

## ANEXO: SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1ª EVALUACIÓN	
<b>SDA 1. DEL PROCESO TECNOLÓGICO AL PROYECTO DE UN PRODUCTO REAL</b>	
<p>Es fundamental que el alumnado evolucione del aprendizaje del proceso tecnológico a la creación de un proyecto orientado a crear una solución de un nuevo producto mediante el trabajo cooperativo y haciendo uso de nuevas metodologías de creación de ideas, conocer herramientas digitales de gestión de proyectos, desarrollo de soluciones, construcción y puesta a prueba de prototipos y concluir con las fases de difusión del producto. En esta situación de aprendizaje el alumnado pone en práctica la base de identificación y solución de necesidades mediante un proceso ordenado de creación.</p>	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS</b>	
<p>1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e interactivos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora. STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE1, CE3.</p> <p>2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas. STEM2, STEM5, CD2, CPSAA4, CC4, CCEC4.</p> <p>3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva con un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo. CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.</p>	
SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><b>A. Proceso de resolución de problemas.</b>  <b>TEC.4.A.1. Estrategias y técnicas.</b>            TEC.4.A.1.1. Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas.            TEC.4.A.1.2. Estudio de necesidades del centro, locales y de la Comunidad Autónoma Andaluza. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos.            TEC.4.A.1.3. Técnicas de ideación.</p>	<p>1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.            1.2. Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y</p>

TEC.4.A.1.4. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.

**TEC.4.A.2. Productos y materiales.**

TEC.4.A.2.1. Ciclo de vida de un producto y sus fases. Análisis sencillos.

TEC.4.A.2.2. Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.

**TEC.4.A.3. Fabricación.**

TEC.4.A.3.1. Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos.

TEC.4.A.3.2. Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas.

TEC.4.A.3.3. Técnicas de fabricación digital. Impresión en tres dimensiones y corte. Aplicaciones prácticas.

**TEC.4.A.4. Difusión.**

TEC.4.A.4.1. Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva de entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.

siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la difusión de la solución.

1.3. Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando estrategias y técnicas colaborativas adecuadas, así como métodos de investigación en la ideación de soluciones lo más eficientes, accesibles e innovadoras posibles.

2.1. Analizar el diseño de un producto que dé respuesta a una necesidad planteada, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida con un criterio ético, responsable e inclusivo.

2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.

3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.

3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.

**ACTIVIDADES EVALUABLES**

- Técnica de ideación-Brainstorming. Entrenamiento y proyecto. (CE 1.1., CE1.2., CE1.3.)
- Investigación y especificaciones técnicas de producto.(CE 1.1., CE1.2., CE1.3., CE 2.1.)
- Análisis del ciclo de vida. Entrenamiento y proyecto. (2.1.)

- Herramientas de planificación.(CE 1.2., CE 1.3., CE 3.1.)
- Croquis y plano de producto. (C.E. 2.2.)
- Diseño 3D con Tinkercad. Actividades de entrenamiento. (CE 2.2.)
- Diseño de un producto tecnológico en 3D. (CE 2.2.)
- Fabricación aditiva del producto // Fabricación en taller de tecnología.
- Memoria final de producto. (C.E. 1.1., CE 1.2., CE 1.3., CE 2.1. y CE 3.1.)
- Presentación oral de propuesta desarrollada (CE 3.2.)
- Coevaluación. (CE 3.2.)

Se evaluarán mediante instrumentos variados (Proyecto, exposición oral, rúbrica, lista de cotejo, observación diaria, coevaluación, etc.)

## 2ª EVALUACIÓN

### **SDA 2. MUNDO ANALÓGICO**

El alumnado necesita aprender y aplicar los conceptos básicos de electrónica en el diseño y construcción de proyectos y maquetas reales, para ello a lo largo de esta situación de aprendizaje los alumnos descubrirán aplicaciones de los componentes electrónicos básicos y desarrollarán soluciones de sistemas reales que funcionan con electrónica.

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS**

2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas. STEM2, STEM5, CD2, CPSAA4, CC4, CCEC4.
3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva con un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo. CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.
4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.

SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>TEC.4.A.1.1. Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas.</p> <p>TEC.4.A.1.4. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.</p> <p>TEC.4.A.2.2. Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.</p> <p>TEC.4.A.3.1. Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos.</p> <p>TEC.4.A.3.2. Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas.</p> <p>TEC.4.A.3.3. Técnicas de fabricación digital. Impresión en tres dimensiones y corte. Aplicaciones prácticas.</p> <p>TEC.4.A.4.1. Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva de entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.</p> <p>TEC.4.B.1. Electrónica analógica. Componentes básicos, simbología, análisis y montaje físico y simulado de circuitos elementales.</p>	<p>2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.</p> <p>3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.</p> <p>4.1. Diseñar, construir, controlar y simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.</p>
<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica circuitos serie, paralelo, mixto y cálculo de potencia eléctrica. (CE 4.1.)</li> <li>- Práctica limitador de corriente para LED y cálculo de resistencias. (CE 4.1.)</li> <li>- Mapa analógico para el taller con canva. (CE 3.1. y CE 4.1.)</li> <li>- Entrenamiento con protoboard . (CE 4.1.)</li> <li>- Simulación diodo RGB. (CE 4.1.)</li> <li>- Simulación del sentido de giro con un relé. (CE 4.1.)</li> <li>- Simulación del encendido de la luz de emergencia con oscuridad. (CE 4.1.)</li> <li>- Simulación Circuito para bajar un toldo analógico. (CE 4.1.)</li> </ul>	

- Construcción de prototipo en taller de los sistemas simulados. (CE 2.2. y CE 4.1.)  
 Se evaluarán mediante instrumentos variados (Proyecto, exposición oral, rúbrica, lista de cotejo, observación diaria, coevaluación, etc.)

## 2ª EVALUACIÓN

### SDA 3. Mundo Digital

El mundo que rodea al alumnado posee multitud de soluciones que han sido programadas mediante electrónica digital, además los grandes avances actuales basan su funcionamiento en esta rama de la tecnología, por lo que se hace necesario que el alumnado conozca las bases y fundamentos y aprenda a experimentar y crear soluciones mediante la electrónica digital.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS

4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.

SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
TEC.4.B.2. Electrónica digital básica. TEC.4.B.4. Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Montaje físico o simulado.	4.1. Diseñar, construir, controlar y simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinarios.

#### ACTIVIDADES EVALUABLES

- Práctica numeración decimal y binaria. (CE 4.1.)
  - Resolución de problemas reales mediante puertas lógicas y creación de función lógica. (CE 4.1.)
  - Resolución de problemas reales para obtener función lógica, simplificación y creación de diagrama lógico. (CE 4.1.)
  - Simulación Circuito de control del cierre de un toldo digital. (CE 4.1.)
- Se evaluarán mediante instrumentos variados (Proyecto, exposición oral, rúbrica, lista de cotejo, observación diaria, coevaluación, etc.)

## 2ª EVALUACIÓN

### **SDA 4.Misión Neumática**

La neumática es la rama de la tecnología que quizás el alumnado menos perciba en su entorno real, sin embargo forma parte de una gran variedad de sistemas automatizados en la industria. Para ello, en esta situación de aprendizaje, el alumnado conocerá los principales componentes que la conforman, sus principios de funcionamiento y llevará a cabo un mapa tecnológico neumático.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS**

3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva con un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.  
 CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.

4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.

#### **SABERES BÁSICOS**

TEC.4.A.4.1. Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva de entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.

TEC.4.B.3. Neumática básica. Circuitos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.

4.1. Diseñar, construir, controlar y simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.

### ACTIVIDADES EVALUABLES

- Práctica análisis de circuitos neumáticos con Pneumatic-Sim 1.0 (CE 4.1.)
- Presupuesto de proyecto neumático. (CE 4.1.)
- Simulación de circuitos neumáticos (CE 4.1.)
- Simulación de un mando de un cilindro de simple efecto con FluidSim Pneumatics. (CE 4.1.)
- Simulación de un mando de doble efecto mediante válvulas de selección y simultaneidad. (CE 4.1.)
- Creación de mapa neumático con componentes y aplicaciones reales. (CE 3.1. y CE 4.1.)

Se evaluarán mediante instrumentos variados (Proyecto, exposición oral, rúbrica, lista de cotejo, observación diaria, coevaluación, etc.)

### 3ª EVALUACIÓN

#### **SDA 5.Ciudad Tecnológica**

El mundo está evolucionando al uso de robot y equipos que nos simplifican el trabajo, la revolución de la inteligencia artificial ya es presente y como tal, debemos formar a nuestro alumnado para que conozca los fundamentos de estas tecnología y sea capaz de crear soluciones programadas que integren aplicaciones de inteligencia artificial y big data.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS**

2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas. STEM2, STEM5, CD2, CPSAA4, CC4, CCEC4.
3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva con un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo. CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.
4. Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos. CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.
5. Aprovechar y emplear de manera responsable las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinarios, para la resolución de tareas de una manera más eficiente. CP2, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5.

SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>TEC.4.A.3.1. Herramientas de diseño asistido por computador en tres dimensiones en la representación o fabricación de piezas aplicadas a proyectos.</p> <p>TEC.4.A.3.2. Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas.</p> <p>TEC.4.A.3.3. Técnicas de fabricación digital. Impresión en tres dimensiones y corte. Aplicaciones prácticas.</p> <p>TEC.4.A.4.1. Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva de entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.</p> <p>TEC.4.B.4. Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Montaje físico o simulado.</p> <p>TEC.4.C.1. Componentes de sistemas de control programado: controladores, sensores y actuadores.</p> <p>TEC.4.C.2. El ordenador y los dispositivos móviles como elementos de programación y control. Trabajo con simuladores informáticos en la verificación y comprobación del funcionamiento de los sistemas diseñados. Iniciación a las aplicaciones de inteligencia artificial y el big data. Espacios compartidos y discos virtuales.</p> <p>TEC.4.C.3. Telecomunicaciones en sistemas de control digital; elementos, comunicaciones y control del internet de las cosas. Aplicaciones prácticas.</p> <p>TEC.4.C.4. Robótica. Diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada.</p>	<p>2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales adecuados.</p> <p>3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.</p> <p>3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.</p> <p>4.1. Diseñar, construir, controlar y simular sistemas automáticos programables y robots que sean capaces de realizar tareas de forma autónoma, aplicando conocimientos de mecánica, electrónica, neumática y componentes de los sistemas de control, así como otros conocimientos interdisciplinares.</p> <p>4.2. Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como el internet de las cosas, el big data y la inteligencia artificial con sentido crítico y ético.</p> <p>5.1. Resolver tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales, aplicando conocimientos interdisciplinares con autonomía.</p>

### ACTIVIDADES EVALUABLES

- Práctica programación por bloques encendido LED. (CE 4.1 y 5.1.)
- Práctica programación del semáforo coches y peatones.(CE 4.1 y 5.1.)
- Práctica sensor de aparcamiento por ultrasonidos. (CE 4.1 y 5.1.)
- Práctica programación barrera para coches (CE 4.1 y 5.1.)
- Actividad “La máquina de la moral” y debate “la ética de la IA”en la conducción de coches programados. (CE 4.1 y 5.1.)
- Actividad “Ayudante para daltónicos para reciclar a diario” (CE 4.1 y 5.1.)
- Construcción del proyecto espantapájaros para el ecohuerto NUB. (CE 2.2., 3.1., CE 4.1 , CE 4.2. y 5.1.)
- Presentación oral y coevaluación. (3.2., CE 4.1 y 5.1.)

Se evaluarán mediante instrumentos variados (Proyecto, exposición oral, rúbrica, lista de cotejo, observación diaria, coevaluación, etc.)

## 3ª EVALUACIÓN

### **SDA 6. ECOTECH**

La actividad del ser humano sobre la tierra provoca un impacto ambiental que en muchas ocasiones se desarrolla sin la variable del desarrollo tecnológico sostenible. Es necesario formar al alumnado para que se creen habitantes capaces de respetar y desarrollar la vida como una sociedad responsable y respetuosa con el medio en el que vive, conociendo e implantando sistemas sostenibles de crecimiento y poniendo medidas de prevención que corrijan los efectos negativos sobre el planeta. Para ello, a lo largo de esta situación de aprendizaje se trabajarán diversos enfoques de desarrollo sostenible mediante proyectos reales y cercanos al alumnado.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS TRABAJADAS

1. Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e interactivos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente, accesible, sostenible e innovadora. STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CE1, CE3.
3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva con un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo. CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.
6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno, aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para hacer un uso ético y

ecosocialmente responsable de la tecnología. STEM2, STEM5, CD4, CC4.	
SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><b>A. Proceso de resolución de problemas.</b></p> <p>TEC.4.A.1.2. Estudio de necesidades del centro, locales y de la Comunidad Autónoma Andaluza. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos.</p> <p>TEC.4.A.1.3. Técnicas de ideación.</p> <p>TEC.4.A.1.4. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.</p> <p>TEC.4.A.2. Productos y materiales.</p> <p>TEC.4.A.2.1. Ciclo de vida de un producto y sus fases. Análisis sencillos.</p> <p>TEC.4.A.2.2. Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.</p> <p>TEC.4.A.4.1. Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva de entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas.</p> <p><b>D. Tecnología sostenible.</b></p> <p>TEC.4.D.1. Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos.</p> <p>TEC.4.D.2. Arquitectura bioclimática y sostenible. Ahorro energético en edificios.</p> <p>TEC.4.D.3. Transporte y sostenibilidad.</p> <p>TEC.4.D.4. Comunidades abiertas, voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad.</p>	<p>1.1. Idear y planificar soluciones tecnológicas emprendedoras que generen un valor para la comunidad, a partir de la observación y el análisis del entorno más cercano, estudiando sus necesidades, requisitos y posibilidades de mejora.</p> <p>6.1. Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y en el diseño de estos, así como en los procesos de fabricación de productos tecnológicos, minimizando el impacto negativo en la sociedad y en el planeta.</p> <p>6.2. Analizar los beneficios que, en el cuidado del entorno, aportan la arquitectura bioclimática y el ecotransporte, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible.</p> <p>6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social, por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.</p>
ACTIVIDADES EVALUABLES	
- Práctica “el viaje del smartphone”- propuestas sostenibles (CE 2.1., CE 6.1.)	

- La factura de la luz - propuestas de ahorro energético. (CE 6.1. y CE 6.2.)
- Actividad “Mi serie de Netflix” (CE 6.1. y CE 6.2.)
- Práctica mi huella de carbono cuando voy al concierto de Bad Bunny en Madrid. (CE 6.1. y CE 6.2.)
- Proyecto diseño del aula futura. (CE 1.1., CE 1.3., 3.1., CE 3.2., CE 6.1., CE 6.2., CE 6.3.)
- Presentación oral de proyecto y coevaluación (CE 3.2.)
- Proyecto “Mi verano cooperativo”(CE 1.1., CE 6.1., CE 6.2. y CE 6.3.)
- Presentación oral de proyecto y coevaluación. (CE 3.2.)

Se evaluarán mediante instrumentos variados (Proyecto, exposición oral, rúbrica, lista de cotejo, observación diaria, coevaluación, etc.)