

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

La materia de Tecnología y Digitalización contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo y a la consecución del perfil de salida. Así, esta materia es la base para comprender los profundos cambios que se dan en una sociedad cada más digitalizada, y tiene por objeto el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal. Algunos ejemplos de ello son

el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, en la sostenibilidad ambiental y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red, así como la adquisición de valores que propicien la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio. Desde esta materia se promueve la cooperación y se fomenta un aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI.

Es una materia eminentemente interdisciplinar, que requiere de la aplicación de conocimientos, procedimientos y actitudes muy diversas. Se trabaja mediante el desarrollo de proyectos, con el grupo como eje fundamental, fomentando la cooperación y la superación de obstáculos. También se emplean técnicas y conocimientos de las ciencias, haciendo así un aprovechamiento práctico de las mismas. Además, tienen un lugar importante el diseño y la visión estética y artística, así como la comunicación en sus diversas formas y soportes.

Las competencias específicas están estrechamente relacionadas con la resolución de problemas, mediante un aprendizaje basado en proyectos. Del mismo modo, se trabaja el pensamiento computacional y la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje. Otros elementos esenciales que conforman la materia son el fomento de la creatividad, la cooperación, el compromiso con el desarrollo tecnológico sostenible o el emprendimiento y la propuesta y ejecución de acciones transformadoras. Por último, se aborda el desarrollo de las habilidades sociales y personales como elemento fundamental en la enseñanza de cualquier materia.

Los criterios de evaluación tienen un claro enfoque competencial y buscan reflejar la aplicación del aprendizaje mediante metodologías activas que se desarrolla en este ámbito. Son las herramientas elementales para garantizar el cumplimiento de las competencias específicas y, por lo tanto, el perfil de salida del alumnado.

Los saberes básicos se estructuran en seis bloques:

- *Proceso de resolución de problemas*: trata el desarrollo de habilidades y métodos que permitan avanzar desde la identificación de un problema técnico, hasta la solución constructiva del mismo.
- *Comunicación y difusión de ideas*: propias de la cultura digital, implican el desarrollo de habilidades en la interacción personal mediante herramientas digitales.
- *Pensamiento computacional, programación y robótica*: abarca los fundamentos de algorítmica para el diseño y desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles, siguiendo con la automatización programada de procesos, la conexión de objetos cotidianos a internet y la robótica.
- *Digitalización del entorno personal de aprendizaje*: está enfocado a la configuración, ajuste y mantenimiento de equipos y aplicaciones para que sea de utilidad al alumnado y optimice su capacidad para el aprendizaje a lo largo de la vida.
- *Tecnología sostenible*: contempla el desarrollo de proyectos que supongan la puesta en marcha de acciones para desarrollar estrategias sostenibles, incorporando un punto de vista ético de la tecnología para solucionar problemas ecosociales desde la transversalidad.
- *Sentido socioemocional*: integra conocimientos, destrezas y actitudes para entender y manejar las emociones, establecer y alcanzar metas, aumentar la capacidad de tomar decisiones responsables e informadas, lo que se dirige a la mejora del rendimiento del alumnado y a la disminución de actitudes negativas hacia esta materia, a promover un aprendizaje activo y a erradicar ideas preconcebidas relacionadas con estereotipos de género o el mito del talento innato necesario para abordar esta materia.

El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requiere metodologías específicas que lo fomenten. Esta es la propuesta de esta área. Del mismo modo, la aplicación de distintas técnicas de trabajo complementarias, y la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia, deben promover la participación del alumnado con una visión integral de la

disciplina. Debe resaltarse su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital y de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. 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.

Esta competencia específica aborda el primer reto de cualquier proyecto técnico: definir el problema o necesidad a solucionar. Requiere investigar a partir de múltiples fuentes, evaluando su fiabilidad y la veracidad de la información obtenida con actitud crítica. Además, la transmisión masiva de datos en dispositivos y aplicaciones conlleva la adopción de medidas preventivas para proteger los dispositivos, la salud, el medioambiente y su propia identidad digital. Se trata, en resumen, de hacer un uso ético, responsable y saludable de la información, desde su obtención hasta su transmisión.

Por otro lado, tras definir el problema debe hacerse un análisis metódico del mismo. Ese proceso debe llevarnos a plantear las primeras propuestas para su solución. Dichas propuestas, que nacen de la activación del pensamiento creativo, deben ser discutidas de un modo cooperativo, equitativo y democrático con el equipo de trabajo, para plantear conjuntamente las formas más adecuadas de valorar las diferentes opciones. En esta fase se elaboran los primeros bocetos y, si se cree necesario, se pueden hacer simulaciones utilizando las herramientas virtuales adecuadas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4 y CE1.

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

Esta competencia se asocia con la creatividad y el emprendimiento, que son dos pilares básicos de la disciplina. Aporta al alumnado técnicas y herramientas para idear y diseñar soluciones a problemas definidos que tienen que cumplir una serie de requisitos. Además, lo orienta en la organización de las tareas que deberá desempeñar de manera personal o en grupo a lo largo del proceso de resolución creativa del problema. Todo ello implica la planificación, previsión de recursos necesarios y el fomento del trabajo cooperativo en todo el proceso. Se abordan retos con el fin de obtener resultados concretos, aportando soluciones viables y sostenibles, desde una actitud emprendedora y creativa.

Asimismo, se promueve el espíritu crítico y la autoevaluación estimando los resultados obtenidos a fin de continuar con ciclos de mejora continua. En este sentido, la combinación de conocimientos con ciertas destrezas y actitudes de carácter interdisciplinar resulta imprescindible. Conceptos como autonomía, innovación, creatividad, valoración crítica de resultados, trabajo cooperativo, resiliencia y emprendimiento son de uso cotidiano en este desempeño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, y CE3.

3. Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares 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.

Esta competencia hace referencia, por un lado, a los procesos de construcción manual y la fabricación mecánica y, por otro, a la aplicación de los conocimientos relativos a operadores y sistemas tecnológicos. Todo ello aplicado a la construcción o fabricación de prototipos en función de un diseño y planificación previos. Las distintas actuaciones que se desencadenan en el proceso creativo llevan consigo la intervención de conocimientos interdisciplinares e integrados.

Asimismo, la aplicación de las normas de seguridad e higiene en el trabajo con materiales, herramientas y máquinas, son fundamentales para la salud del alumnado. Deben evitarse los riesgos inherentes a muchas de las técnicas que se deben emplear. Esta competencia también requiere el desarrollo de habilidades y destrezas, libre de sesgos de género, relacionadas con el uso de las herramientas, recursos e instrumentos, tanto físicos como virtuales, y de actitudes vinculadas con la superación de dificultades, la motivación y el interés por el trabajo y la calidad del mismo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM5, CD4, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.

4. 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.

La competencia abarca los aspectos necesarios para la comunicación y expresión de ideas, Hace referencia a la exposición de propuestas, representación de diseños, manifestación de opiniones, etc. Asimismo, incluye la comunicación y difusión de documentación técnica relativa al proceso. En este aspecto, se debe tener en cuenta la aplicación de herramientas digitales tanto en la elaboración de la información como en lo relativo a los propios canales de comunicación.

Esta competencia requiere, además, del uso adecuado del lenguaje y de la incorporación de la expresión gráfica y terminología tecnológica, matemática y científica en las exposiciones. Debe garantizarse la correcta comunicación entre el emisor y el receptor, un uso no sexista del lenguaje, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión. Ello implica una actitud positiva hacia el trabajo colaborativo, tanto en el contexto presencial como a las actuaciones en la red.

Habrá que prestar atención, por tanto, a la capacitación lingüística del alumnado. Esto deberá hacerse trabajando estructuras lingüísticas, textuales y terminología propia del lenguaje tecnológico en la lengua de aprendizaje de la materia y también respetando, acogiendo, visibilizando y poniendo en valor las distintas manifestaciones lingüísticas del alumnado, incluyéndolas para su contribución al aprendizaje tecnológico.

Se cuidará la interacción mediante herramientas, plataformas virtuales o redes sociales para comunicarse, compartir datos e información y trabajar colaborativamente. Además, se aplicarán los códigos de comunicación y comportamiento específicos del ámbito digital, esto es, la denominada «etiqueta digital».

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM4, CD3, CCEC1, CCEC3 y CCEC4.

5. 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.

Esta competencia hace referencia a la aplicación de los principios del pensamiento computacional en el proceso creativo. Implica la descomposición del problema planteado, la estructuración de la información, la modelización del problema, la secuenciación del proceso y el diseño de algoritmos para implementarlos en un programa informático. De esta forma, la competencia está enfocada al diseño y activación de algoritmos planteados para lograr un objetivo concreto. Puede asociarse al desarrollo de una aplicación informática, a la automatización de un proceso o al desarrollo del sistema de control de una

máquina, en la que intervengan distintas entradas y salidas que queden gobernadas por un algoritmo. Es decir, se propone la aplicación de la tecnología digital en el control de objetos o máquinas.

Además, se debe considerar el alcance de las tecnologías emergentes como son internet de las cosas, Big Data o Inteligencia artificial (IA), ya presentes en nuestras vidas de forma cotidiana. Las herramientas actuales permiten la incorporación de las mismas en el proceso creativo, aproximándolas al alumnado y proporcionando un enfoque técnico de sus fundamentos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5 y CE3.

6. 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.

Esta competencia hace referencia al conocimiento, análisis crítico, uso seguro y mantenimiento de los distintos elementos que se engloban en el entorno digital de aprendizaje. El aumento actual de la presencia de la tecnología en nuestras vidas hace necesaria la integración de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje permanente. Por ello, esta competencia engloba la comprensión del funcionamiento de los dispositivos implicados en el proceso, la identificación de pequeñas incidencias. Para ello se hace necesario un conocimiento de la arquitectura del hardware empleado, de sus elementos y de sus funciones dentro del dispositivo.

Por otro lado, las aplicaciones de software incluidas en el entorno digital de aprendizaje requieren una configuración y ajuste adaptados a las necesidades personales del usuario. Se pone de manifiesto la necesidad de comprensión de los fundamentos de estos elementos y de sus funcionalidades, así como su aplicación y transferencia en diferentes contextos para favorecer un aprendizaje permanente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4 y CPSAA5.

7. 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.

Esta competencia específica hace referencia a la utilización de la tecnología con actitud ética, responsable, y sostenible y a la habilidad para analizar y valorar el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental. Esto último se refiere a la comprensión del proceso por el que la tecnología ha ido resolviendo las necesidades de las personas a lo largo de la historia. Se incluyen las aportaciones de la tecnología tanto a la mejora de las condiciones de vida como al diseño de soluciones para reducir el impacto que su propio uso puede provocar en la sociedad y en el medioambiente. En esta línea, se requiere una valoración de las condiciones y consecuencias ecosociales del desarrollo tecnológico, así como los cambios ocasionados en la vida personal, la estructura social y la organización del trabajo por la implantación de tecnologías de la comunicación, robótica, inteligencia artificial, etc.

En definitiva, el desarrollo de esta competencia específica implica que el alumnado desarrolle actitudes de interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales, a la vez que, por el desarrollo sostenible y el uso ético de las mismas. También se pondrá en valor la aportación de las mujeres al desarrollo de las tecnologías digitales, para fomentar su vocación científica y tecnológica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4 y CC4.

8. 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. Las destrezas emocionales dentro del aprendizaje de la tecnología fomentan el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por su aprendizaje. El desarrollo de esta competencia conlleva identificar y gestionar, con perspectiva de género, las emociones, reconocer fuentes de estrés, ser perseverante, pensar de forma crítica y creativa, crear resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos tecnológicos.

Trabajar los valores de respeto, tolerancia, igualdad o resolución pacífica de conflictos, al tiempo que resuelven retos tecnológicos desarrollando destrezas de comunicación efectiva, planificación, indagación, motivación y confianza, para crear relaciones y entornos de trabajo saludables, permite afianzar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad. El desarrollo de esta competencia conlleva mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitar la escucha activa y la comunicación asertiva, trabajar en equipo y tomar decisiones responsables. Asimismo, debe fomentarse la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre la tecnología asociadas a cuestiones sociales y/o individuales, como por ejemplo el género o la aptitud para la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE2, CE3, CP3, CC2, CC3, CD3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Tecnología y Digitalización.
Competencia específica 1
1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.
1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento
1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica
Competencia específica 2
2.1. Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios con actitud emprendedora, perseverante y creativa.
2.2. 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.
Competencia específica 3
3.1. 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.
Competencia específica 4
4.1. 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.
Competencia específica 5
5.1. 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.

lunes 31 de julio de 2023

Tecnología y Digitalización.
5.2. 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.
5.3. 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.
Competencia específica 6
6.1. 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.
6.2. 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.
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro de datos, tanto en dispositivos locales como en la nube.
Competencia específica 7
7.1. 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.
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.
Competencia específica 8
8.1. 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.
8.2. 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.

SABERES BÁSICOS

Tecnología y Digitalización.
A. Proceso de resolución de problemas
Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.*
Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación y definición de problemas planteados.*
El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.*
Estructuras para la construcción de modelos.*
Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.*
Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.*
Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.*
Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos*. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene.*
Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.
B. Comunicación y difusión de ideas
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.*
Técnicas de representación gráfica 2D y 3D. Acotación y escalas.*

lunes 31 de julio de 2023

Tecnología y Digitalización.	
Aplicaciones CAD en 2 y 3D para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.	
Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. Comunicación en entorno remoto.*	
C. Pensamiento computacional, programación y robótica	
Algorítmica y diagramas de flujo. Entornos virtuales de programación.*	
Aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles e introducción a la inteligencia artificial.*	
Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas.*	
Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.*	
Autoconfianza e iniciativa. El error, la creatividad, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje.	
D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje	
Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.*	
Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.*	
Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.	
Herramientas de edición y creación de contenidos*. Instalación, configuración y uso responsable*. Propiedad intelectual*. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información*. Copias de seguridad.	
Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques*. Bienestar digital. Estrategias para proteger los dispositivos, la salud, el medioambiente y los datos personales. Concepto de identidad digital.*	
E. Tecnología sostenible	
Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.*	
Importancia de las tecnologías en el desarrollo social de Euskal Herria.	
Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.*	
Aportación de las mujeres al desarrollo de las competencias tecnológicas y digitales.*	
F. Sentido socioemocional	
1. Creencias, actitudes y emociones	Curiosidad, creatividad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia la resolución de los problemas tecnológicos en entornos físicos y virtuales.*
	Emociones que intervienen en el aprendizaje, como la autoconciencia y la autorregulación
2. Trabajo en equipo y toma de decisiones	Flexibilidad cognitiva, abierto a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.*
	Selección de técnicas cooperativas y coeducativas para optimizar el trabajo en equipo. Uso de conductas empáticas y asertivas y estrategias para la gestión de conflictos en entornos físicos y virtuales.*
	Métodos para la toma de decisiones adecuadas para resolver situaciones problemáticas.
3. Inclusión, respeto y diversidad	Empoderamiento y visibilización de mujeres en roles de responsabilidad y liderazgo.
	Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.*
	Reconocimiento de la contribución de las tecnologías y la digitalización al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.