

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado 4ºAMB PRACT

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:
 - Portfolio
 - Actividad TIC (trabajo de investigación, simulador, procesador texto, presentación, programación, ...)
- De rendimiento:
 - Prueba escrita o digital
 - exposición 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
4 ESO AMBITO PRÁCTICO	Comp. Esp. 1	Criterio Evaluación 1.1	3,33	7,50
		Criterio Evaluación 1.2	1,67	
		Criterio Evaluación 1.3	2,50	
	Comp. Esp. 2	Criterio Evaluación 2.1	1,67	13,33
		Criterio Evaluación 2.2	3,33	
		Criterio Evaluación 2.3	5,00	
		Criterio Evaluación 2.4	3,33	
	Comp. Esp. 3	Criterio Evaluación 3.1	3,33	8,33
		Criterio Evaluación 3.2	5,00	
	Comp. Esp. 4	Criterio Evaluación 4.1	5,00	18,33
		Criterio Evaluación 4.2	11,67	
		Criterio Evaluación 4.3	1,67	
	Comp. Esp. 5	Criterio Evaluación 5.1	5,00	25,00
		Criterio Evaluación 5.2	8,33	
		Criterio Evaluación 5.3	6,67	
		Criterio Evaluación 5.4	5,00	
	Comp. Esp. 6	Criterio Evaluación 6.1	3,33	9,17
		Criterio Evaluación 6.2	1,67	
		Criterio Evaluación 6.3	2,50	
		Criterio Evaluación 6.4	1,67	
	Comp. Esp. 7	Criterio Evaluación 7.1	1,67	11,67
Criterio Evaluación 7.2		3,33		
Criterio Evaluación 7.3		3,33		
Criterio Evaluación 7.4		3,33		
Comp. Esp. 6	Criterio Evaluación 8.1	3,33	6,67	
	Criterio Evaluación 8.2	1,67		
	Criterio Evaluación 8.3	1,67		
			100,00	100,00

SA1. ELECTRICIDAD Y ELECTRÓNICA EN CASA

Situación 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.	10%	1.1.1	1	-Observación en el aula taller y de informática de Tecnología.	✓	✓		
	1.2.	5%	1.2.1	1	-Exposición oral al presentar el producto analizado -Presentación online (genially, canva, o powerpoint) -Prueba escrita	✓		✓	
	2.1.	5%	2.1.1	1	-Observación en el aula taller	✓	✓	✓	
	2.2.	10%	2.2.1	1	-Valoración de la memoria técnica correspondiente.	✓		✓	
	3.2.	15%	3.2.1	1	-Observación en el aula de informática. -Entrega y valoración de los archivos de las aplicaciones utilizadas.	✓			
	4.1.	15%	4.1.1	1	-Entrega y valoración técnica de los archivos de las aplicaciones utilizadas.	✓			
	4.2.	15%	4.2.1	1	-Entrega y valoración de archivos de las aplicaciones CAD..	✓		✓	

	4.3.	5%	4.3.1	1	-Observación aula informática y uso de la plataforma.	✓		
	7.1.	5%	7.1.1	1	-Exposición oral. -Presentación online. -Prueba escrita	✓		
	7.2.	10%	7.2.1	1	-Observación en el aula taller. -Presentación de proyecto final del taller.	✓	✓	
	8.3.	5%	8.3.1	1	-Exposición oral. -Presentación online. -Prueba escrita	✓		
		100						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
SA1.	-Proceso de resolución de problemas. Fases de un proyecto tecnológico. Estudio de necesidades del centro, locales, regionales, etc. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos -Electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Medida de magnitudes	1.1. Analizar y categorizar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia bajo criterios de veracidad desde una perspectiva crítica. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1).	1.1.1 Utiliza diferentes fuentes de información para analizar el problema (internet, libro, objetos reales) sintetizando la información relevante.

	<p>eléctricas fundamentales con el polímetro. Resistencias fijas y variables, diodos, condensadores, relés y transistores. Aplicación de la Ley de Ohm. Cálculo de valores de consumo eléctrico. Aplicación en proyectos.</p> <p>-Técnicas de fabricación digital. Diseño e impresión 3D. Aplicaciones prácticas. Respeto de las normas de seguridad e higiene. Acceso a comunidades colaborativas abiertas.</p>	<p>1.2. Examinar y diseñar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetivos y sistemas de distinta naturaleza, empleando el método científico partiendo de las necesidades de las personas y utilizando herramientas de simulación en la construcción del conocimiento. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CE1).</p> <p>2.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas innovadoras y viables a problemas existentes que generen un valor para la comunidad, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, creativa y orientada a la mejora continua. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3).</p> <p>2.2 Definir y planificar los materiales, las herramientas y la secuencia de tareas necesaria, así como las estrategias colaborativas de gestión de proyectos adecuadas para la construcción de una</p>	<p>1.2.1 Analiza productos tecnológicos de distinta naturaleza para utilizarlo en sus diseños</p> <p>2.1.1. Propone soluciones tecnológicas originales a problemas reales aplicando lo visto en el aula.</p>
--	--	---	--

		<p>solución a un problema planteado lo más eficiente y accesible posibles, priorizando el trabajo cooperativo. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3).</p>	<p>2.2.1. Planifica materiales, herramientas y procesos, con su grupo de trabajo, antes de abordar la construcción de la solución.</p>
	<p>-Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos mediante blogs y páginas web.</p>	<p>3.2. Diseñar y construir prototipos sencillos sostenibles que den respuesta a necesidades existentes, empleando el software y hardware apropiado con cierta autonomía y compartiendo conocimiento mediante el acceso a comunidades colaborativas. (STEM3, STEM5, CD4, CD5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4).</p> <p>4.1. Representar, desarrollar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con ayuda de herramientas digitales, empleando la</p>	<p>3.2.1. Emplea el software y el hardware apropiado para el diseño de prototipos sencillos.</p>

		<p>simbología, el vocabulario técnico y los formatos adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4).</p> <p>4.2. Representar y expresar de manera gráfica esquemas, circuitos, planos y objetos, utilizando aplicaciones CAD en dos y tres dimensiones y generando formatos que permitan el intercambio de información. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>4.1.1. Difunde la documentación técnica y gráfica, empleando simbología y vocabulario técnico, con herramientas digitales tanto en remoto como presencialmente.</p> <p>4.2.1. Realiza esquemas, circuitos, planos y objetos utilizando aplicaciones CAD en 2D y en 3D, en formatos adecuados.</p>
	<p>-El ordenador y los dispositivos móviles como elementos de programación y control. Espacios compartidos y discos virtuales. Configuración de dispositivos y resolución de problemas técnicos sencillos.</p>	<p>4.3. Elaborar y difundir la documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos generada mediante páginas web sencillas y blogs, respetando la etiqueta digital y comunicando con asertividad, gestión del tiempo de exposición y uso de lenguaje inclusivo. (CCL1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5).</p>	<p>4.3.1. Respeta las normas de la etiqueta digital en las plataformas digitales en las que difunde los proyectos y tareas.</p>

	<p>-Propiedad intelectual. Licencias Creative Commons. Normas para licenciar un trabajo.</p> <p>-Gestiones administrativas: servicios públicos en línea y certificados digitales. El DNI electrónico. La firma electrónica. CSV.</p>		
	<p>-Instalaciones en viviendas: eléctricas, fontanería, gas, aire acondicionado y domóticas. Ahorro energético en una vivienda: análisis de facturas y buenas prácticas. Diseño y montaje de una instalación eléctrica de una vivienda.</p>	<p>7.1. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y las energías renovables, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible. (STEM2, STEM5, CC2, CC3, CC4).</p> <p>7.2. Describir los elementos que forman las distintas instalaciones de una vivienda, realizando montajes sencillos y proponiendo medidas de ahorro energético en una vivienda. (STEM2, STEM5, CC2, CC4).</p>	<p>7.1.1. Valora la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.</p> <p>7.2.1. Monta instalaciones sencillas de una</p>

		<p>8.3. Identificar las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y en el comercio electrónico, conociendo sus posibilidades y determinando sus ventajas y posibles dificultades como la brecha social. (STEM5, CD3, CC2, CC3, CE1)</p>	<p>8.3.1. Conoce las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico. vivienda.</p>
	<p>-Sistemas de comunicación e Internet. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.</p> <p>-Comercio electrónico: compras seguras, formas de pago y criptomonedas.</p>	<p>6.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos mediante el análisis de los componentes y de las funciones de los dispositivos digitales, evaluando las distintas soluciones. (STEM1, CD4, CD5, CPSAA5, CE1).</p> <p>8.1. Proteger los datos personales y las huellas digitales generadas en internet como elemento del entorno personal de aprendizaje, configurando la identidad virtual y las condiciones de privacidad de las redes sociales. (STEM5, CD1, CD4, CPSAA2).</p>	<p>6.1.1. Analiza problemas técnicos sencillos mediante dispositivos digitales.</p> <p>8.1.1. Protege su huella digital generada en internet.</p>

	Energías renovables. Arquitectura bioclimática y sostenible	7.4. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar y a la igualdad social, valorando su contribución a la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible. (STEM2, STEM5, CD4, CC3, CC4).	7.4.1. Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes en el bienestar e igualdad social.
--	---	---	--

SA2. CONTROLANDO EL MOVIMIENTO

Situación de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Profesor	Participación Alumnado		
		Criterio de calificación		Peso (%)			EVALUACIÓN		
						HETERO ~	AUTO ~	CO ~	
SA2	2.3.	15%	2.3.1	2.3.	-Observación en el aula taller.	✓	✓		
	2.4.	10%	2.4.1	2.4.	-Exposición oral. -Presentación online. -Prueba escrita	✓		✓	
	3.1.	10%	3.1.1	3.1.	-Observación en el aula taller	✓	✓	✓	
	4.2.	20%	4.2.1	4.2.	-Presentación y valoración de los archivos CAD.	✓		✓	
	5.3.	20%	5.3.1	5.3.	-Observación en el aula taller -Presentación y valoración de los archivos con el programa informático pedido.	✓			
	6.2.	5%	6.2.1	6.2.	-Observación en el aula informática	✓			
	6.4.	5%	6.4.1	6.4.	-Observación en el aula informática	✓		✓	
	7.3.	10%	7.3.1	7.3.	-Exposición oral. -Presentación online.	✓			

					-Prueba escrita			
	8.1.	5%	8.1.1	8.1.	-Observación en el aula informática	✓		
		100				✓	✓	
						✓		

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

<p>SA2.</p>	<p>-Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas</p> <p>-Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.</p>	<p>2.4. Comprender el funcionamiento de los circuitos neumáticos básicos y su aplicación dentro de los sistemas robóticos realizando montajes físicos o simulados. (STEM1, STEM3, CD3).</p> <p>3.1. Diseñar y fabricar modelos y productos tecnológicos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando las herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de electricidad y electrónica básica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>2.4.1. Aplica conceptos técnicos vistos en el aula para el montaje físico o simulado de circuitos neumáticos básicos.</p> <p>3.1.1. Emplea las herramientas y máquinas adecuadamente, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.</p>
--------------------	---	---	---

	<p>-Aplicaciones CAD en dos dimensiones y en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos sencillos.</p>	<p>4.2. Representar y expresar de manera gráfica esquemas, circuitos, planos y objetos, utilizando aplicaciones CAD en dos y tres dimensiones y generando formatos que permitan el intercambio de información. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>4.2.1. Realiza esquemas, circuitos, planos y objetos utilizando aplicaciones CAD en 2D y en 3D, en formatos adecuados.</p>
	<p>-Electrónica digital básica. Introducción al álgebra de Boole. Puertas lógicas. Montaje y simulación de circuitos lógicos.</p> <p>-Sistemas de control programado. Componentes de sistemas de control programado: microcontroladores, sensores y actuadores. Sistemas de control en lazo abierto y en lazo cerrado.</p> <p>-Montaje físico de sistemas de control mediante componentes electrónicos y/o uso de simuladores.</p> <p>-Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Interpretación de esquemas de circuitos sencillos. Montaje físico o simulado.</p>	<p>2.3. Aplicar las técnicas de resolución de problemas para el diseño y creación de circuitos electrónicos analógicos y digitales, proporcionando respuesta a problemas reales. (STEM1, STEM3, CD2, CPSAA4)</p> <p>5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control de manera real y simulada. (CP2, STEM1, STEM3, CD2, CD5, CPSAA5, CE3).</p>	<p>2.3.1. Aplica conceptos técnicos vistos en el aula para el diseño de circuitos electrónicos analógicos y digitales.</p> <p>5.3.1. Monta y programa robots y sistemas de control reales y simulados.</p>

	<p>Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medios y procedimientos de seguridad durante el acceso a páginas web descubriendo posibles fraudes. Medidas de protección de datos e información: antivirus, cortafuegos y servidores proxy. Bienestar digital: prácticas seguras y gestión de riesgos. Prevención de acceso a contenidos inadecuados o susceptibles de generar adicciones</p>	<p>6.2. Establecer un uso de manera eficiente y segura de los dispositivos digitales de comunicación cotidianos en la resolución de problemas sencillos, analizando la configuración y los sistemas de comunicación digital, alámbrica e inalámbrica, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos y en el acceso a contenidos. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5).</p> <p>6.4. Planear y diseñar una navegación segura por la red, aplicando estrategias preventivas y restaurativas que permitan evitar riesgos, amenazas y ataques sobre los datos, propiciando el bienestar digital. (CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CE1).</p>	<p>6.2.1. Usa los dispositivos digitales adoptando medidas de seguridad.</p> <p>6.4.1. Navega de forma segura por la red previniendo riesgos y amenazas.</p>
	<p>-Tecnologías emergentes y desarrollo sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>	<p>7.3. 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. (STEM2, STEM5, CD4, CC2, CC4).</p>	<p>7.3.1. Reconoce las repercusiones de la actividad tecnológica en la sociedad.</p>

SA3. HACIENDO TU ALGORITMO

Situación de aprendizaje	Criterios de evaluación		Indicadores de logro		Instrumentos de evaluación	Peso (%)	Profesor	Participación Alumnado		
		Criterio de calificación		Peso (%)				EVALUACIÓN		
								HETERO ~	AUTO ~	CO ~
SA3	1.3.	7.5%	1.3.1	1	-Observación en el aula de informática, Prevención ataques privacidad	✓	✓	✓		
	5.1.	15%	5.1.1	1	-Observación en el aula de informática -Presentación y valoración de archivos informáticos correspondientes.	✓	✓	✓		
	5.2.	25%	5.2.1	1	-Presentación y valoración de programas informáticos.	✓				
	5.4.	15%	5.4.1	1		✓				
	6.1.	10%	6.1.1	1	-Observación en el aula informática. -Exposición oral o presentación digital. -Prueba escrita.	✓		✓		
	6.3.	7.5%	6.3.1	1	-Observación en el aula informática. Derechos autor			✓		
	7.4.	10%	7.4.1	1	-Exposición oral o presentación digital.	✓	✓			
	8.1.	5%	8.1.1	1	-Observación en el aula informática. Protección huella digital -Exposición oral o presentación digital. -Prueba escrita.	✓				

	8.2.	5%	8.2.1	1	-Observación en el aula informática. Amenazar en la red -Exposición oral o presentación digital. -Prueba escrita.	✓		
		100						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
SA3.	-Técnicas de Design Thinking para la resolución de problemas. Aplicaciones prácticas	5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos aplicando secuencias sencillas de introducción a la inteligencia artificial basada en el reconocimiento y clasificación. (CCL2, CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CE1, CE3).	5.1.1. Conoce soluciones sencillas a problemas informáticos utilizando IA de reconocimiento.
	-Publicación y difusión responsable en redes. Netiqueta. Configuración segura de redes sociales y gestión de identidades virtuales. Protección de datos	1.3. Seleccionar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, aplicando procedimientos de seguridad que permitan la detección de amenazas a la privacidad. (CCL1, STEM2, CD2, CD4, CE1). 6.3. Crear contenidos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales del entorno personal de aprendizaje, respetando los derechos de autor y	1.3.1. Aplica medidas de seguridad ante amenazas de privacidad.

		<p>obteniendo la licencia necesaria. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1).</p> <p>8.2. Identificar y reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo. (CCL3, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3).</p>	<p>6.3.1. Difunde contenidos en plataformas digitales respetando los derechos de autor.</p> <p>8.2.1. Escoge soluciones saludables y seguras ante situaciones que puedan representar una amenaza en la red.</p>
	<p>-Resolución de problemas mediante algoritmos. Aspectos esenciales de la inteligencia artificial: historia, factores que han influido en su desarrollo y funcionamiento. Reconocimiento de textos y números. Ética y aspectos legales. Aplicaciones de la inteligencia artificial en la vida real y nuevas tendencias.</p>	<p>5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros), empleando los elementos de programación por bloques de manera apropiada, aplicando módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución y fomentando la realización de la tarea de forma colaborativa. (CP2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3).</p>	<p>5.2.1. Realiza programas informáticos con lenguajes de programación por bloques, mejorándolos con módulos de IA.</p>

	<p>-Robótica. Diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada. Programación de robots mediante lenguajes de programación de bloques</p> <p>-Telecomunicaciones en sistemas de control digital. Internet de las cosas: elementos, comunicaciones y control. Aplicaciones prácticas: diseño de sistemas IoT y programación del sistema mediante bloques.</p> <p>-Autoconfianza e iniciativa. El error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje.</p>	<p>5.4. Visualizar el error, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje en el diseño de soluciones a problemas informáticos, en la programación de programas y en la automatización, promocionando la autoconfianza e iniciativa del alumnado. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE1).</p>	<p>5.4.1. Detecta y depura errores en sus programas informáticos.</p>
	<p>-Sistemas de comunicación e Internet. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.</p> <p>-Comercio electrónico: compras seguras, formas de pago y criptomonedas.</p>	<p>6.1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos mediante el análisis de los componentes y de las funciones de los dispositivos digitales, evaluando las distintas soluciones. (STEM1, CD4, CD5, CPSAA5, CE1).</p> <p>8.1. Proteger los datos personales y las huellas digitales generadas en internet como elemento del entorno personal de aprendizaje, configurando la identidad virtual y las condiciones de privacidad de las redes sociales. (STEM5, CD1, CD4, CPSAA2).</p>	<p>6.1.1. Analiza problemas técnicos sencillos mediante dispositivos digitales.</p> <p>8.1.1. Protege su huella digital generada en internet.</p>

	Energías renovables. Arquitectura bioclimática y sostenible	7.4. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar y a la igualdad social, valorando su contribución a la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible. (STEM2, STEM5, CD4, CC3, CC4).	7.4.1. Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes en el bienestar e igualdad social.
--	---	---	--

