

**TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 2º ESO**

<b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>La evaluación será continua y la ponderación de los criterios de evaluación será la misma.</li> <li>La nota correspondiente a un criterio de evaluación se obtendrá de la nota media de las actividades y pruebas asociadas al mismo.</li> <li>La nota de cada evaluación se obtendrá de la nota media de los criterios de evaluación, a partir de las actividades trabajadas independientemente de que se finalice, o no, la situación de aprendizaje.</li> <li>Es obligatorio la realización de todas las actividades propuestas. Las actividades deberán realizarse durante la hora de clase.</li> <li>Si durante una prueba el alumnado copia, o utiliza cualquier aparato (móvil...) no permitido durante la prueba, se le retirará la prueba y se puntuará con la calificación de cero.</li> <li>El número de actividades propuestas en cada situación de aprendizaje podrá ser aumentado o reducido según el criterio del profesorado que imparta la materia. Para ello siempre se tendrá en cuenta las necesidades educativas del alumnado que forma el grupo clase.</li> </ul>	

**INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
1	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	<b>ACTIVIDAD 1 RECUPERACIÓN</b> Observación sistemática  <b>CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.</b>
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	<p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.</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, en el entorno más cercano.</p>	

1	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	<p>1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual, a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento.</p> <p>1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.</p>	<b>PROYECTO CONSTRUCCIÓN</b>  (Por determinar por el departamento en el tercer trimestre) Observación sistemática
---	--	---	--

2	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas sencillos definidos, introduciendo la aplicación de conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	<p style="text-align: center;"><b>PROYECTO CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>(Por determinar por el departamento en el tercer trimestre)</p> <p><b>CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.</b></p>
3	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.	3.1. Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas elementales adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y/o electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes	
4	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto sencillo, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica básica con la ayuda o no de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	
5	CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.	5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos sencillos mediante el análisis de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación elementales de manera creativa. 5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores y dispositivos móviles, empleando, los elementos de programación básicos de manera apropiada y aplicando herramientas de edición e introducción a módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución. 5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos simples de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control básicos.	
6	CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5	6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos. 6.2. Crear contenidos básicos, elaborar materiales sencillos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	

7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	<p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.</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, en el entorno más cercano.</p>	<p><b>PROYECTO CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>(Por determinar por el departamento en el tercer trimestre)</p>
---	---------------------------------	---	--

## **DISEÑO TÉCNICO**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
2	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas sencillos definidos, introduciendo la aplicación de conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	LÁMINA 1 LÁMINA 2 LÁMINA 3 LÁMINA 4
4	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto sencillo, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica básica con la ayuda o no de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	LÁMINA 5 LÁMINA 6 LÁMINA 7
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	<p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.</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, en el entorno más cercano.</p>	<p>Observación sistemática</p> <p>CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.</p>

**MATERIALES TÉCNICOS. MADERA Y METALES**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
1	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual, a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento.	ACTIVIDAD 1. 1. Materiales técnicos.  RECUPERACIÓN  ACTIVIDAD 2. Madera  ACTIVIDAD 3. Madera
2	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	RECUPERACIÓN  ACTIVIDAD 4. Metales  ACTIVIDAD 5. Metales  ACTIVIDAD 6. Metales
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad. 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, en el entorno más cercano.	ACTIVIDAD 7. Metales  RECUPERACIÓN  Observación sistemática  CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.

**ESTRUCTURAS**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
1	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual, a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento.	ACTIVIDAD 1. Estructuras.  ACTIVIDAD 2. Estructuras  RECUPERACIÓN  Observación sistemática  CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.
2	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas sencillos definidos, introduciendo la aplicación de conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	
3	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.	3.1. Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas elementales adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y/o electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes	
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad. 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, en el entorno más cercano.	

**ELECTRICIDAD**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
1	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	<p>1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual, a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento.</p> <p>1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.</p>	<p>ACTIVIDAD 1. Circuito eléctrico.</p> <p>ACTIVIDAD 2. Magnitudes eléctricas.</p> <p>ACTIVIDAD 3. Circuito en serie y en paralelo</p> <p>RECUPERACIÓN</p> <p>Observación sistemática</p> <p>CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.</p>
2	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	
3	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.	3.1. Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas elementales adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y/o electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes	
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	<p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.</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, en el entorno más cercano.</p>	

**HARDWARE Y REDES INFORMÁTICAS**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
1	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	<p>1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual, a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento.</p> <p>1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.</p>	<p>ACTIVIDAD 1. El ordenador</p> <p>ACTIVIDAD 2. Redes informáticas (I)</p> <p>ACTIVIDAD 3. Redes informáticas (II)</p> <p>RECUPERACIÓN</p> <p>Observación sistemática</p> <p>CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.</p>
2	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.	<p>2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas sencillos definidos, introduciendo la aplicación de conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad con actitud emprendedora, perseverante y creativa.</p> <p>2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas elementales necesarias para la construcción de una solución a un problema básico planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.</p>	
3	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.	3.1. Fabricar objetos o modelos sencillos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas elementales adecuadas, aplicando los fundamentos introductorios de estructuras, mecanismos, electricidad y/o electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes	
6	CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5	6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.	

		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, en el entorno más cercano.	
--	--	--	--

### **OFIMÁTICA BÁSICA**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
1	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.	1.1. Definir problemas sencillos o necesidades básicas planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes fácilmente accesibles de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia. 1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual, a través del análisis de objetos básicos y sistema sencillos, empleando el método científico y utilizando herramientas elementales de simulación en la construcción de conocimiento.	ACTIVIDAD 1. Procesador de texto ACTIVIDAD 2. Presentaciones (I) ACTIVIDAD 3. Presentaciones (II) ACTIVIDAD 4. Presentaciones (III)
4	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto sencillo, desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica básica con la ayuda o no de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	RECUPERACIÓN  Observación sistemática  CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.
6	CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5	6.2. Crear contenidos básicos, elaborar materiales sencillos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. 6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad. 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, en el entorno más cercano.	



**INTERNET**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
6	CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5	<p>6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.</p> <p>6.2. Crear contenidos básicos, elaborar materiales sencillos y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.</p> <p>6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.</p>	<p>ACTIVIDAD 1. Internet (I)</p> <p>ACTIVIDAD 2. Internet (II)</p> <p>ACTIVIDAD 3. Internet (III)</p> <p>RECUPERACIÓN</p> <p>Observación sistemática</p> <p>CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.</p>
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	<p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.</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, en el entorno más cercano.</p>	

**INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**

<b>C. E.</b>	<b>D</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
5	CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.	<p>5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos sencillos mediante el análisis de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación elementales de manera creativa.</p> <p>5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos como por ejemplo ordenadores y dispositivos móviles, empleando, los elementos de programación básicos de manera apropiada y aplicando herramientas de edición e introducción a módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.</p> <p>5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos simples de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control básicos.</p>	<p>ACTIVIDAD 1. Lenguaje de los ordenadores.</p> <p>ACTIVIDAD 2. Scratch</p> <p>ACTIVIDAD 3. Robótica</p> <p>RECUPERACIÓN</p> <p>Observación sistemática</p> <p>CUADERNO, PORFOLIO DIGITAL, PRUEBA ESCRITA, TRABAJO MONOGRÁFICO DE INVESTIGACIÓN Y PROYECTO TÉCNICO.</p>
7	STEM2, STEM5, CD4, CC4	<p>7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental del entorno más cercano a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible, contextualizando sus aplicaciones en nuestra comunidad.</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, en el entorno más cercano.</p>	

<b>ORDINARIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La nota de la evaluación ordinaria se obtendrá de la media aritmética de los criterios de evaluación relacionados con las competencias específicas desarrolladas a lo largo del curso.</li> <li>Si el alumnado obtiene una calificación inferior a 5 se establecerá un plan de refuerzo para el desarrollo de las competencias no alcanzadas antes de finalizar el curso.</li> </ul>
------------------	---