analizar y diferenciar el impacto ambiental de los distintos tipos de materiales y productos tecnológicos que den respuesta a necesidades existentes, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida y diseñando, en la medida de lo posible, propuestas alternativas desde un enfoque sostenible y responsable. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)</p>	<p>aplicaciones digitales relacionadas (TinkerCAD, ...)</p> <p>3.2.1 Conoce las propiedades de los materiales plásticos y su reusabilidad, así como las técnicas de conformado de los mismos y el dilema que plantea en la sociedad el uso de estos materiales.</p>
	<p>B. Comunicación y difusión de ideas.</p> <p>1. Vocabulario técnico apropiado. Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).</p> <p>2. Técnicas de representación gráfica. Vistas normalizadas de una pieza (planta, alzado y perfil) e introducción a las perspectivas. Proporcionalidad entre dibujo y realidad. Acotación normalizada de piezas sencillas.</p>	<p>2.1. Idear e identificar soluciones eficaces y sostenibles a problemas definidos de naturaleza sencilla que partan de las necesidades del entorno próximo del alumnado, aplicando técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad, con actitud perseverante. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1)</p>	<p>2.1.1 Realiza un boceto creativo que transmita la idea de un problema técnico definido.</p> <p>2.1.2 Realiza un croquis que da solución a un problema técnico planteado representando su perspectiva y sus vistas y empleando criterios normalizados de acotación y escala y evalúa en grupo la viabilidad y sostenibilidad de la solución ideada contrastando con objetos tecnológicos reales</p>

		<p>4.2. Generar la documentación técnica y gráfica de manera guiada con ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, tanto presencialmente como en remoto. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>4.3. Representar y expresar de manera gráfica esquemas, planos, circuitos y objetos en dos y tres dimensiones, utilizando recursos manuales y digitales y empleando adecuadamente las perspectivas, la normalización y las escalas. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>4.2.1 Realiza planos o dibujos en 2D (nivel medio) a través de QCad, LibreCAD y en 3D (nivel medio) a través de TinkerCAD, Sketchup o programas similares exportándolos en un formato adecuado.</p> <p>4.3.1 Es capaz de extraer las vistas de un objeto de 3D, dibujarlas en su posición correcta y acotarlas tanto de forma manual (hoja con formato y cajetín) como utilizando herramientas digitales con la simbología correcta</p> <p>4.3.2 Es capaz de obtener, de forma manual y digital, la perspectiva caballera e isométrica de un objeto a partir de sus vistas principales.</p>
--	--	---	--

SA2. EL MOVIMIENTO, LA ELECTRICIDAD Y LOS MATERIALES.

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Peso (%)	Profesor	Participación Alumnado		
		Criterio de calificación		Peso (%)				EVALUACIÓN		
								HETERO ~	AUTO ~	CO ~
SA2	1.3.	10%	1.3.1.	10%	• Actividad TIC. (utiliza conductas seguras en la protección de datos, doble autenticación, riesgos o amenazas de los datos en la nube).	10%	✓	✓		
	2.2.	10%	2.2.1.	8%	• Actividad TIC (memoria: planificación, materiales, herramientas, mecanismos y circuitos)	8%	✓		✓	
	3.1.	10%	3.1.4.	5%	• Trabajo en el taller (medir magnitudes eléctricas con el polímetro).	8%	✓			
			3.1.5.	5%	• Trabajo en el taller (montaje circuito placa protoboard).	8%	✓			
	3.2.	10%	3.2.2.	10%	• Actividad TIC (trabajos de investigación de materiales cerámicos, textiles y compuestos).	10%	✓	✓	✓	
	4.1.	10%	4.1.1.	10%	• Prueba escrita o digital, memoria técnica (elaboración) (fases del método de proyectos).	15%	✓		✓	
	4.2.	15%	4.2.2.	10%	• Actividad TIC (diseñar circuitos con TinkerCAD, ... y exportar). (rúbrica)	15%	✓	✓		
	4.4.	10%	4.4.1.	10%	• Actividad TIC (difusión, comunicarse adecuadamente, email, chat, revista foto).	1%	✓		✓	
6.2.	10%	6.2.1.	10%	• Actividad TIC (informes gráficos, hoja de cálculo: presupuesto).	10%	✓	✓			

TRIMESTRE	CONTENIDOS	CRITERIOS	IDENTIFICADORES DE LOGRO
2º	<p>A. Proceso de resolución de problemas.</p> <p>4. Estructuras para la construcción y desarrollo de modelos. Materiales técnicos en estructuras industriales. Diseño de elementos de soporte y estructuras de apoyo. Esfuerzos estructurales. Características de las estructuras: rigidez, resistencia y estabilidad.</p> <p>5. Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores. Ley de la palanca. Sistemas de poleas y engranajes. Mecanismos de transmisión y transformación del movimiento. Aproximación a los sistemas de amortiguación y mecanismos de absorción de la energía.</p> <p>6. Conceptos básicos de electricidad. Elementos de un circuito eléctrico básico. Magnitudes eléctricas. Interpretación de la simbología normalizada de circuitos. Montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados.</p> <p>7. Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.</p> <p>B. Comunicación y difusión de ideas.</p>	<p>1.3. Seleccionar 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 implicada desde un punto de vista ético y saludable. (CCL1, STEM2, CD4, CE1)</p> <p>2.2 Registrar descriptiva y documentalmente el compendio de tareas, materiales y herramientas que conforman la solución generada, utilizando medios digitales contrastables por otras personas con necesidades similares. (CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CE3)</p> <p>3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. (STEM2, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC4)</p> <p>3.2 . Analizar y diferenciar el impacto ambiental de los distintos tipos de materiales y productos tecnológicos que den respuesta a necesidades existentes, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida y diseñando, en la medida de lo posible, propuestas</p>	<p>1.3.1 Utiliza la 2FA, conoce e identifica los riesgos del uso de los dispositivos electrónicos y los utiliza respetando la Netiqueta</p> <p>2.2.1 Completa un documento de texto compartido en el que se recoge el trabajo realizado en las distintas etapas del proceso tecnológico (Office 365).</p> <p>3.1.4 Monta un circuito en la placa protoboard utilizando componentes eléctricos y/o electrónicos (resistencias, diodos, diodos LED, ...).</p> <p>3.1.5 Mide el valor de diferentes magnitudes eléctricas con el polímetro comprobando la coherencia de los datos obtenidos.</p> <p>3.2.2 Elabora trabajos con herramientas digitales colaborativas como Office 365 para realizar investigaciones de las características del uso de los materiales técnicos (cerámicos, textiles y compuestos). proponiendo alternativas o mejoras del uso de los materiales técnicos teniendo en cuenta los ODS</p>

	<p>3. Herramientas digitales para la elaboración y presentación de documentación técnica relativa a proyectos. Memorias, planos y presupuestos.</p>	<p>alternativas desde un enfoque sostenible y responsable. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)</p> <p>4.1. Identificar y explicar las distintas fases que forman el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, estableciendo la secuencia y la distribución de tiempos necesarias para cada tarea, de manera colaborativa. (CCL1, STEM4, CC4, CCEC3, CCEC4)</p> <p>4.2 Representar gráficamente planos, esquemas, circuitos, y objetos, usando a un nivel avanzado aplicaciones CAD 2D y 3D y software de modelado 2D y 3D, y exportándolos a los formatos adecuados para su intercambio. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>4.4. Elaborar y transmitir la diferente documentación técnica relativa a proyectos, utilizando herramientas digitales de manera guiada y comunicando de manera eficaz. (CCL1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4)</p> <p>6.2 Crear contenidos y elaborar materiales sencillos de manera guiada, utilizando correctamente</p>	<p>4.1.1 Es capaz de desarrollar una memoria técnica final de un producto tecnológico, siguiendo las fases del método de proyectos, haciendo uso de medios digitales (Office 365) o similares y empleando formatos y vocabulario técnico adecuados</p> <p>4.2.2 Realiza circuitos eléctricos y/o electrónicos a través de TinkerCAD, o un programa similar exportándolos en un formato adecuado.</p> <p>4.4.1 Interviene en la plataforma virtual correctamente (Moodle, blogs, wikis, redes sociales, ...), mostrando el proyecto trabajado en el aula y respetando la netiqueta en sus comentarios en redes sociales del centro. al difundir la idoneidad de un producto tecnológico.</p>
--	---	--	---

		las herramientas digitales ofimáticas del entorno personal de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando la propiedad intelectual. (STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	6.2.1. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos con distinto software.
--	--	---	---

SA3. CREANDO ALGORITMOS Y CONVIVIENDO CON ROBOTS.

Situaciones de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Peso (%)	Participación Alumnado		
		Criterio de calificación		Peso (%)			EVALUACIÓN		
							HETERO ~	AUTO ~	CO ~
5.1.	20%	5.1.1.	20%	• Actividad TIC (diseño de programas sencillos (Scratch).	5%	✓	✓	✓	
5.2	15%	5.2.1.	7.5%	• Actividad TIC (diseño de programas sencillos (Scratch, ApplInventor,...).	10%	✓		✓	
		5.2.2.	7.5%	• Actividad TIC (diseño de programas forma gráfica con TinlerCAD).	2%	✓			
5.3.	15%	5.3.1	15%%	• Actividad TIC (evalúa programas sencillos creados e implementa mejoras, identifica errores en programas sencillos creados y los corrige).	7.5%	✓	✓	✓	
6.1.	15%	6.1.1.	5%	• Prueba escrita.	10%	✓		✓	
		6.1.2.	5%	• Trabajo de investigación (dispositivos digitales, sistemas de comunicación digital, uso eficiente y seguro de dispositivos digitales).	10%	✓		✓	
		6.1.3.	5%	• Actividad TIC (uso eficiente y seguro de dispositivos digitales).	10%	✓		✓	
6.3.	15%	6.2.1.	15%	• Actividad TIC (estructura organizada de carpetas y archivos). OBSERVACIÓN	15%	✓			
7.1.	10%	7.1.2.	6%	• Actividad TIC (análisis de objetos tecnológicos y su relación con ODS). (rúbrica)	1%	✓			
		7.1.2.	4%	• Trabajo de investigación (respeto y valoración ODS, desarrollo sostenido con ONU). (rúbrica)	10%	✓	✓	✓	
7.2.	10%	7.2.1.	4%	• Trabajo de investigación (valora si es sostenible las tecnologías emergentes). (rúbrica)	10%	✓	✓	✓	
		7.2.2.	6%	• Prueba escrita o digital. Análisis de un objeto tecnológico (obsolescencia).	12%	✓			

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
--------------------------	------------	-------------------------	----------------------

<p>SA3</p>	<p>C. Pensamiento computacional, programación y robótica.</p> <p>1. Diagramas de flujo para la resolución de problemas. Aspectos esenciales de los diagramas de síntesis de información: diagrama entidad-relación y diagrama de clases y objetos.</p> <p>2. Fundamentos de la robótica. Componentes básicos: sensores y actuadores. Montaje y control programado de robots de manera física y/o por medio de simuladores. Aspectos básicos de las herramientas de programación por bloques.</p> <p>3. Autoconfianza: el error como parte del proceso de aprendizaje d</p>	<p>5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos, de manera guiada, a través de distintos tipos de diagramas de representación gráfica sencillos, aplicando los elementos y técnicas básicas de programación de manera creativa. (CCL2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA4, CE1, CE3)</p> <p>5.2 Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) de manera guiada, empleando los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando herramientas de edición. (CCL2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CE3)</p> <p>5.3 Reconocer el error como parte del proceso de aprendizaje en el diseño de soluciones a problemas informáticos y en la programación de aplicaciones sencillas, promocionando la autoconfianza del alumnado. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5)</p>	<p>. 5.1.1 Conoce qué es la programación básica, la utilización de algoritmos para conocer de manera sencilla su aplicación en la inteligencia artificial y sus distintas aplicaciones, así como el alcance y las cuestiones éticas o inmorales que puede plantear en la actualidad.</p> <p>5.2.1. Diseña programas sencillos que resuelven problemas propuestos mediante la combinación de bloques de programación, a través de software libre como Scratch, ApplInventor, ...</p> <p>5.2.2. Programa aplicaciones sencillas de forma gráfica con TinkerCAD y Arduino para resolver problemas sencillos de forma original.</p> <p>5.3.1 Evalúa programas ya creados implementando mejoras en los mismos e identifica los errores en los mismos y los corrige de forma creativa.</p>
	<p>1. Sistemas de comunicación digital de uso común. Conceptos básicos de transmisión de datos:</p>	<p>6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando de manera básica los componentes y los</p>	<p>6.1.1 Conoce los componentes de los dispositivos digitales de uso cotidiano discriminando las tareas y eventos que los optimizan.</p>

	<p>componentes, ancho de banda e interferencias. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.</p> <p>2. Herramientas de edición y creación de contenidos. Funcionalidades básicas de las aplicaciones ofimáticas (edición de textos, hoja de cálculo y presentaciones). Correo electrónico. Instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual y derechos de autor.</p> <p>3. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Formatos de ficheros. Operaciones básicas de protección: instalación de antivirus y copias de seguridad.</p>	<p>elementos de la transmisión de datos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. (STEM1, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA5)</p> <p>6.3 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro mediante operaciones básicas de protección y haciendo uso de los formatos de ficheros más adecuados. (CD1, CD2, CD4, CPSAA4).</p>	<p>6.1.2 Conoce los sistemas de comunicación digital de uso común (transmisión de datos, tecnologías alámbrica e inalámbrica para la comunicación).</p> <p>6.1.3. Utiliza los dispositivos digitales de uso cotidiano para resolver problemas sencillos, haciendo un uso eficiente y seguro de los mismos</p> <p><i>6.3.1 Crea un sistema de organización de carpetas y archivos siguiendo una estructura adecuada y teniendo en cuenta técnicas seguras de almacenamiento.</i></p>
	<p>E. Tecnología sostenible</p> <p>1. Creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.</p>	<p>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. (STEM2, STEM5, CD4, CC2, CC4)</p> <p>7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas y ejerciendo una lectura crítica</p>	<p>7.1.1 Conoce la evolución histórica de la invención tecnológica y elabora una línea de tiempo con los principales inventos.</p> <p>7.1.2 Identifica los objetivos de desarrollo sostenible planteados por la ONU y desarrollados en la Agenda 2030.</p> <p>7.2.1 Conoce las aportaciones de las tecnologías emergentes en la sociedad y su uso responsable y ético.</p>

		del hecho de la obsolescencia programada. (STEM2, STEM5, CD4, CC3, CC4)	7.2.2 Distingue los términos obsolescencia y obsolescencia programada, sus implicaciones éticas y su impacto en el medio ambiente.
--	--	--	--

