

EVALUACIÓN ÁMBITO PRÁCTICO. 3º DIVERSIFICACIÓN

k) Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos correspondientes a la asignatura de Ámbito práctico del primer curso del programa de diversificación curricular.

El modelo educativo basado en el desarrollo y adquisición de las competencias clave que plantea el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, implica una visión competencial del aprendizaje que conlleva que la evaluación deba dirigirse a comprobar la capacidad del alumnado para movilizar de forma eficaz los saberes básicos, en la medida en que ser competente supone seleccionar y utilizar la combinación de conocimientos, destrezas, actitudes y valores para dar respuesta a las situaciones de aprendizaje, y dotar de funcionalidad a los aprendizajes y aplicarlos en la resolución de situaciones que semejen o imiten la realidad de la vida cotidiana. De este modo, la evaluación competencial deberá estar vinculada al desempeño activo del alumnado a lo largo de su proceso de aprendizaje.

Así mismo, se fijan para la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria los principios de **evaluación continua, formativa e integradora** de los diferentes aprendizajes establecidos para la etapa.

La evaluación será **continua**, permanente a lo largo de todo el proceso, de tal forma que permita la adaptación y readaptación del mismo orientada a mejorar los aprendizajes del alumnado. El carácter continuo de la evaluación contempla el establecimiento de medidas de apoyo educativo en los casos en los que el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado y, especialmente, en el alumnado con necesidades educativas especiales y se prevé que, para el caso del alumnado con adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas.

Será **formativa** para permitir tanto al docente como al alumnado obtener información del proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, analizarla y tomar decisiones apropiadas para mejorarlo. Finalmente, la evaluación será integradora es decir, permitirá valorar, desde todas y cada una de las materias y ámbitos, la consecución global de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave.

El carácter **integrador** de la evaluación no impide que el profesorado pueda realizar la evaluación diferenciada de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación, incluidos los fijados en los programas de diversificación curricular y garantiza que con la diversidad de instrumentos empleados sea objetiva y de reconocimiento del mérito y el esfuerzo.

La evaluación debe adoptar un enfoque constructivista en cuanto a que debe servir para la mejora de los aprendizajes del alumnado. Por lo tanto se hace necesario hacer una distinción entre evaluación y calificación. El objetivo de la evaluación competencial no es únicamente calificar, sino que se debe evaluar sin recurrir exclusivamente a poner calificaciones.

La evaluación **sumativa**, final o calificativa debe ir acompañada de una evaluación formativa y continua con la que se busquen la mejora del aprendizaje, la mejora de los métodos y técnicas docentes y la mejora de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la evaluación en esta etapa se promoverá el uso de **instrumentos de evaluación** variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva y que garanticen que los procesos de evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

En la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Tecnología y Digitalización, los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de la capacidad diagnóstica de mejora. Coexistirán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y a las técnicas de desempeño del alumnado, por encima de aquellos instrumentos vinculados a las técnicas de rendimiento. En concreto, se propone el uso de rúbricas como hojas de registro sistematizado. El cuaderno de trabajo será una estrategia esencial a la hora de detectar evidencias para valorar los procesos. La observación sistemática y diaria permitirá valorar la evolución y el avance en las destrezas tecnológicas del alumno, así como el uso de plataformas colaborativas. Los tipos de pruebas irán desde las que plantean retos numéricos, proyección de ideas o la resolución de problemas tecnológicos, a las centradas en preguntas con respuesta abierta, evitando en lo posible cuestiones de respuesta directa de tipo test o de verdadero falso. Asimismo, las pruebas orales serán un instrumento eficaz para expresar, comunicar y difundir ideas. Resumiendo, se pretende la detección de evidencias, combinando una gran variedad de tipos de herramientas digitales que demuestren el desempeño autónomo adquirido por el alumnado.

Los procedimientos de evaluación que se llevarán a cabo para evaluar la materia serán los siguientes:

- Exámenes y pruebas objetivas (orales o escritas), en las que se incluirán elementos que permitirán valorar y evaluar los diferentes criterios de evaluación reflejados en el cuadro recogido en esta programación donde se relacionan con las unidades didácticas programadas para la asignatura de **Ámbito práctico** en el primer curso del programa de diversificación curricular.

En cada evaluación se realizará una prueba de los contenidos de cada una de las unidades didácticas desarrolladas durante la evaluación, que respondan a los criterios de evaluación programados.

Estas se realizarán a través de los siguientes instrumentos:

- Pruebas tipo test.
- Actividades autocompletar y de verdadero/falso.
- Memoria del proyecto técnico realizado en el taller.
- Pruebas sobre materiales y herramientas utilizados en el taller.
- Realización de las tareas encomendadas. En estas tareas se procurará incluir suficientes elementos que permitan a los alumnos practicar y adquirir los distintos conocimientos de la materia.
- Trabajos en el aula de informática.

Se trabajarán los criterios de evaluación específicos relacionados con la competencia digital,

Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:

- Empleo de simuladores mecánicos en Internet
- Ejercicios por parejas e individuales de elaboración de documentos.
- Elaboración de presupuestos y tablas de datos para incorporar al proyecto técnico.
- Ejercicios de búsqueda, intercambio y presentación de información mediante el ordenador.
- Creación y presentación de un trabajo, formato digital, sobre algún tema relacionado con la asignatura.
- Realización de trabajos prácticos o proyectos, planteados como diferentes situaciones de aprendizaje en función de la unidad didáctica que se trabaje, que permitan a los alumnos adquirir y desarrollar las distintas técnicas prácticas incluidas en la materia.

En este apartado se califican los Trabajos realizados en el aula Taller y valorarán los siguientes aspectos:

- Construcción maqueta proyecto
- Buen uso del material y herramienta
- Actitud responsable con el resto del grupo: participativo, respetando las normas.
- Construcción de circuitos en el aula taller en grupos de trabajo

- Valoración del propio material de trabajo del alumno, que incluye la revisión del cuaderno y/o trabajos, limpieza y orden de los mismos y la inclusión de todos los contenidos explicados en clase y la memoria técnica del proyecto, que deberá estar completo, limpio y ordenado.

Los criterios de evaluación para la materia que se recogen en esta programación, concretan las diferentes competencias específicas y/o los descriptores operativos del perfil de salida.

Los criterios de evaluación y contenidos del Ámbito práctico se encuentran en el Anexo III de la ORDEN EDU/1332/2023, de 14 de noviembre, por la que se regulan los programas de diversificación curricular de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Se recoge en la tabla del ANEXO 0.

ANEXO 0.

Los criterios de evaluación y los contenidos del Ámbito Práctico del Programa de Diversificación curricular son los establecidos en el anexo III del ORDEN EDU/1332/2023, de 14 de noviembre, por la que se regulan los programas de diversificación curricular de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Los temas transversales son los establecidos para la etapa de educación secundaria obligatoria y que vienen determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de materia</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1. Definir y desarrollar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, partiendo de un planteamiento guiado. (CCL1, CCL3, STEM2, CD1, CE1)	7	Especificados ANEXO III	Todos	1.1.1 Busca información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	3	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	Todas
				1.1.2 Contrasta la información obtenida de diferentes fuentes de manera crítica y segura.	2	<i>Memoria del proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	Todas
				1.1.3 Define y desarrolla problemas o necesidades planteadas, a partir de información procedente de diferentes fuentes de información contrastada.	2	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	Todas

1.2. Comprender y explicar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetivos y sistemas presentes en el entorno próximo del alumnado, empleando el método científico y comenzando a utilizar herramientas de simulación de manera guiada que permitan la construcción de conocimiento. (CCL2, CCL3, STEM2, CPSAA4, CE1)	7	Especificados ANEXO III	Todos	1.2.1 Comprende y examina productos tecnológicos de uso habitual empleando el método científico para explicar su funcionamiento, incluyendo sus elementos y su función en el conjunto.	3	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	Todas
				1.2.2 Diseña productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas.	2	<i>Proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	Todas
				1.2.3 Utiliza herramientas de simulación en la construcción de conocimiento para comprender, examinar y diseñar productos tecnológicos.	2	<i>Actividades prácticas</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Autoevaluación</i>	Todas
1.3. Seleccionar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología implicada desde un punto de vista ético y saludable. (CCL1, STEM2, CD4, CE1)	5	Especificados ANEXO III	Todos	1.3.1 Identifica problemas y riesgos del uso de la tecnología, en relación a la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal.	3	<i>Rúbrica de evaluación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 5
				1.3.2 Adopta medidas preventivas para proteger dispositivos, datos y la salud de manera ética y crítica.	2	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 5

2.1. Idear e identificar soluciones eficaces y sostenibles a problemas definidos de naturaleza sencilla que partan de las necesidades del entorno próximo del alumnado, aplicando técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud perseverante. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1)	2	Especificados ANEXO III	Todos	2.1.1 Aporta ideas y soluciones eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares a nivel individual y trabajando adecuadamente en grupo, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	1	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	Todas
				2.1.2 Diseña soluciones originales a problemas definidos, contrastando con modelos de solución previos, respetando criterios de sostenibilidad.	1	<i>Guía de observación</i> <i>Proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	Todas
2.2 Seleccionar y organizar, de manera guiada, los materiales, herramientas y la secuencia de tareas necesarias para la construcción de una solución, aplicando el método tecnológico, a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3)	2	Especificados ANEXO III	Todos	2.2.1 Planifica los materiales, las herramientas y las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado.	1	<i>Memoria del proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 3, 5
				2.2.2 Trabaja individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa organizando los recursos en la fase de planificación para la elaboración del producto	1	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 3, 5

				tecnológico final.				
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes. (STEM2, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC4)	4	Especificados ANEXO III	Todos	3.1.1 Fabrica objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, el uso de herramientas y máquinas adecuadas y aplicando los fundamentos de electricidad y electrónica básica.	1	<i>Guía de Observación del desarrollo del Proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
				3.1.2 Emplea modelos, por medio de software y hardware, en el contexto de los fundamentos de electricidad y electrónica básica para la consecución de la solución tecnológica.	1	<i>Proyecto práctico Memoria del proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 2, 3, 4, 5
				3.1.3 Conoce, aplica y respeta las normas de seguridad y salud y la mejora de la experiencia de usuario durante el proceso de fabricación del producto tecnológico.	1	<i>Guía de observación Rúbrica de evaluación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 2, 3, 4, 5
				3.1.4 Conoce y aplica los fundamentos de materiales, herramientas, máquinas, electricidad y electrónica	1	<i>Guía de observación Rúbrica de evaluación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 2, 3, 4, 5

				básica.				
3.2. Analizar y diferenciar el impacto ambiental de los distintos tipos de materiales y productos tecnológicos que den respuesta a necesidades existentes, evaluando su demanda, evolución y previsión de fin de ciclo de vida y diseñando, en la medida de lo posible, propuestas alternativas desde un enfoque sostenible y responsable. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)	2	Especificados ANEXO III	Todos	3.2.1 Comprende y analiza los usos y el impacto ambiental asociado a los materiales plásticos, cerámicos, textiles y compuestos.	1	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	2
				3.2.2 Emplea técnicas de investigación grupal para generar propuestas alternativas de uso de los materiales cuando ello sea posible, desde una óptica proactiva y propositiva que tenga en cuenta los objetivos de desarrollo sostenible.	1	<i>Guía de Observación del desarrollo del Proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación Coevaluación</i>	2
4.1. Identificar y explicar las distintas fases que forman el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, estableciendo la secuencia y la distribución de tiempos necesarias para cada tarea, de manera colaborativa. (CCL1, STEM4, CC4, CCEC3, CCEC4)	2	Especificados ANEXO III	Todos	4.1.1 Identifica las distintas fases que forman el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, estableciendo la secuencia y la distribución de tiempos necesarias para cada tarea, de manera colaborativa.	1	<i>Rúbrica de evaluación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 2, 4, 5
				4.1.2 Explicar las distintas fases que forman el proceso de creación de un producto	1	<i>Prueba escrita</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 2, 4, 5

				desde su diseño hasta su difusión, estableciendo la secuencia y la distribución de tiempos necesarias para cada tarea, de manera colaborativa.				
4.2. Generar la documentación técnica y gráfica de manera guiada con ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, tanto presencialmente como en remoto. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	3	Especificados ANEXO III	Todos	4.2.1 Genera la documentación del proceso de creación de un producto elaborando documentación técnica y gráfica, empleando los formatos y el vocabulario adecuados.	1	Actividades prácticas	Heteroevaluación Autoevaluación	1, 3, 4
				4.2.2 Utiliza herramientas digitales adecuadas para apoyar la elaboración de documentación técnica y gráfica a la hora de describir el proceso de creación de un producto.	1	Actividades prácticas	Heteroevaluación Autoevaluación	1, 3, 4
				4.2.3 Comunica el proceso de creación de un producto, desde su diseño hasta su difusión, de manera colaborativa, tanto presencialmente, como en remoto.	1	Actividades prácticas	Heteroevaluación Autoevaluación	1, 3, 4

4.3. Representar y expresar de manera gráfica esquemas, planos, circuitos y objetos en dos y tres dimensiones, utilizando recursos manuales y digitales y empleando adecuadamente las perspectivas, la normalización y las escalas. (CCL1, CD2, CD3, CCEC3, CCEC4)	2	Especificados ANEXO III	Todos	4.3.1 Representa y expresa gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma manual empleando adecuadamente las perspectivas y respetando la normalización.	1	Actividades prácticas	Heteroevaluación Autoevaluación	1, 3, 4
				4.3.2 Representa y expresa gráficamente esquemas, circuitos, planos y objetos en dos y tres dimensiones, de forma digital empleando adecuadamente las perspectivas y respetando la normalización.	1	Actividades prácticas	Heteroevaluación Autoevaluación	1, 3, 4
4.4. Elaborar y transmitir la diferente documentación técnica relativa a proyectos, utilizando herramientas digitales de manera guiada y comunicando de manera eficaz. (CCL1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4)	2	Especificados ANEXO III	Todos	4.4.1 Elabora la diferente documentación técnica relativa a proyectos, utilizando herramientas digitales de manera guiada y comunicando de manera eficaz.	1	Presentación del Proyecto práctico	Heteroevaluación Coevaluación	1, 6, 7
				4.4.2 Comunica la diferente documentación técnica relativa a proyectos, utilizando herramientas	1	Presentación del Proyecto práctico	Heteroevaluación Coevaluación	1, 6, 7

				digitales de manera guiada y comunicando de manera eficaz.				
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos, de manera guiada, a través de distintos tipos de diagramas de representación gráfica sencillos, aplicando los elementos y técnicas básicas de programación de manera creativa. (CCL2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA4, CE1, CE3)	4	Especificados ANEXO III	Todos	5.1.1 Describe e interpreta soluciones a problemas informáticos a través de distintos tipos de diagramas de representación gráfica sencillos, aplicando los elementos y técnicas básicas de programación de manera creativa.	2	<i>Presentación del Proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación Coevaluación</i>	5
				5.1.2 Diseña soluciones a problemas informáticos empleando distintos tipos de diagramas de representación gráfica sencillos, aplicando los elementos y técnicas básicas de programación de manera creativa.	2	<i>Memoria del proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	5
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) de manera guiada, empleando los elementos de programación por bloques de manera apropiada y aplicando	2	Especificados ANEXO III	Todos	5.2.1 Programa aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada.	1	<i>Actividades prácticas</i>	<i>Heteroevaluación</i>	5, 7

herramientas de edición. (CCL2, STEM1, STEM3, CD1, CD2, CD5, CE3)				5.2.2 Utiliza en sus aplicaciones programadas herramientas de edición que añaden funcionalidades.	1	Actividades prácticas	Heteroevaluación	5, 7
5.3. Reconocer el error como parte del proceso de aprendizaje en el diseño de soluciones a problemas informáticos y en la programación de aplicaciones sencillas, promocionando la autoconfianza del alumnado. (CCL2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5)	3	Especificados ANEXO III	Todos	5.3.1 Reconocer el error como parte del proceso de aprendizaje en el diseño de soluciones a problemas informáticos y en la programación de aplicaciones sencillas.	1	Actividades prácticas	Heteroevaluación	5
				5.3.2 Fomenta su autoconfianza y la iniciativa al Reconocer el error como parte del proceso de aprendizaje.	2	Guía de observación	Heteroevaluación Autoevaluación	5
6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando de manera básica los componentes y los elementos de la transmisión de datos, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y	4	Especificados ANEXO III	Todos	6.1.1 Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos.	1	Guía de Observación del desarrollo del Proyecto práctico	Heteroevaluación Coevaluación	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
				6.1.2 Analiza de manera básica los componentes y los elementos de la transmisión de datos.	2	Memoria del proyecto práctico	Heteroevaluación	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8

equipos. (STEM1, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA5)				6.1.3 Conoce los riesgos y adopta medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.	1	<i>Guía de observación</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8
6.2. Crear contenidos y elaborar materiales sencillos de manera guiada, utilizando correctamente las herramientas digitales ofimáticas del entorno personal de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando la propiedad intelectual. (STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	2	Especificados ANEXO III	Todos	6.2.1 Crea contenidos y elabora materiales utilizando correctamente las herramientas digitales ofimáticas del entorno personal de aprendizaje.	1	<i>Actividades prácticas</i>	<i>Heteroevaluación</i>	5
				6.2.2 Ajusta el uso de las herramientas digitales ofimáticas del entorno personal de aprendizaje a sus necesidades respetando la propiedad intelectual.	1	<i>Presentación del Proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	5
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro mediante operaciones básicas de protección y haciendo uso de los formatos de ficheros más adecuados. (CD1, CD2, CD4, CPSAA4)	2	Especificados ANEXO III	Todos	6.3.1 Organiza la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	1	<i>Memoria del proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 3, 5
				6.3.2 Organiza la información de manera estructurada, mediante operaciones básicas de protección y haciendo uso de los formatos de ficheros más adecuados.	1	<i>Memoria del proyecto práctico</i>	<i>Heteroevaluación</i>	1, 3, 5

7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en el entorno próximo a lo largo de su historia, valorando su impacto social y ambiental. (STEM2, STEM5, CD4, CC2, CC4))	2	Especificados ANEXO III	Todos	7.1.1 Reconoce la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en el entorno próximo a lo largo de su historia.	1	Rúbrica de evaluación	Heteroevaluación	1, 2, 3, 8
				7.1.2 Valora el impacto social y ambiental de la actividad tecnológica en la sociedad y a lo largo de su historia.	1	Rúbrica de evaluación	Heteroevaluación	1, 2, 3, 8
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar social y a la disminución del impacto ambiental, así como sus aplicaciones, haciendo un uso responsable y ético de las mismas. (STEM2, STEM5, CD4, CC3, CC4)	2	Especificados ANEXO III	Todos	7.2.1 Identifica las aportaciones y las aplicaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental.	1	Rúbrica de evaluación	Heteroevaluación	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8
				7.2.2 Hace un uso responsable y ético de las aportaciones y aplicaciones de las tecnologías emergentes.	1	Rúbrica de evaluación	Heteroevaluación	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8