

Tecnología · 1.º ESO · País Vasco

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decreto 77/2023, de 30 de mayo

Generado 26/05/2026 20:00

15 Competencias	36 Criterios	64 Saberes
---------------------------	------------------------	----------------------

Curso bisagra entre Primaria y la evaluación competencial completa. Recibe alumnado de procedencia muy heterogénea, lo que exige evaluación inicial diagnóstica documentada y plan de refuerzo proporcional.

Índice

1. Resumen normativo
 2. Competencias específicas (explicadas)
 3. Criterios de evaluación (con evidencia)
 4. Saberes básicos (con actividad de aula)
 5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Tecnología
Curso	1.º ESO
Comunidad Autónoma	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Tecnología

CE.1 · Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno pró...

TEXTO OFICIAL

Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a proyectos, para idear y planificar soluciones de manera eficiente e innovadora.

RESUMEN CLARO

Detectar problemas reales del entorno y diseñar soluciones creativas en equipo, asegurando que sean útiles, ecológicas y fáciles de usar para todos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa su entorno, propone mejoras tecnológicas, trabaja de forma colaborativa para organizar sus ideas y planifica proyectos que resuelvan necesidades concretas de forma sostenible.

NO ES

No es memorizar las fases del método de proyectos ni copiar un esquema del libro. No es una tarea individual ni teórica sin conexión con la realidad.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado detecta que las mochilas pesan demasiado y diseña en equipo un organizador de taquilla sostenible para dejar el material escolar.

diseñar

CE.2 · Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando procedimientos y recursos te...

TEXTO OFICIAL

Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas que den respuesta a necesidades planteadas.

RESUMEN CLARO

Construir objetos o sistemas útiles cuidando la seguridad, el medio ambiente y asegurando que cualquier persona pueda utilizarlos fácilmente.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado fabrica prototipos reales manejando herramientas con precaución, seleccionando materiales sostenibles y analizando qué impacto tendrá el producto desde su creación hasta su desecho.

NO ES

No es solo estudiar teoría de materiales o dibujar bocetos. No es construir objetos de usar y tirar sin considerar la seguridad ni la inclusión.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Construir un soporte para móvil usando cartón reutilizado y un mecanismo de plegado, evaluando su resistencia y facilidad de reciclaje posterior.

aplicar

CE.3 · Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, emple...

TEXTO OFICIAL

Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información y fomentar el trabajo en equipo.

RESUMEN CLARO

El alumnado explica sus proyectos y soluciones técnicas a los demás de forma respetuosa y colaborativa para mejorar el trabajo grupal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado presenta sus diseños, redacta memorias técnicas y comparte sus avances con el grupo usando herramientas digitales o analógicas, fomentando la igualdad y la cooperación.

NO ES

No es solo dibujar un plano o escribir materiales. No es trabajar de forma aislada ni realizar una exposición teórica sin intercambio de ideas con los compañeros.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado realiza una presentación digital para explicar a la clase el funcionamiento del prototipo que han construido en equipo.

comunicar

CE.4 · Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnol...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robóticos.

RESUMEN CLARO

Crear pequeños inventos automáticos o robots que funcionen solos para solucionar retos cotidianos usando programación, sensores y componentes electrónicos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica un problema, diseña una solución automatizada, programa una placa controladora y construye un prototipo físico que reacciona a su entorno.

NO ES

No es copiar código de la pizarra ni montar un kit siguiendo instrucciones paso a paso. No es estudiar electrónica teórica sin aplicarla.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Construir y programar un sistema que encienda un ventilador automáticamente cuando un sensor detecte que hace demasiado calor en el aula.

diseñar

CE.5 · Aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y ...

TEXTO OFICIAL

Aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinarios, para la resolución de tareas de una manera más creativa y eficiente.

RESUMEN CLARO

Saber elegir y ajustar herramientas digitales para trabajar mejor, de forma ética y aprovechando lo aprendido en otras asignaturas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona aplicaciones, configura sus opciones y las utiliza para resolver problemas prácticos de forma creativa y productiva en su día a día.

NO ES

No es solo encender el ordenador o navegar por internet. No es usar programas de forma mecánica sin entender su configuración o utilidad real.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado configura una hoja de cálculo con fórmulas para calcular automáticamente el presupuesto de materiales de su proyecto de estructuras.

aplicar

CE.6 · Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad...

TEXTO OFICIAL

Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.

RESUMEN CLARO

Evaluar cómo influyen los inventos en el planeta y las personas para elegir y usar productos de forma consciente, solidaria y ecológica.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado examina el origen de los materiales, el consumo energético y la facilidad de uso para todos, decidiendo si un objeto es respetuoso con el entorno.

NO ES

No es solo aprender cómo funciona un motor. No es memorizar leyes ambientales. No es dibujar circuitos. Es valorar las consecuencias sociales y ecológicas de la técnica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Realizar un debate sobre la obsolescencia programada comparando la durabilidad y reparabilidad de dos modelos distintos de auriculares.

analizar

CE.7 · Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y ajenas, identificando y...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y ajenas, identificando y gestionando de forma eficaz las emociones y experiencias para fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables que permitan al alumnado mejorar su aprendizaje y conseguir los objetivos marcados. Resolver problemas tecnológicos o retos más globales en los que interviene la tecnología debe ser una tarea gratificante.

Tecnología y Digitalización

CE.1 · Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando proc...

TEXTO OFICIAL

Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

RESUMEN CLARO

Saber investigar de forma crítica y segura para entender un problema técnico y proponer las primeras ideas de solución.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado busca información fiable, analiza objetos existentes y usa simuladores digitales para identificar necesidades técnicas y empezar a diseñar sus propios proyectos.

NO ES

No es buscar en Google y copiar el primer resultado. No es solo navegar por internet; requiere evaluar la información para resolver un reto técnico real.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Investigar por qué se calienta un móvil, usar un simulador de circuitos y proponer tres ideas para mejorar su ventilación.

analizar

CE.2 · Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando...

TEXTO OFICIAL

Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinarios y trabajando de forma ordenada y cooperativa, para diseñar, planificar y desarrollar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

RESUMEN CLARO

Idear y organizar soluciones originales a retos técnicos trabajando en equipo, buscando que el resultado sea útil, eficiente y respetuoso con el medio ambiente.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica una necesidad real, investiga opciones, reparte tareas con sus compañeros y describe un plan detallado para construir una solución tecnológica innovadora y sostenible.

NO ES

No es seguir un tutorial de montaje paso a paso. No es trabajar de forma individual ni construir objetos sin una planificación previa o sin propósito real.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

En equipos, los alumnos diseñan el boceto y el plan de fabricación de un juguete móvil construido con materiales reciclados para un centro infantil.

diseñar

CE.3 · Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnoló...

TEXTO OFICIAL

Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

RESUMEN CLARO

Construir objetos o sistemas útiles y ecológicos usando herramientas de forma segura, siguiendo siempre un plan o diseño elaborado previamente.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado utiliza herramientas, materiales y componentes técnicos para fabricar prototipos físicos, respetando las normas de seguridad y ajustándose a la planificación y diseño realizados anteriormente.

NO ES

No es memorizar nombres de herramientas ni hacer manualidades improvisadas sin orden. No es construir sin tener en cuenta el impacto ambiental o la seguridad.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Construir una pequeña estructura estable o un circuito eléctrico sencillo utilizando materiales reciclados y siguiendo un esquema técnico previo.

aplicar

CE.4 · Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de repr...

TEXTO OFICIAL

Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología, recursos lingüísticos y vocabulario adecuado, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas.

RESUMEN CLARO

Saber explicar y representar ideas tecnológicas usando el lenguaje técnico y visual adecuado para que otros entiendan una solución propuesta.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado dibuja bocetos, utiliza simbología normalizada y emplea vocabulario técnico para presentar sus proyectos y soluciones digitales de forma clara y profesional.

NO ES

No es solo hacer dibujos artísticos. No es memorizar nombres de herramientas. No es diseñar de forma aislada sin compartir ni documentar el proceso técnico.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado realiza el croquis acotado de una estructura sencilla y explica su funcionamiento al grupo usando una presentación digital.

comunicar

CE.5 · Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento compu...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.

RESUMEN CLARO

Enseñar al alumnado a programar y usar la lógica computacional para que las máquinas resuelvan problemas reales o realicen tareas automáticas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña secuencias de instrucciones, programa aplicaciones sencillas y conecta software con hardware para automatizar procesos cotidianos o controlar robots básicos.

NO ES

No es memorizar comandos de código ni copiar programas de la pizarra. No es usar el ordenador como usuario pasivo, sino construir lógica propia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Programar una placa microcontroladora con un sensor de luz para que encienda un LED automáticamente cuando oscurezca en el aula.

crear

CE.6 · Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de apr...

TEXTO OFICIAL

Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a dominar sus herramientas digitales, entendiendo cómo funcionan por dentro para usarlas mejor, con seguridad y solucionando fallos comunes.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado identifica las partes de sus dispositivos, personaliza sus ajustes de usuario y diagnostica por qué una aplicación o periférico no responde correctamente.

NO ES

No es memorizar una lista de componentes de hardware ni solo navegar por internet. Es entender la herramienta para controlarla y no ser un usuario pasivo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado conecta periféricos externos, configura la privacidad del sistema operativo y soluciona un error de conexión de red simulado en su equipo.

analizar

CE.7 · Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus rep...

TEXTO OFICIAL

Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones ecosociales y valorando la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

RESUMEN CLARO

Comprender cómo los avances tecnológicos afectan a la sociedad y al medio ambiente para utilizarlos de forma ética, crítica y sostenible.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza las consecuencias del progreso técnico, reflexiona sobre el origen de los materiales y evalúa el impacto social de las nuevas tecnologías.

NO ES

No es memorizar definiciones de sostenibilidad ni aprender a reciclar componentes. No es un listado de inventos históricos sin contexto social ni ambiental.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Investigar el origen de los materiales de un smartphone y debatir sobre las condiciones laborales y ambientales de su fabricación.

valorar

CE.8 · Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y de las y los demás, ide...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y de las y los demás, identificando y gestionando de forma eficaz las emociones y experiencias para fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables que permitan al alumnado mejorar su aprendizaje y conseguir los objetivos marcados. Resolver problemas tecnológicos o retos más globales, en los que interviene la tecnología debe ser una tarea gratificante.

3. Criterios de evaluación

Tecnología

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>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>Detectar necesidades en el entorno cercano y diseñar una propuesta de solución tecnológica detallando sus requisitos técnicos, materiales y pasos de ejecución iniciales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un anteproyecto o memoria técnica inicial que incluye el análisis de necesidades, bocetos de la solución y un listado de requisitos y materiales.</p> <p><i>Contexto:</i> Fase inicial del método de proyectos donde se analiza un problema real del centro o barrio para proponer una solución técnica viable.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el prototipo final construido sin haber calificado documentalmente la fase previa de análisis de necesidades y planificación que exige el criterio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Diseñar</p>
1.2	CE.1	<p>Aplicar con iniciativa estrategias colaborativas de gestión de proyectos con una perspectiva interdisciplinar y siguiendo un proceso iterativo de validación, desde la fase de ideación hasta la resolución de problemas en entornos físicos y virtuales.</p> <p>Gestionar proyectos tecnológicos en equipo de forma organizada, documentando las fases de diseño, las mejoras realizadas y comunicando el resultado final obtenido.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un portfolio o diario de equipo que incluye el reparto de tareas, el cronograma de trabajo y el registro de las correcciones efectuadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Organización de equipos de trabajo en el aula-taller para desarrollar un prototipo, utilizando herramientas de planificación y seguimiento de tareas colaborativas.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la funcionalidad del prototipo final sin valorar el proceso de gestión grupal ni las modificaciones realizadas durante la fase de validación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
1.3	CE.1	<p>Abordar la gestión del proyecto de forma creativa, aplicando las estrategias y técnicas colaborativas pertinentes, así como métodos de investigación para la ideación de soluciones lo más eficientes e innovadoras posibles.</p> <p>Planificar la gestión de proyectos técnicos de forma creativa y colaborativa, investigando soluciones que resulten innovadoras, accesibles y eficientes para un problema detectado.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un documento de planificación que incluye actas de reuniones, bocetos de ideación grupal y el registro de la investigación de soluciones existentes.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo cooperativo en el aula-taller para organizar las fases de un proyecto, aplicando técnicas de lluvia de ideas y búsqueda de información técnica.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la creatividad basándose solo en la estética del producto final, ignorando la aplicación de métodos de investigación y estrategias de trabajo en equipo.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Planificar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>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 y responsable.</p> <p>Analizar críticamente el diseño y evolución de un objeto tecnológico, considerando su impacto social, ambiental y su ciclo de vida desde una perspectiva ética.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe o ficha de análisis técnico donde identifica la necesidad que cubre el objeto, su evolución histórica y su impacto ambiental final.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de un objeto cotidiano mediante el análisis de su utilidad, materiales, proceso de reciclaje y accesibilidad para diferentes colectivos de usuarios.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar el análisis a las características técnicas del objeto olvidando evaluar la sostenibilidad, la obsolescencia programada o la accesibilidad universal requerida.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
2.2	CE.2	<p>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 adecuadas.</p> <p>Construir prototipos o soluciones tecnológicas combinando diseño asistido, herramientas manuales y componentes eléctricos o electrónicos de forma segura y eficiente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un prototipo físico o digital funcional, acompañado de la documentación técnica que detalla los materiales y técnicas de fabricación empleadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Construcción de un objeto en el taller de tecnología o diseño de una pieza 3D que resuelva un problema técnico específico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el acabado estético del objeto final ignorando la correcta aplicación de las técnicas de seguridad y el uso adecuado de herramientas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Crear</p>
3.1	CE.3	<p>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>Comunicar ideas técnicas y colaborar en equipo utilizando herramientas digitales, vocabulario específico y simbología normalizada de forma asertiva y responsable.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una presentación digital o documento técnico que incluye esquemas normalizados y términos específicos, reflejando una distribución equitativa de tareas.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de una memoria técnica digital sobre un prototipo construido en el taller, trabajando en grupos cooperativos mediante entornos virtuales compartidos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad del dibujo o esquema técnico sin valorar la capacidad de comunicación asertiva o el uso de herramientas digitales colaborativas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Comunicar</p>
3.2	CE.3	<p>Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera creativa y efectiva, empleando las estructuras lingüísticas, el vocabulario técnico, la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, y un lenguaje inclusivo y no sexista</p> <p>Comunicar oralmente soluciones tecnológicas adaptando el discurso, gestionando el tiempo y empleando un lenguaje inclusivo y respetuoso para transmitir ideas de forma efectiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral o grabación de vídeo defendiendo su proyecto tecnológico, ajustándose al tiempo asignado y utilizando un lenguaje no sexista.</p> <p><i>Contexto:</i> Presentación final de un prototipo construido en el taller o de una memoria técnica ante el resto de la clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad técnica del objeto construido o el contenido del trabajo escrito, ignorando las destrezas comunicativas y el lenguaje inclusivo.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: Presentar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Diseñar, construir, controlar y/o 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.</p> <p>Diseñar y montar prototipos robóticos o simulaciones que realicen tareas autónomas sencillas, integrando componentes mecánicos, electrónicos y programación básica para resolver problemas técnicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un prototipo físico o una simulación funcional de un sistema automático, incluyendo el esquema de conexiones y el código de programación comentado.</p> <p><i>Contexto:</i> Montaje en el taller de un robot siguelíneas o una barrera automática controlada por sensores de luz o ultrasonidos mediante una placa programable.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la construcción mecánica del robot sin verificar si el código de programación ha sido desarrollado por el alumno o simplemente copiado.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Diseñar</p>
4.2	CE.4	<p>Integrar en las máquinas y sistemas tecnológicos aplicaciones informáticas y tecnologías digitales emergentes de control y simulación como Internet de las cosas, Big Data e Inteligencia Artificial con sentido crítico y ético.</p> <p>Incorporar herramientas digitales y tecnologías emergentes como IA o IoT en proyectos tecnológicos, analizando su utilidad y las implicaciones éticas de su uso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un prototipo físico o simulado que utiliza servicios digitales externos o inteligencia artificial para mejorar su funcionalidad y un breve análisis ético.</p> <p><i>Contexto:</i> Diseño de un sistema de control sencillo que se conecta a una plataforma IoT o utiliza un modelo de reconocimiento de imágenes para activarse.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar conceptos teóricos complejos de Big Data o IA mediante examen escrito en lugar de su aplicación práctica en un sistema tecnológico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Integrar</p>
5.1	CE.5	<p>Resolver las tareas propuestas de manera eficiente mediante el uso y configuración de diferentes aplicaciones y herramientas digitales.</p> <p>Utilizar y configurar aplicaciones digitales de forma autónoma para resolver problemas técnicos y organizar información de manera eficiente en proyectos tecnológicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega archivos digitales configurados correctamente, como documentos técnicos, hojas de cálculo o entornos de trabajo colaborativo, demostrando autonomía en el uso de las herramientas.</p> <p><i>Contexto:</i> Configuración de un entorno virtual de aprendizaje o uso de software específico para documentar las fases del proceso tecnológico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el contenido final del trabajo sin valorar la destreza técnica en la configuración y elección de la herramienta digital empleada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Resolver</p>
5.2	CE.5	<p>Aplicar conocimientos interdisciplinarios de forma autónoma utilizando las tecnologías digitales de forma ética y responsable a la hora de solucionar las tareas encomendadas.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.1	CE.6	<p>Hacer un uso responsable de la tecnología, mediante el análisis y aplicación de criterios de sostenibilidad 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, fomentando los hábitos de reutilización y reciclaje.</p> <p>Seleccionar materiales y diseñar productos tecnológicos aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para reducir el impacto ambiental y social de los procesos de fabricación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una memoria técnica o ficha de materiales donde justifica la elección de componentes basándose en su origen, reciclabilidad y bajo impacto ambiental.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante la fase de diseño de un prototipo, los estudiantes comparan diferentes materiales y procesos de unión para elegir los más sostenibles.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la funcionalidad técnica del prototipo, ignorando la justificación ética y ecológica de los materiales empleados en la memoria.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
6.2	CE.6	<p>Analizar los beneficios, en el cuidado del entorno, que aportan la arquitectura bioclimática y el transporte eléctrico, valorando la contribución de las tecnologías al desarrollo sostenible y ahorro energético.</p> <p>Explicar cómo la arquitectura bioclimática y el transporte ecológico ayudan a proteger el medio ambiente, valorando su papel en el desarrollo sostenible actual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe o presentación comparativa donde identifica y explica las ventajas ambientales de soluciones bioclimáticas y medios de transporte sostenibles.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación grupal sobre el diseño de una vivienda eficiente y el uso de vehículos eléctricos o compartidos en entornos urbanos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la descripción técnica de los sistemas sin vincularlos explícitamente con la mejora del entorno o los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
6.3	CE.6	<p>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> <p>Evaluar el impacto positivo de proyectos tecnológicos colaborativos y sociales, como el voluntariado o el hardware abierto, en la mejora de la comunidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o presentación digital donde describe un proyecto tecnológico social real y justifica sus beneficios para un colectivo específico.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de casos reales de tecnologías abiertas y colaborativas, analizando cómo el diseño compartido soluciona problemas sociales o de accesibilidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar el análisis únicamente en el funcionamiento técnico del objeto en lugar de evaluar su impacto social o el modelo de colaboración.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Valorar</p>
6.4	CE.6	<p>Reconocer las aportaciones de las tecnologías en distintos ámbitos de la sociedad, valorando especialmente la aportación que han realizado las mujeres para fomentar su vocación científico-tecnológica, siendo consciente de la brecha tecnológica y digital (económica, geográfica, de género, de idioma...) de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.</p>	
7.1	CE.7	<p>Identificar y gestionar las emociones propias, desarrollar la autoconciencia y el sentido de identidad y reconocer las fuentes de estrés al abordar los diferentes desafíos tecnológicos.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
7.2	CE.7	Mantener la perseverancia y una motivación positiva, aceptando la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de la materia de tecnología.	
7.3	CE.7	Colaborar activamente y construir relaciones trabajando en equipos heterogéneos, comunicándose de manera efectiva, pensando de forma crítica y creativa, tomando decisiones consensuadas e informadas, para resolver problemas que implican la aplicación de los contenidos estudiados.	
7.4	CE.7	Participar en el reparto de tareas a desarrollar en equipo, practicando la inclusión, la escucha activa, asumiendo el rol asignado y responsabilizándose de su contribución al mismo.	

Tecnología y Digitalización

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.</p> <p>Identificar y describir un problema técnico mediante la búsqueda crítica de información en diversas fuentes, comprobando que los datos obtenidos sean fiables y útiles.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de definición del problema que incluye un listado de fuentes consultadas y una breve justificación de su fiabilidad y relevancia.</p> <p><i>Contexto:</i> Fase inicial de un proyecto tecnológico donde se plantea un reto y el alumnado debe investigar antecedentes y necesidades del usuario.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la cantidad de información recopilada en lugar de la capacidad del alumno para contrastar la veracidad técnica de las fuentes seleccionadas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento</p> <p>Analizar objetos tecnológicos cotidianos mediante el método científico y herramientas de simulación para comprender su funcionamiento, estructura y materiales de fabricación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de análisis técnico de un objeto real y el resultado de una simulación digital que explica su funcionamiento interno.</p> <p><i>Contexto:</i> Desmontaje físico de un objeto simple en el taller y posterior recreación de su mecanismo mediante software de simulación para verificar hipótesis.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar el análisis a una descripción estética del objeto sin aplicar las fases del análisis técnico: morfológico, funcional, técnico y socioeconómico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.3	CE.1	<p>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>Identificar riesgos digitales y aplicar medidas de seguridad para proteger dispositivos, datos y la salud física, analizando críticamente el uso ético de la tecnología.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una infografía o decálogo digital donde propone soluciones preventivas ante riesgos de ciberseguridad, problemas ergonómicos y gestión de la privacidad de datos.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de una campaña de concienciación sobre el uso saludable de pantallas y la protección de la identidad digital en redes sociales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el conocimiento teórico de virus informáticos sin considerar la prevención de riesgos físicos (ergonomía) o la protección de la huella digital.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
2.1	CE.2	<p>Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios con actitud emprendedora, perseverante y creativa.</p> <p>Diseñar soluciones creativas y sostenibles a problemas tecnológicos, utilizando bocetos y esquemas técnicos que integren conocimientos de diversas áreas y criterios medioambientales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una memoria técnica o anteproyecto que incluye bocetos, esquemas y la justificación de los materiales elegidos bajo criterios de sostenibilidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Fase inicial de un proyecto tecnológico donde se plantean alternativas de solución a un reto mediante técnicas de dibujo y selección de materiales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el dibujo final o la estética del diseño sin comprobar si la solución propuesta cumple realmente con los criterios de sostenibilidad.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Diseñar</p>
2.2	CE.2	<p>Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa.</p> <p>Organizar y planificar de forma autónoma los recursos, materiales y tareas necesarias para resolver un problema tecnológico, ya sea individualmente o en equipo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una hoja de procesos que incluye el listado de materiales, herramientas seleccionadas y el cronograma de tareas asignadas para la construcción del prototipo.</p> <p><i>Contexto:</i> Fase previa a la construcción en el taller, donde el grupo define el plan de trabajo y los recursos técnicos necesarios para su proyecto.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar exclusivamente el objeto tecnológico final construido en lugar de la calidad y coherencia de la documentación de planificación previa exigida.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Planificar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.3	<p>Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud.</p> <p>Construir objetos o maquetas mediante el uso de herramientas de taller, aplicando principios de estructuras y electricidad de forma segura y sostenible.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un prototipo físico o modelo funcional que integra soluciones técnicas de estructuras o mecanismos, utilizando correctamente las herramientas del aula-taller.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de un proyecto técnico en el taller donde se transforman materiales para crear una solución a un problema planteado.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la memorización de los nombres de las herramientas en un examen escrito en lugar de observar su uso efectivo durante la fabricación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Construir</p>
4.1	CE.4	<p>Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión.</p> <p>Documentar digitalmente el proceso de creación de un objeto tecnológico, desde el diseño inicial hasta su presentación final, utilizando vocabulario técnico y trabajando en equipo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una memoria técnica digital que incluye bocetos, esquemas y la descripción del proceso, elaborada de forma colaborativa mediante herramientas en la nube.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante el desarrollo de un proyecto técnico, los estudiantes utilizan herramientas colaborativas para registrar las fases de diseño, construcción y evaluación del prototipo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el objeto físico construido olvidando calificar la calidad técnica de la documentación gráfica y el uso de herramientas digitales colaborativas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Representar</p>
5.1	CE.5	<p>Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.</p> <p>Diseñar y representar algoritmos mediante diagramas de flujo para resolver problemas lógicos sencillos, utilizando estructuras de control básicas de forma creativa y funcional.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega diagramas de flujo y pseudocódigo que resuelven retos lógicos, mostrando el uso correcto de bucles, condicionales y secuenciación de instrucciones.</p> <p><i>Contexto:</i> Resolución de retos de programación por bloques o lógica computacional donde se requiere planificar la solución gráficamente antes de su implementación técnica.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el funcionamiento del código final en el software sin comprobar la existencia o corrección del diagrama de flujo previo solicitado.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Diseñar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	<p>Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.</p> <p>Crear programas y aplicaciones sencillas para diversos dispositivos utilizando lógica de programación y funciones básicas de inteligencia artificial para resolver problemas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto de programación funcional, ya sea en bloques o código, que incluye estructuras de control y el uso de módulos de IA.</p> <p><i>Contexto:</i> Desarrollo de un videojuego o aplicación móvil sencilla que utilice reconocimiento de imágenes o voz para interactuar con el usuario.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el uso de una aplicación de IA ya existente con la programación e integración de módulos de IA dentro de un desarrollo propio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Programar</p>
5.3	CE.5	<p>Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción, programación y puesta en funcionamiento de robots y sistemas de control.</p> <p>Diseñar y programar sistemas automáticos y robots conectados a la red para resolver problemas mediante el montaje físico y la programación de bloques o código.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un prototipo robótico funcional o sistema de control automatizado, incluyendo el esquema de conexiones, el código de programación y la interfaz de monitorización remota.</p> <p><i>Contexto:</i> En el taller de tecnología, los estudiantes montan un sistema de control que envía datos a una plataforma IoT para su monitorización.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la construcción física del objeto ignorando la programación de su autonomía o la obligatoriedad de la conexión a internet solicitada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Desarrollar</p>
6.1	CE.6	<p>Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución creativa de problemas sencillos y el manejo de elementos tecnológicos diversos, 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>Identificar componentes de dispositivos digitales y configurarlos de forma segura para resolver problemas técnicos básicos, protegiendo la privacidad y el equipo en el entorno escolar.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una práctica de configuración de dispositivos y entrega un informe técnico identificando componentes físicos, sistemas de conexión y medidas de seguridad aplicadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión práctica en el aula de informática donde se identifican puertos, se conectan periféricos y se configuran cuentas de usuario con contraseñas seguras.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la identificación teórica de hardware mediante exámenes de memoria, omitiendo la aplicación práctica de medidas de seguridad y resolución de problemas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Utilizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.2	CE.6	<p>Crear contenidos, elaborar materiales 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.</p> <p>Crear y publicar contenidos digitales en plataformas de aprendizaje, configurando las herramientas adecuadamente y respetando la propiedad intelectual y las normas de cortesía en la red.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega productos digitales como documentos o presentaciones publicados en el entorno virtual, configurando los permisos de acceso y citando correctamente las fuentes de información.</p> <p><i>Contexto:</i> Elaboración de un informe digital sobre un proceso tecnológico y su posterior subida a la plataforma educativa del centro, ajustando perfiles y formatos de entrega.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la calidad estética del contenido final sin comprobar si se han respetado los derechos de autor o la correcta configuración de privacidad al compartir.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Crear</p>
6.3	CE.6	<p>Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro de datos, tanto en dispositivos locales como en la nube.</p> <p>Gestionar archivos y carpetas de forma jerárquica y ordenada en dispositivos o nubes, garantizando la integridad de los datos mediante copias de seguridad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una estructura jerárquica de carpetas y archivos con nombres normalizados, demostrando el uso de almacenamiento en la nube y copias de seguridad.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación y mantenimiento del portafolio digital del alumno o la carpeta de proyecto, utilizando servicios como Google Drive, OneDrive o almacenamiento local.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente si el archivo existe, sin penalizar la falta de una estructura de directorios lógica o el uso de nombres de archivo genéricos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Organizar</p>
7.1	CE.7	<p>Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad vasca y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones en la economía del país y valorando la aportación que han realizado las mujeres y su importancia para el desarrollo sostenible.</p> <p>Analizar cómo los inventos y la tecnología han cambiado la sociedad y el medio ambiente a lo largo de la historia, valorando su impacto sostenible.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o línea del tiempo comparativa donde identifica hitos tecnológicos y describe sus consecuencias sociales y ambientales positivas y negativas.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación grupal sobre la evolución de un objeto cotidiano, exponiendo cómo su fabricación y uso afectan al entorno y a la calidad de vida.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la cronología de inventos históricos sin vincularlos explícitamente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible o el impacto ambiental actual.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Reconocer</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
7.2	CE.7	<p>Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del im pacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.</p> <p>Explicar cómo las nuevas tecnologías mejoran la calidad de vida y el medio ambiente, promoviendo un uso ético y responsable en la sociedad actual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una presentación digital o informe donde analiza ejemplos reales de tecnologías emergentes y su impacto positivo en la sostenibilidad y la igualdad.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre innovaciones tecnológicas recientes, seguida de un debate grupal sobre sus beneficios sociales y repercusiones ambientales en el entorno cercano.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el funcionamiento técnico de una tecnología emergente olvidando analizar su impacto social, ético o medioambiental, que es el núcleo del criterio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Identificar</p>
8.1	CE.8	<p>Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto científico-tecnológico como herramienta, aceptando los errores como una oportunidad de mejora y generando expectativas positivas ante nuevos retos.</p>	
8.2	CE.8	<p>Participar y colaborar activa y creativamente en el trabajo en equipos cooperativos, mostrando actitudes de escucha activa, responsabilidad ante el rol asignado y comportamientos a favor de la inclusión y el empoderamiento de las mujeres, así como demostrar una actitud empática en la gestión de los conflictos.</p>	

4. Saberes básicos

Tecnología

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Estrategias y técnicas Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativas	
2	Estudio de necesidades del centro, locales, regionales, etc. Planteamiento de proyectos colaborativos o cooperativos	
3	Técnicas de ideación	
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.	
5	Productos y materiales Ciclo de vida de un producto y sus fases. Análisis sencillos	
6	Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos	
7	Fabricación Herramientas de diseño asistido por computador en 3D en la representación y/o fabricación de piezas aplicadas a proyectos	
8	Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas	
9	Técnicas de fabricación digital. Impresión 3D y corte por láser. Aplicaciones prácticas	
10	Difusión Presentación y difusión del proyecto. Elementos, técnicas y herramientas. Comunicación efectiva: estructuras lingüísticas, vocabulario técnico, entonación, expresión, gestión del tiempo, adaptación del discurso y uso de un lenguaje inclusivo, libre de estereotipos sexistas, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión en entornos físicos y virtuales	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Electrónica analógica. Componentes básicos, simbología, análisis y montaje físico y simulado de circuitos elementales	
2	Electrónica digital básica: Algebra de Boole, puertas lógicas	
3	Neumática básica. Circuitos: simbología, diseño, simulación y/o montaje.	
4	Elementos mecánicos, electrónicos y neumáticos aplicados a la robótica. Montaje físico o simulado	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Componentes de sistemas de control programado: controladores, sensores y actuadores	
2	El ordenador y dispositivos móviles como elemento de programación y control	
3	Trabajo con simuladores informáticos en la verificación y comprobación del funcionamiento de los sistemas diseñados	
4	Iniciación a la inteligencia artificial y Big Data: aplicaciones. Espacios compartidos y discos virtuales	
5	Telecomunicaciones en sistemas de control digital; internet de las cosas: elementos, comunicaciones y control; aplicaciones prácticas. Robótica. Diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Sostenibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos. Reutilización y reciclaje	
2	Arquitectura bioclimática y sostenible. Ahorro energético en edificios	
3	Transporte y sostenibilidad	
4	Comunidades abiertas, voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad.	
5	Aportación de las mujeres al desarrollo de las competencias tecnológicas y digitales	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Creencias, actitudes y Muestras de creatividad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia la resolución de los problemas tecnológicos y digitales	
2	Gestión no estereotipada y óptima de las emociones que intervienen en el aprendizaje como la autoconciencia, la autorregulación y la perseverancia. Desarrollo óptimo de la flexibilidad cognitiva, buscando un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje	
3	Trabajo en equipo y Asunción de responsabilidades, y participación activa y equitativa para optimizar el trabajo en toma de decisiones. equipo	
4	Disposición a pedir, dar y gestionar ayuda para la resolución de conflictos en entornos analógicos y digitales. Asunción de responsabilidades sin sesgo de género, de cara al logro de los objetivos del grupo	
5	Inclusión, respeto y diversidad: Aplicación de actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad	
6	Uso de conductas empáticas y asertivas y estrategias para la gestión de conflictos	
7	Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la perseverancia hacia la resolución de los problemas tecnológicos, reconociendo las emociones que intervienen en el aprendizaje.	
8	Técnicas cooperativas para optimizar el trabajo en equipo. Uso de conductas empáticas y estrategias para la gestión de conflictos.	
9	Promoción de actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.	

Tecnología y Digitalización

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases	
2	Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación y definición de problemas planteados	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Estructuras lingüísticas y vocabulario técnico apropiados. Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conducta propias del entorno virtual «etiqueta digital». Reconocimiento de la diversidad cultural	
2	Técnicas de representación gráfica 2D y 3D. Acotación y escalas	
3	Aplicaciones CAD en 2 y 3D para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos	
4	Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. Comunicación en entorno remoto	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Algorítmica y diagramas de flujo. Entornos virtuales de programación	
2	Aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles e introducción a la inteligencia artificial	
3	Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas	
4	Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores	
5	Autoconfianza e iniciativa. El error, la creatividad, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos	
2	Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación	
3	Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico	
4	Herramientas de edición y creación de contenidos	
5	Instalación, configuración y uso responsable	
6	Propiedad intelectual	
7	Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información	
8	Copias de seguridad	
9	Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques	
10	Bienestar digital. Estrategias para proteger los dispositivos, la salud, el medioambiente y los datos personales. Concepto de identidad digital	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes	
2	Importancia de las tecnologías en el desarrollo social de Euskal Herria	
3	Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible	
4	Aportación de las mujeres al desarrollo de las competencias tecnológicas y digitales	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Creencias, actitudes y Curiosidad, creatividad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia la resolución de los proble emociones mas tecnológicos en entornos físicos y virtuales	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Emociones que intervienen en el aprendizaje Flexibilidad cognitiva, abierto a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje	
3	Trabajo en equipo y Selección de técnicas cooperativas y coeducativas para optimizar el trabajo en equipo. Uso de toma de decisiones conductas empáticas y asertivas y estrategias para la gestión de conflictos en entornos físicos y virtuales	
4	Métodos para la toma de decisiones adecuadas para resolver situaciones problemáticas. Empoderamiento y visibilización de mujeres en roles de responsabilidad y liderazgo	
5	Inclusión, respeto y Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad	
6	diversidad Reconocimiento de la contribución de las tecnologías y la digitalización al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 25 % Portfolio

Identificar y proponer problemas tecnológicos con iniciativa y creatividad, estudiando las necesidades de su entorno próximo y aplicando estrategias y procesos colaborativos e iterativos relativos a p...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica problemas tecnológicos evidentes solo con ayuda directa, mostrando dificultades para proponer soluciones propias o participar en la planificación colaborativa del grupo. <i>Ejemplo: Listado incompleto de necesidades del aula que requiere intervención constante del docente para definir una idea básica.</i>
2	En proceso	50-69%	Propone soluciones a problemas de su entorno cercano con guía, participando de forma guiada en procesos colaborativos y aplicando de manera parcial estrategias de planificación sin considerar plenamente la sostenibilidad o accesibilidad. <i>Ejemplo: Boceto inicial y reparto de tareas básico en un equipo de trabajo, aunque con poca profundidad en la fase de investigación de necesidades.</i>
3	Adquirido	70-89%	Identifica y propone problemas tecnológicos con iniciativa, planificando soluciones de forma colaborativa e iterativa que resultan eficientes, accesibles y sostenibles, atendiendo a las necesidades reales del entorno. <i>Ejemplo: Memoria de proyecto que incluye el análisis de una necesidad real (ej. ahorro de agua), el plan de trabajo grupal y las correcciones realizadas tras las primeras pruebas.</i>
4	Avanzado	90-100%	Lidera la detección de necesidades complejas en su entorno, proponiendo soluciones altamente innovadoras y eficientes mediante una gestión de proyectos creativa, autónoma e interdisciplinar que integra criterios avanzados de sostenibilidad. <i>Ejemplo: Presentación de un prototipo funcional con un informe de iteraciones detallado, justificando el uso de materiales reciclados y la mejora de la accesibilidad para usuarios específicos.</i>

CE.2 · 25 %**Observacion sistematica**

Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinarios utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones t...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar herramientas básicas y no logra aplicar técnicas de fabricación ni normas de seguridad, incluso con guía constante. El análisis del diseño o del ciclo de vida de los productos es inexistente o erróneo.</p> <p><i>Ejemplo: Un boceto inacabado sin medidas ni materiales definidos, y falta de destreza en el uso de herramientas de corte básicas.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Fabrica soluciones tecnológicas sencillas siguiendo instrucciones pautadas, aplicando técnicas manuales básicas con supervisión. Identifica de forma superficial la demanda de un producto y algunos elementos de su ciclo de vida sin profundizar en la sostenibilidad.</p> <p><i>Ejemplo: Un objeto construido con materiales blandos (cartón) que presenta imprecisiones en el acabado y un análisis básico de la procedencia de los materiales.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Fabrica soluciones tecnológicas funcionales, accesibles y sostenibles aplicando de forma segura técnicas manuales y herramientas de diseño asistido. Analiza con criterio el ciclo de vida, la evolución y la demanda de los productos diseñados.</p> <p><i>Ejemplo: Un prototipo funcional de un soporte para móvil diseñado previamente en CAD, construido con materiales reciclados y acompañado de una ficha sobre su impacto ambiental.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Optimiza la fabricación de soluciones tecnológicas integrando de forma autónoma conocimientos interdisciplinarios y herramientas digitales avanzadas. Justifica técnicamente la selección de recursos basándose en un análisis exhaustivo de sostenibilidad y eficiencia en el ciclo de vida.</p> <p><i>Ejemplo: Un sistema organizador complejo con piezas encajables diseñadas en 3D, que incluye un informe detallado comparando la huella de carbono de diferentes materiales posibles para su fabricación.</i></p>

CE.3 · 20 %**Exposicion oral**

Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias pa...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades significativas para expresar ideas tecnológicas, utilizando un lenguaje que no integra la perspectiva inclusiva y requiriendo ayuda constante para el uso de herramientas digitales o la interacción básica con el equipo.</p> <p><i>Ejemplo: Presentación incompleta de un proyecto donde el alumno no participa en la explicación y el material gráfico carece de estructura técnica.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Expresa propuestas tecnológicas de forma elemental, empleando herramientas digitales básicas y un lenguaje inclusivo de manera intermitente, aunque la comunicación resulta poco fluida y la colaboración en el equipo es pasiva.</p> <p><i>Ejemplo: Exposición de un boceto técnico usando diapositivas simples con lectura literal del texto y una interacción limitada con sus compañeros de grupo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comunica y difunde soluciones tecnológicas de manera efectiva y asertiva, utilizando correctamente herramientas digitales, lenguaje inclusivo y técnicas de expresión oral y gestual adecuadas para fomentar el intercambio de información en el equipo.</p> <p><i>Ejemplo: Presentación oral de un prototipo utilizando soporte digital (Canva/Genially), manteniendo contacto visual, usando términos técnicos correctos y respetando los turnos de palabra.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Difunde ideas tecnológicas con alta eficacia y autonomía, integrando recursos multimedia avanzados, liderando el trabajo colaborativo de forma responsable y adaptando el discurso inclusivo con naturalidad a diferentes contextos y audiencias.</p> <p><i>Ejemplo: Video-tutorial o pitch de un proyecto tecnológico que integra elementos interactivos, demostrando gran capacidad de síntesis, dominio escénico y una coordinación ejemplar del equipo.</i></p>

CE.4 · 25 %**Rubrica generica**

Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados aplicando los conocimientos necesarios e incorporando tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y rob...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de forma aislada algunos componentes de un sistema automático (sensores o actuadores) pero no logra ensamblarlos ni programarlos para que realicen una tarea funcional, incluso con ayuda directa.</p> <p><i>Ejemplo: Identificación de una placa controladora y un LED en el kit de robótica sin conseguir realizar la conexión física ni cargar un programa básico de parpadeo.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Construye y programa sistemas automáticos sencillos siguiendo guías o tutoriales paso a paso, mostrando dificultades para modificar el código o la estructura física ante pequeños cambios en el problema planteado.</p> <p><i>Ejemplo: Montaje de un semáforo con tiempos de espera fijos siguiendo un esquema previo, pero con errores al intentar añadir un zumbador para peatones.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Diseña, construye y programa sistemas automáticos y robots funcionales que resuelven problemas específicos, integrando correctamente sensores y actuadores mediante el uso de software de programación por bloques.</p> <p><i>Ejemplo: Creación de un robot que detecta obstáculos mediante un sensor de ultrasonidos y cambia de dirección de forma autónoma para evitar colisiones.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Desarrolla soluciones automatizadas complejas y optimizadas, incorporando tecnologías emergentes o aplicaciones digitales externas, demostrando autonomía en la resolución de errores y en la mejora del diseño original.</p> <p><i>Ejemplo: Diseño de un sistema de domótica que controla la iluminación según la luz ambiental y permite la monitorización de datos a través de una aplicación móvil o panel de control digital.</i></p>

CE.5 · 20 %**Rubrica generica**

Aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinarios, para la resolución de tareas de una ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica herramientas digitales básicas pero requiere supervisión constante para su uso elemental, sin realizar configuraciones propias ni aplicarlas de forma funcional a la resolución de la tarea propuesta.</p> <p><i>Ejemplo: Accede a una aplicación de diseño pero es incapaz de guardar el archivo o modificar los parámetros básicos sin ayuda directa del docente.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Emplea herramientas digitales siguiendo instrucciones pautadas, realizando configuraciones básicas guiadas para resolver tareas sencillas, aunque muestra dificultades para adaptar la herramienta a necesidades específicas de forma autónoma.</p> <p><i>Ejemplo: Crea un documento de texto siguiendo una plantilla, aplicando formatos básicos de fuente y párrafo, pero sin organizar la información de manera eficiente.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Utiliza y configura de forma autónoma diversas herramientas digitales, adaptándolas a las necesidades de la tarea y aplicando conocimientos interdisciplinarios para resolver problemas de manera eficiente y responsable.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora una memoria técnica digital utilizando un procesador de textos donde configura estilos, inserta imágenes editadas y organiza tablas para optimizar la presentación del proyecto.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Optimiza el uso de herramientas digitales avanzadas, personalizando configuraciones complejas e integrando conocimientos de diversas áreas para proponer soluciones creativas y altamente eficientes a tareas técnicas.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña una hoja de cálculo para el presupuesto de un prototipo, configurando fórmulas automáticas y gráficos dinámicos que permiten analizar la viabilidad económica del proyecto de forma profesional.</i></p>

CE.6 · 15 %**Rubrica generica**

Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno y aplicando criterios de sostenibilidad, para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada elementos tecnológicos básicos sin establecer relaciones con su impacto social o ambiental, mostrando dificultades para reconocer criterios elementales de sostenibilidad o accesibilidad incluso con ayuda. <i>Ejemplo: Enumera componentes de un dispositivo móvil sin mencionar su origen o la problemática de sus residuos.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe procesos tecnológicos y reconoce impactos ambientales y sociales evidentes, aplicando criterios básicos de sostenibilidad y accesibilidad en situaciones sencillas y guiadas. <i>Ejemplo: Clasifica materiales según su capacidad de reciclaje siguiendo una guía proporcionada por el docente.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza procesos tecnológicos evaluando su impacto ecosocial y aplica con autonomía criterios de sostenibilidad y accesibilidad, valorando los beneficios de la arquitectura bioclimática, el ecotransporte y los proyectos sociales. <i>Ejemplo: Realiza una comparativa entre un sistema de transporte convencional y el ecotransporte, destacando beneficios ambientales y sociales.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa críticamente el impacto integral de la tecnología en la sociedad y el entorno, proponiendo mejoras innovadoras basadas en la ética y la responsabilidad ecosocial, integrando soluciones de accesibilidad universal. <i>Ejemplo: Diseña un prototipo de vivienda a escala que integra principios de arquitectura bioclimática y justifica la elección de materiales por su bajo impacto ambiental.</i>

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar los problemas tecnológicos del entorno mediante un 'Mapa de Empatía Visual' que combine fotografías reales del centro, iconos de accesibilidad y etiquetas de audio para identificar barreras físicas. • Utilizar kits de 'Despiece Táctil' de objetos cotidianos con etiquetas en braille o relieve y códigos QR que vinculen a modelos 3D explosionados en plataformas como Tinkercad. • Facilitar guías de procesos iterativos mediante diagramas de flujo interactivos que utilicen un código de colores para diferenciar las fases de ideación, planificación y evaluación de sostenibilidad.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de la propuesta de solución en formatos diversos: un prototipo físico de cartón, un modelo digital 3D narrado o un 'storyboard' técnico que detalle el funcionamiento. • Implementar un 'Panel Kanban' físico o digital donde el alumnado organice las tareas del proyecto mediante tarjetas con pictogramas o notas de voz para evidenciar su planificación. • Documentar el proceso de diseño mediante un 'Diario de Iteración' multimodal donde se incluyan fotos de los fallos encontrados y grabaciones cortas explicando las correcciones aplicadas.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear 'Retos de Impacto Cercano' donde el alumnado elija un problema real de su aula (ej. organización de cables o ventilación) para aumentar la relevancia social del proyecto. • Crear un sistema de 'Insignias de Innovación Sostenible' que premie no el éxito final, sino la capacidad de pivotar una idea tras un error o el uso de materiales reciclados. • Ofrecer roles rotativos dentro de los equipos colaborativos (Responsable de Materiales, Gestor de Calidad, Diseñador de Usuario) basados en las fortalezas individuales detectadas.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar diagramas de flujo interactivos que vinculen normas de seguridad en el taller con vídeos cortos demostrativos del uso de herramientas específicas mediante códigos QR en los bancos de trabajo. • Utilizar modelos físicos desmontables (maquetas de despiece) junto con etiquetas de texturas diferenciadas para identificar componentes y su impacto ambiental en el ciclo de vida. • Ofrecer guías de montaje en formato digital con soporte de realidad aumentada que permita visualizar el ensamblaje tridimensional de las piezas antes de la manipulación física de los materiales.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de la memoria técnica en formatos diversos: un pódcast explicando el ciclo de vida del producto, un diseño 3D asistido por ordenador (CAD) o un prototipo físico funcional. • Demostrar la competencia en seguridad mediante la creación de un tutorial de 'prevención de riesgos' grabado en el taller por el propio alumnado, utilizando técnicas de stop-motion o dramatización. • Presentar el análisis de sostenibilidad mediante un mapa conceptual físico que utilice muestras reales de materiales recuperados y sus fichas técnicas comparativas de durabilidad.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos de diseño con impacto social real, permitiendo elegir entre fabricar un objeto para mejorar la accesibilidad del centro o un sistema de gestión de residuos para el aula. • Implementar un sistema de 'niveles de maestría' en el taller, donde el alumnado elige el grado de complejidad técnica del mecanismo a construir (básico, intermedio o avanzado) según su autopercepción de competencia. • Vincular el proyecto con la economía circular local, invitando a los alumnos a recolectar y categorizar residuos domésticos específicos para transformarlos en soluciones tecnológicas que resuelvan problemas de su entorno inmediato.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar glosarios visuales interactivos que vinculen términos técnicos y fórmulas con su representación física en el taller mediante códigos QR. • Modelar la comunicación de proyectos usando organizadores gráficos de flujo que desglosen visualmente la estructura de una memoria técnica (problema, diseño, construcción y evaluación). • Ofrecer ejemplos de presentaciones de proyectos en diversos niveles de complejidad lingüística y formatos (vídeo-tutoriales, infografías y esquemas técnicos) para ilustrar el uso del lenguaje inclusivo en tecnología.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de la solución tecnológica mediante un 'elevator pitch' grabado, un manual de instrucciones visual sin texto o un prototipo digital en 3D con anotaciones. • Utilizar herramientas de diseño asistido y bloques de programación lógica para que el alumnado con dificultades en el dibujo técnico manual pueda comunicar sus ideas espaciales. • Implementar diarios de aprendizaje grupales en formato blog o wiki donde cada miembro asuma un rol comunicativo específico (fotógrafo técnico, redactor de procesos o portavoz).
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar situaciones de aprendizaje basadas en 'clientes reales' del centro educativo, permitiendo que el alumnado elija el problema social que desea resolver y comunicar. • Establecer un sistema de evaluación por pares mediante una 'feria tecnológica' donde los alumnos elijan el formato de feedback (voto digital, rúbrica simplificada o comentario constructivo). • Crear guiones de autoevaluación que permitan al alumnado reflexionar sobre su responsabilidad individual dentro del equipo y su uso de un lenguaje no sexista en el taller.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Diagramas de flujo interactivos vinculados a bloques de programación específicos para visualizar la lógica secuencial antes de la codificación. • Simuladores virtuales de hardware (tipo Tinkercad o Micro:bit) con esquemas de conexionado por códigos de colores para anticipar el montaje físico. • Guías de depuración visual que muestren errores comunes en el cableado y su solución mediante fotografías reales comparativas de circuitos abiertos y cerrados.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación de un 'video-tutorial de depuración' donde el alumno explique cómo identificó y resolvió un fallo específico en su código o circuito. • Presentación del prototipo mediante un mapa mental interactivo que conecte los componentes físicos (sensores/actuadores) con sus funciones programadas. • Construcción de la solución automatizada permitiendo elegir entre diferentes materiales para el chasis (cartón, piezas de construcción tipo LEGO o impresión 3D) según la destreza técnica.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta de retos con 'puntos de complejidad' donde el alumno elige si automatizar una función básica o añadir sensores avanzados según su nivel de confianza. • Vinculación del proyecto a una narrativa de 'Tecnología para el Bien Social', permitiendo elegir entre prototipos para accesibilidad, sostenibilidad o seguridad doméstica. • Uso de 'tableros de elección' (Choice Boards) para decidir el entorno de aplicación de la solución: domótica para el aula, robótica móvil o sistemas de riego inteligente.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Guías interactivas de configuración de software de diseño 3D (como Tinkercad) con capas de información visual mediante iconos y locución integrada para identificar funciones de la interfaz. • Infografías dinámicas con códigos QR que enlazan a micro-vídeos demostrativos sobre el uso eficiente de atajos de teclado y personalización de barras de herramientas en suites ofimáticas. • Modelos de organización de archivos en la nube mediante plantillas visuales que muestran diferentes estructuras jerárquicas para que el alumno elija la que mejor se adapte a su estilo de procesamiento.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de un 'Diario de Aprendizaje Digital' mediante screencast, podcast o presentación interactiva donde el alumnado explique cómo ha configurado su entorno virtual para optimizar su trabajo. • Resolución de un reto de búsqueda y filtrado de información técnica permitiendo el uso de diferentes herramientas de curación de contenidos, como tableros visuales o bases de datos simplificadas. • Creación de una 'guía de usuario' personalizada para un compañero sobre una herramienta específica, utilizando capturas de pantalla anotadas, esquemas o videotutoriales cortos.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de libre elección de herramientas para resolver un problema técnico, permitiendo decidir entre simuladores online, aplicaciones de tableta o software de escritorio según su interés. • Desafíos de 'Optimización de Tareas' con niveles de dificultad progresivos, donde el alumnado obtiene insignias digitales al descubrir funciones avanzadas o configuraciones que ahorran tiempo. • Actividades de personalización del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) con temas, disposiciones y extensiones que reflejen sus intereses personales y mejoren su comodidad visual.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de diagramas de ciclo de vida de producto (ACV) interactivos mediante capas digitales que permitan visualizar por separado la extracción de materias primas, fabricación y residuos de un objeto cotidiano. • Estaciones de análisis sensorial comparativo con muestras físicas de materiales (bioplásticos vs. polímeros derivados del petróleo) etiquetadas con códigos QR que vinculen a infografías sobre su huella hídrica y de carbono. • Modelos 3D manipulables en software de diseño (Tinkercad) que incorporen etiquetas de accesibilidad universal, permitiendo al alumnado explorar visual y espacialmente soluciones de diseño inclusivo.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un 'Informe de Rediseño Sostenible' permitiendo elegir entre un podcast de crítica técnica sobre la obsolescencia programada o un despiece técnico anotado con alternativas de materiales biodegradables. • Creación de un prototipo físico o digital de un objeto tecnológico accesible, cuya defensa se realice mediante un vídeo demostrativo (screencast) o una simulación de rol frente a 'usuarios finales' con diversidad funcional. • Diseño de una 'Etiqueta Eco-Social' para un proyecto del aula, justificando su impacto mediante un diagrama de flujo de reciclabilidad o una hoja de cálculo que cuantifique el ahorro energético del proceso.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de 'Auditoría Eco-Técnica' del centro educativo, donde el alumnado asume el rol de consultores tecnológicos para identificar barreras arquitectónicas o ineficiencias energéticas reales, proponiendo mejoras técnicas viables. • Simulación de un 'Mercado de Tecnologías Éticas' donde deben 'vender' sus proyectos basándose en criterios de comercio justo y sostenibilidad, ajustando el nivel de complejidad del reto según sus intereses personales. • Debate basado en dilemas éticos reales sobre la minería de materiales críticos (coltán, litio), vinculándolos directamente con los dispositivos que el alumnado usa a diario para fomentar la relevancia y la responsabilidad social.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Descarga el decreto autonómico que desarrolla el currículo de Tecnología para 1.º ESO en tu CCAA. Busca los elementos curriculares: competencias específicas (6), criterios de evaluación (13) y saberes básicos (24) organizados en 6 bloques.

Tip: Imprime los criterios y saberes en una tabla grande. Marca con colores las conexiones entre saberes y criterios que veas intuitivamente. Te ahorrará vueltas.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Enumera las 6 competencias específicas (CE1 a CE6) y sus 13 criterios de evaluación asociados. Ordénalos de forma lógica para el curso, por ejemplo según el orden de los bloques de saberes.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, bloque de saberes, instrumento posible. Esto te facilitará el paso 3.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Selecciona los criterios de evaluación que serás capaz de evaluar con los instrumentos disponibles (prácticas de taller, proyectos, pruebas escritas, observación). Prioriza aquellos que se trabajan más en tu contexto (p.ej. si hay buen taller, potencia los que requieran montaje).

Tip: Negocia con el departamento qué instrumentos genera un mismo formato (rúbrica, lista de cotejo) para varios criterios. No crees un instrumento por criterio, busca agrupaciones.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Reparte los 24 saberes básicos de los 6 bloques entre los tres trimestres. Procura que cada trimestre tenga saberes de al menos 3-4 bloques diferentes para garantizar la transversalidad. Un ejemplo posible: 1er T: Bloque 1 (Proceso) + Bloque 2 (Materiales); 2º T: Bloque 3 (Electricidad) + Bloque 4 (Dibujo); 3er T: Bloque 5 (Digitalización) + Bloque 6 (Robótica).

Tip: No agotes un bloque entero en un trimestre. Deja siempre algún saber de cada bloque para todo el curso, así refuerzas la continuidad.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 3-4 horas

Para cada trimestre, diseña una situación de aprendizaje (SDA) que integre varios saberes y permita evaluar entre 3 y 5 criterios. La SDA tendrá un producto final (p.ej. un prototipo, un informe técnico) y actividades que trabajen los criterios.

Tip: Asegúrate de que cada SDA incluya un momento de reflexión o autoevaluación. La inspección valora mucho la metacognición.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento el peso de cada criterio en la calificación final. Por normativa, deben ser coherentes con el desarrollo de las competencias. Propón: cada criterio de evaluación vale el mismo peso (salvo que algún criterio se evalúe en más de una SDA, entonces se pondera).

Tip: Documenta en la programación la ponderación exacta y la justificación de cada cambio. En la memoria de inspección este es un punto clave.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1-2 horas

Redacta las medidas de atención a la diversidad (adaptaciones significativas/no significativas) y el plan de recuperación de criterios no superados. Incluye actividades de refuerzo y ampliación para cada SDA.

Tip: No copies literalmente del decreto. Redacta medidas concretas para tu materia, como 'uso de simulaciones si no se puede acceder al taller' o 'tutoriales en vídeo para montajes eléctricos'.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.