

## **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
<b>4 ESO AMBITO PRÁCTICO</b>	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 ~
<b>SA1</b>	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	✓		
		<b>100</b>						

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).	<b>1.1.1 Utiliza diferentes fuentes de información para analizar el problema (internet, libro, objetos reales) sintetizando la información relevante.</b>

	<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><b>1.2.1 Analiza productos tecnológicos de distinta naturaleza para utilizarlo en sus diseños</b></p> <p><b>2.1.1. Propone soluciones tecnológicas originales a problemas reales aplicando lo visto en el aula.</b></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><b>2.2.1. Planifica materiales, herramientas y procesos, con su grupo de trabajo, antes de abordar la construcción de la solución.</b></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><b>3.2.1. Emplea el software y el hardware apropiado para el diseño de prototipos sencillos.</b></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><b>4.1.1. Difunde la documentación técnica y gráfica, empleando simbología y vocabulario técnico, con herramientas digitales tanto en remoto como presencialmente.</b></p> <p><b>4.2.1. Realiza esquemas, circuitos, planos y objetos utilizando aplicaciones CAD en 2D y en 3D, en formatos adecuados.</b></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><b>4.3.1. Respeta las normas de la etiqueta digital en las plataformas digitales en las que difunde los proyectos y tareas.</b></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><b>7.1.1. Valora la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.</b></p> <p><b>7.2.1. Monta instalaciones sencillas de una</b></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><b>8.3.1. Conoce las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico. vivienda.</b></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><b>6.1.1. Analiza problemas técnicos sencillos mediante dispositivos digitales.</b></p> <p><b>8.1.1. Protege su huella digital generada en internet.</b></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).	<b>7.4.1. Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes en el bienestar e igualdad social.</b>
--	---	---	--

## 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 ~	
<b>SA2</b>	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	✓		
		<b>100</b>				✓	✓	
						✓		

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

<p><b>SA2.</b></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><b>2.4.1. Aplica conceptos técnicos vistos en el aula para el montaje físico o simulado de circuitos neumáticos básicos.</b></p> <p><b>3.1.1. Emplea las herramientas y máquinas adecuadamente, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.</b></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><b>4.2.1. Realiza esquemas, circuitos, planos y objetos utilizando aplicaciones CAD en 2D y en 3D, en formatos adecuados.</b></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><b>2.3.1. Aplica conceptos técnicos vistos en el aula para el diseño de circuitos electrónicos analógicos y digitales.</b></p> <p><b>5.3.1. Monta y programa robots y sistemas de control reales y simulados.</b></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><b>6.2.1. Usa los dispositivos digitales adoptando medidas de seguridad.</b></p> <p><b>6.4.1. Navega de forma segura por la red previniendo riesgos y amenazas.</b></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><b>7.3.1. Reconoce las repercusiones de la actividad tecnológica en la sociedad.</b></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><b>6.3.1. Difunde contenidos en plataformas digitales respetando los derechos de autor.</b></p> <p><b>8.2.1. Escoge soluciones saludables y seguras ante situaciones que puedan representar una amenaza en la red.</b></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><b>5.2.1. Realiza programas informáticos con lenguajes de programación por bloques, mejorándolos con módulos de IA.</b></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><b>5.4.1. Detecta y depura errores en sus programas informáticos.</b></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><b>6.1.1. Analiza problemas técnicos sencillos mediante dispositivos digitales.</b></p> <p><b>8.1.1. Protege su huella digital generada en internet.</b></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).	<b>7.4.1. Identifica las aportaciones de las tecnologías emergentes en el bienestar e igualdad social.</b>
--	---	---	--

