

PRUEBA DIAGNÓSTICA DE INICIO DE CURSO

Evaluación inicial

Tecnología y Digitalización · 1.º ESO

Diagnóstico de los prerequisites tecnológicos y digitales de partida.
Material listo para imprimir, corregir y registrar.

CURSO

2026 / 2027

DURACIÓN

55 min

PUNTUACIÓN

10 puntos

ACTIVIDADES

10 · 6 bloques



Recursos ESO

Materiales para el aula de Secundaria

recursoseso.com

Evaluación inicial · Colección Tecnología y Digitalización

CONTENIDO DEL RECURSO

Guía docente

Finalidad, aplicación y advertencias de uso.

Prueba del alumnado

10 actividades en 6 bloques + autoevaluación.

Solucionario

Respuestas y criterios de corrección desglosados.

Registro e informe

Ficha individual, registro de grupo y vinculación curricular.

**FINALIDAD**

Comprobar si el alumnado trae de Primaria las bases para resolver problemas, diseñar, representar ideas, secuenciar instrucciones y usar dispositivos digitales con criterio y seguridad.

DURACIÓN

50-60 minutos (recomendado: 55). Se aconseja aplicarla durante las dos primeras semanas de curso.

MATERIAL

Bolígrafo, lápiz, goma y regla. No hace falta ordenador: todas las actividades se resuelven sobre el papel.

01. Qué evalúa esta prueba

No es un examen de Tecnología, materia que el alumnado aún no ha cursado. Diagnostica los prerrequisitos: resolución de problemas, materiales, estructuras y mecanismos intuitivos, representación, pensamiento computacional, uso de dispositivos, seguridad digital y sostenibilidad.

1 · Resolución de problemas		2 puntos
2 · Materiales, estructuras y mecanismos		2 puntos
3 · Representación y comunicación		1,25 puntos
4 · Pensamiento computacional		1,5 puntos
5 · Entorno digital y seguridad		2 puntos
6 · Tecnología sostenible		1,25 puntos

02. Cómo está construida

CRITERIO DE DISEÑO	PLANTEAMIENTO
Enfoque	Diagnóstico y competencial, de nivel introductorio. Todas las preguntas parten de objetos y situaciones cotidianas; no se exige vocabulario técnico previo.
Tipo de tarea	Se combinan respuesta cerrada, aplicación de procedimientos y tareas competenciales con explicación razonada, evitando la prueba enteramente tipo test.
Formato	10 actividades con varios apartados y 10 puntos exactos, con puntuación parcial por apartado.
Autoevaluación	Al final de la prueba y sin puntuación: recoge la percepción del alumnado sobre su desempeño sin convertirla en calificación.

03. Corrección y registro

- El **solucionario** (págs. 9-12) incluye la respuesta correcta y los criterios de puntuación por apartado, para homogeneizar la corrección entre docentes.
- La **ficha individual** (pág. 13) convierte la puntuación de cada bloque en un nivel diagnóstico por áreas.
- El **registro de grupo** (pág. 14) permite detectar necesidades comunes y fijar prioridades de repaso antes de la sesión de evaluación inicial.
- La **vinculación curricular** (pág. 15) relaciona cada actividad con competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

Consolidado

80-100 %

Adecuado

60-79 %

En proceso

40-59 %

Necesita refuerzo

0-39 %

Advertencia de uso

Esta evaluación tiene carácter diagnóstico y orientativo. No pretende reproducir una prueba final del curso anterior ni determinar por sí sola una calificación académica. Conviene comunicar al alumnado que el resultado no cuenta como nota y explicarle para qué sirve.

NOMBRE Y APELLIDOS

GRUPO

FECHA

PUNTUACIÓN

___ / 10

Antes de empezar

Lee cada enunciado con atención y contesta en el espacio previsto. Escribe siempre el procedimiento, no solo el resultado: los pasos también puntúan. Si un ejercicio se te resiste, pasa al siguiente y vuelve al final. **Esta prueba no cuenta como nota:** sirve para saber desde dónde partimos.

1

Resolución de problemas

PROCESO TECNOLÓGICO

2 puntos

1 El proceso tecnológico.

2 p

La necesidad

En clase queremos **ver vídeos en una tableta apoyada sobre la mesa**, pero se cae continuamente. Necesitamos construir un soporte que la mantenga inclinada.

a) ¿Cuál es el **problema** que hay que resolver? Escríbelo con tus palabras. (0,4 p)

b) Escribe **tres requisitos** que debería cumplir el soporte. (0,5 p)

Estas son las fases del proceso, desordenadas. Numéralas del **1** al **5**.

___ Construir el soporte ___ Probar si funciona ___ Buscar información sobre soportes que ya existen

___ Dibujar el diseño y elegir materiales ___ Mejorar lo que no ha salido bien

d) ¿Por qué es importante **probar** el soporte antes de darlo por terminado? (0,4 p)

e) Si al probarlo la tableta resbala, ¿qué cambiarías del diseño? (0,2 p)

2 Materiales y propiedades.

1 p

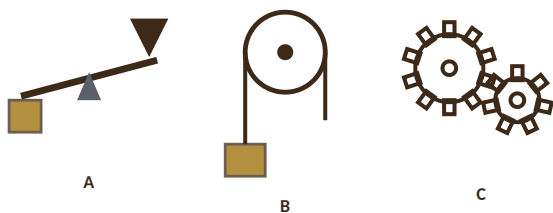
a) Elige un material para cada objeto entre **madera, plástico, metal o cartón** y explica por qué. (0,75 p)

OBJETO	¿QUÉ MATERIAL ELEGIRÍAS?	¿POR QUÉ? (PIENSA EN LA PROPIEDAD)
Una regla que no debe romperse al caerse		
Las patas de una mesa que aguanta mucho peso		
Una caja para guardar y reciclar folios usados		

b) De esos cuatro materiales, ¿cuál se recicla con más facilidad? Razónalo. (0,25 p)

3 Estructuras y mecanismos.

1 p



a) Escribe el nombre de cada mecanismo: A • B • C

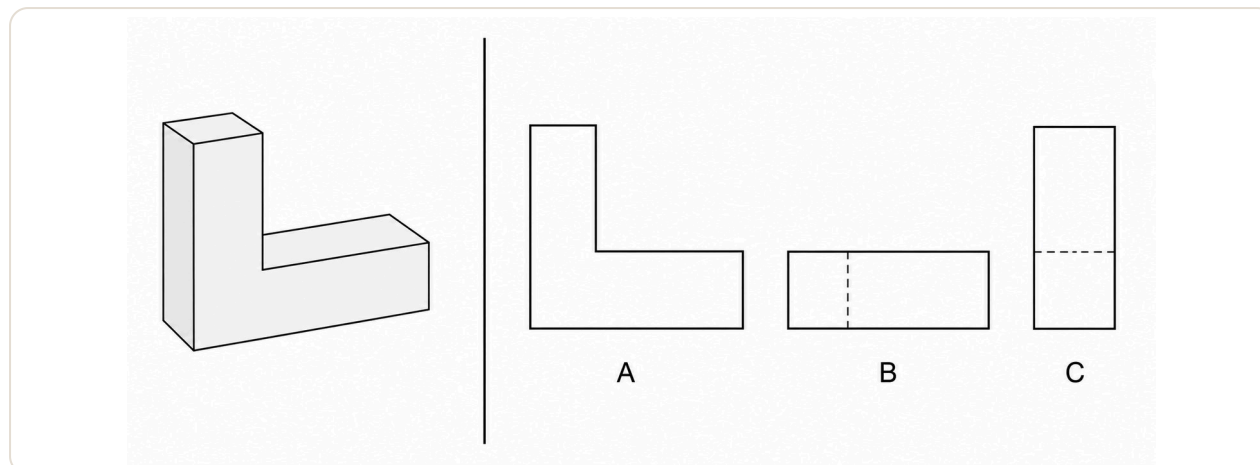
b) ¿Para qué sirve cada uno? Indícalo con una idea corta: levantar peso con menos esfuerzo, subir una carga o transmitir el giro.

c) Una estantería alta se tambalea. ¿Qué le añadirías para que fuera más estable? Explica por qué funciona.

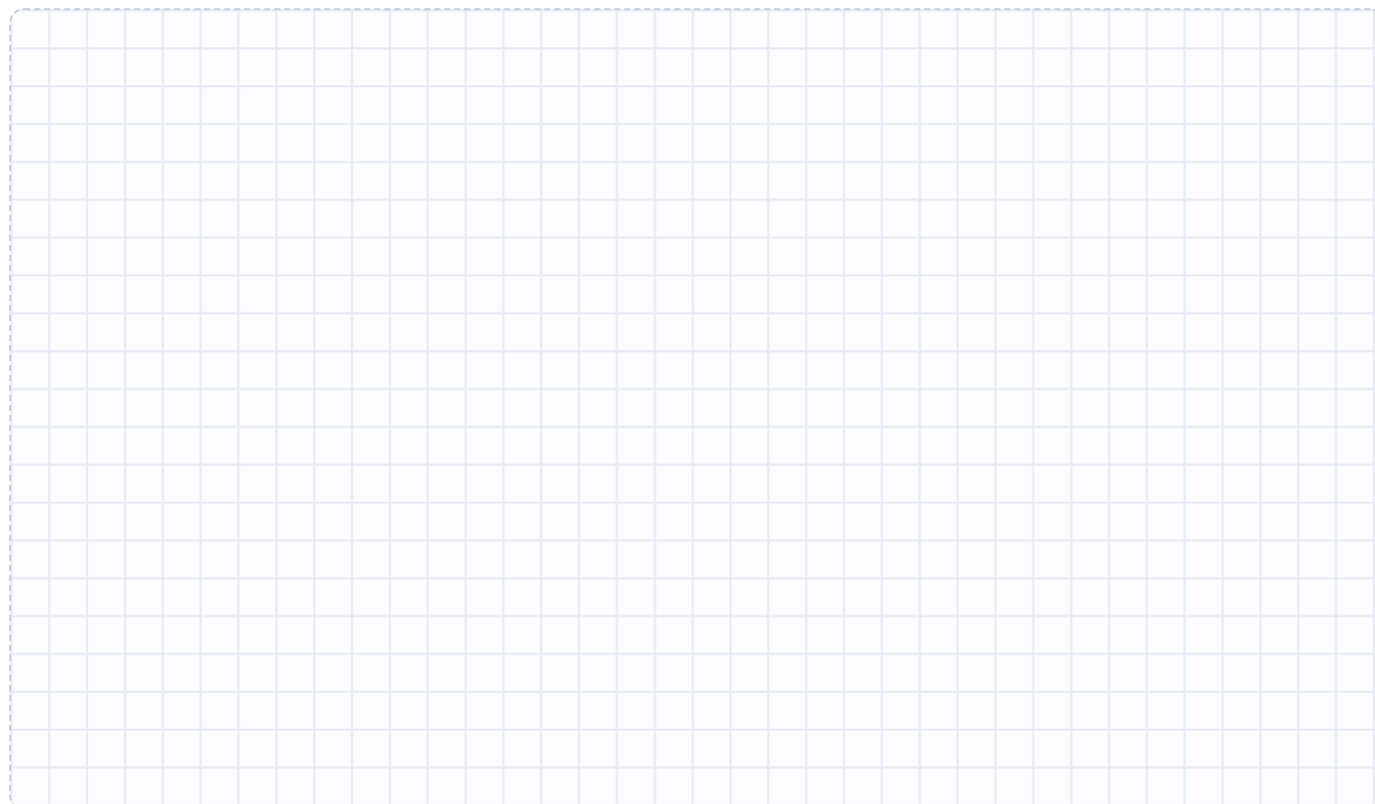
4 Representación gráfica.

1,25 p

A la izquierda tienes la pieza en perspectiva y, a la derecha, sus tres vistas desordenadas.

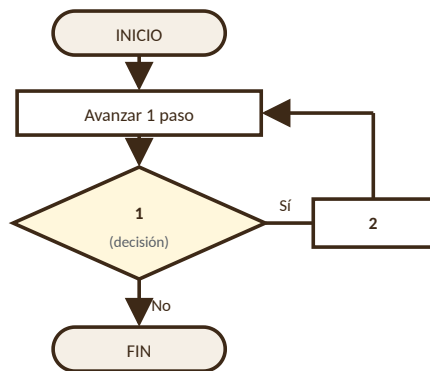


- a) Indica cuál es la vista **frontal**, cuál la **lateral** y cuál la **superior**: A · B · C (0,4 p)
- b) La pieza mide 60 mm de ancho. Si la dibujamos a **escala 1:2**, ¿cuántos milímetros medirá en el papel? (0,25 p)
- c) Dibuja en el recuadro el **croquis** de una caja rectangular vista de frente, y escribe dos medidas cualesquiera con sus unidades. (0,6 p)



5 Algoritmos y secuencias.

1 p



Un robot debe recorrer una sala evitando los obstáculos. El diagrama de flujo describe lo que hace, pero le faltan dos casillas.

- a) Escribe qué debe ir en las casillas 1 y 2. (0,5 p)
- b) Un robot recibe estas órdenes: *avanzar 3 pasos · girar a la derecha · avanzar 2 pasos*. Si mira hacia el norte, ¿hacia dónde mira al terminar? (0,25 p)
- c) ¿Qué es un **algoritmo**? Explícalo con tus palabras y pon un ejemplo de la vida diaria. (0,25 p)

6 Programación por bloques.

0,5 p

Observa este programa escrito con bloques:

```

al empezar
  ir a la posición inicial
  repetir 4 veces
    avanzar 50 pasos
    girar 90 grados a la derecha
  fin repetir
  decir «¡Ya está!»
  
```

- a) ¿Qué figura dibujará el personaje al ejecutarlo?
- b) Si cambiamos «repetir 4 veces» por «repetir 3 veces» y el giro a 120 grados, ¿qué dibujará entonces?

7 Hardware y software.

1 p



En el esquema aparecen cinco elementos numerados de un equipo informático.

- a) Nombra los elementos 1 a 5.
- b) Clasifica en **entrada** o **salida**: teclado · pantalla · ratón
- c) Explica la diferencia entre **hardware** y **software** con un ejemplo de cada uno.

8 Archivos y herramientas digitales.

0,5 p

- a) Explica la diferencia entre una **carpeta** y un **archivo**.
- b) ¿Qué programa usarías para cada tarea? Escribe el tipo, no una marca: escribir un trabajo · hacer una tabla con notas y sumarla · preparar diapositivas
- c) Has terminado un trabajo importante. ¿Qué haces para no perderlo? Cita **dos** medidas.

9 Seguridad y comportamiento digital.

0,5 p

Completa la tabla: escribe **sí** o **no** y qué harías tú en cada caso.

SITUACIÓN	¿ES SEGURO?	¿QUÉ HARÍAS TÚ?
Usar como contraseña 12345 en todas tus cuentas		
Abrir un enlace de un correo de alguien que no conoces		
Publicar una foto en la que se ve la puerta de tu casa		
Usar en un trabajo una foto de Internet sin decir de dónde es		

10 Caso final: elegir con criterio sostenible.

1,25 p

El instituto quiere comprar un altavoz para el aula. Compara las dos opciones.

Dos altavoces para el aula

	ALTAVOZ A	ALTAVOZ B
Alimentación	Pilas de un solo uso	Batería recargable
Carcasa	Plástico pegado	Plástico con tornillos
Repuestos	No hay	Batería y cable de repuesto
Garantía	1 año	3 años
Precio	18 €	29 €

- a) ¿Cuál de los dos generará **menos residuos** a lo largo de su vida? Justifícalo con dos datos de la tabla. (0,4 p)
- b) ¿Cuál se puede **reparar** con más facilidad? ¿En qué te fijas? (0,3 p)
- c) El altavoz A es 11 € más barato. ¿Compensa? Razona tu respuesta. (0,3 p)
- d) Propón **una mejora** para que cualquiera de los dos dure más tiempo. (0,25 p)

Antes de entregar: ¿cómo te has sentido?

Esta parte **no puntúa**. Nos ayuda a saber cómo has vivido la prueba. Marca la casilla que mejor te represente.



Muy seguro/a

☐


Bastante seguro/a

☐


Algunas dificultades

☐


Muchas dificultades

☐

¿Qué parte te ha resultado más fácil?

.....

¿Qué parte te ha resultado más difícil?

.....

¿Hay algún tipo de ejercicio que no recuerdes haber trabajado antes?

.....

Criterio general. Se valora el procedimiento aunque el resultado final sea incorrecto: si el planteamiento es adecuado y el error es de cálculo, se otorga hasta el 50 % de la puntuación del apartado. Los errores de unidades restan 0,05 por apartado, sin bajar de 0.

1

Resolución de problemas

SOLUCIONES

2 puntos

1 El proceso tecnológico

2 p

- a) La tableta no se sostiene inclinada sobre la mesa y se cae; hace falta un objeto que la mantenga en esa posición de forma estable.
- b) Requisitos válidos: que aguante el peso de la tableta sin volcar; que la mantenga inclinada en un ángulo cómodo para ver la pantalla; que no resbale sobre la mesa; que quepa en la mesa; que no tape los altavoces ni la cámara; que sea barato o esté hecho con materiales reutilizados.
- c) Orden correcto: **1** Buscar información · **2** Dibujar el diseño y elegir materiales · **3** Construir · **4** Probar · **5** Mejorar.
- d) Porque hasta que no se prueba no se sabe si cumple los requisitos: puede volcar, resbalar o quedar en mal ángulo. La prueba permite detectar los fallos y corregirlos antes de darlo por bueno.
- e) Añadir un tope en la parte inferior, poner goma o corcho en la base, aumentar la inclinación o hacer una ranura donde encaje la tableta.

Desglose (2 p): a) 0,4 · b) 0,5 (0,167 por requisito bien formulado) · c) 0,5 (0,1 por fase; si el orden es correcto salvo un intercambio, 0,3) · d) 0,4 · e) 0,2.

En b) no se acepta describir la solución («un soporte de madera»): un requisito dice *qué debe cumplir*, no *cómo se hace*.

Nota al docente. Confundir requisito con solución es el error más frecuente y el más revelador: indica que el alumnado salta directamente a construir sin analizar el problema. Es el hábito que más conviene corregir desde la primera unidad.

2

Materiales, estructuras y mecanismos

SOLUCIONES

2 puntos

2 Materiales y propiedades

1 p

- a) Regla: **plástico** o metal, porque son flexibles o resistentes y no se astillan al caer. Patas de mesa: **metal** o madera, por su resistencia a la compresión y su rigidez. Caja de reciclaje: **cartón**, porque es ligero, barato y se recicla fácilmente.
- b) El **cartón** (papel): se recicla en la mayoría de municipios, con un proceso sencillo y barato. Se acepta el metal si se justifica bien, porque es reciclable indefinidamente.

Puntuación: a) 0,75 (0,25 por fila: 0,1 el material y 0,15 la justificación por propiedad) · b) 0,25. Se admite cualquier material coherente siempre que la propiedad citada lo justifique.

a) A: **palanca** · B: **polea** · C: **engranajes** (ruedas dentadas)

b) Palanca: levantar un peso con menos esfuerzo apoyándose en un punto fijo · Polea: subir una carga cambiando la dirección de la fuerza · Engranajes: transmitir el giro de una rueda a otra, cambiando la velocidad.

c) Añadir un travesaño en diagonal por detrás (triangulación), anclarla a la pared o ensanchar la base. Funciona porque el triángulo no se deforma: impide que la estructura se incline.

Puntuación: a) 0,3 (0,1 por mecanismo) · b) 0,3 · c) 0,4 (0,2 la propuesta y 0,2 la explicación). En c) se acepta cualquier solución válida bien razonada.

3

Representación y comunicación

SOLUCIONES

1,25 puntos

4 Representación gráfica

1,25 p

a) A: **frontal** (reproduce la forma de L de la perspectiva) · B: **superior** o planta (rectángulo alargado, con la arista oculta del montante a trazos) · C: **lateral** (rectángulo estrecho y alto, con la arista oculta de la base).

b) A escala 1:2 el dibujo mide la mitad: **30 mm**.

c) Croquis a mano alzada de un rectángulo, con dos medidas acotadas y su unidad (por ejemplo 80 mm × 40 mm). Se valora la claridad, no la perfección del trazo.

Desglose: a) 0,4 · b) 0,25 · c) 0,6 (0,3 el dibujo reconocible y 0,3 las medidas con unidades). En b) responder 120 mm indica que ha interpretado la escala al revés: conviene anotarlo.

4

Pensamiento computacional

SOLUCIONES

1,5 puntos

5 Algoritmos y secuencias

1 p

a) Casilla **1** (rombo): una pregunta con respuesta sí/no, del tipo «¿Hay un obstáculo delante?». Casilla **2** (rama del «sí»): la acción para evitarlo, «Girar 90°» o «Cambiar de dirección».

b) Hacia el **este**.

c) Una secuencia ordenada de instrucciones para resolver una tarea. Ejemplos: una receta de cocina, las instrucciones para montar un mueble o los pasos para lavarse los dientes.

Puntuación: a) 0,5 (0,25 por casilla) · b) 0,25 · c) 0,25 (0,15 la definición y 0,1 el ejemplo). En a) el rombo debe contener una **pregunta**: escribir una acción revela que aún no distingue decisión de instrucción.

6 Programación por bloques

0,5 p

- a) Un **cuadrado**: cuatro avances iguales con giros de 90°.
- b) Un **triángulo** (equilátero): tres lados con giros de 120°.

Puntuación: a) 0,25 · b) 0,25. Esta actividad no exige haber programado nunca: basta con seguir mentalmente la repetición.

5

Entorno digital y seguridad

SOLUCIONES

2 puntos

7 Hardware y software

1 p

- a) 1 **pantalla o monitor** · 2 **teclado** · 3 **torre** (unidad central, donde están el procesador y el almacenamiento) · 4 **ratón** · 5 **memoria USB** (dispositivo de almacenamiento externo).
- b) Teclado: **entrada** · Pantalla: **salida** · Ratón: **entrada**
- c) El **hardware** es la parte física, lo que se puede tocar (pantalla, teclado, procesador); el **software** son los programas y datos, que no se tocan (el sistema operativo, un navegador, un juego).

Puntuación: a) 0,4 (0,08 por elemento) · b) 0,3 (0,1 por ítem) · c) 0,3 (0,15 la distinción y 0,15 los ejemplos).

8 Archivos y herramientas digitales

0,5 p

- a) El **archivo** contiene la información (un texto, una foto); la **carpeta** no contiene información propia: sirve para agrupar y ordenar archivos.
- b) Escribir un trabajo: **procesador de textos** · Tabla con notas y sumas: **hoja de cálculo** · Diapositivas: **programa de presentaciones**
- c) Guardarlo con un nombre reconocible; hacer una **copia de seguridad** en otro sitio (memoria USB, disco externo o la nube); no dejarlo solo en el escritorio del ordenador del aula.

Puntuación: a) 0,15 · b) 0,2 (0,067 por ítem) · c) 0,15 (las dos medidas). En b) se acepta el tipo de programa o una marca concreta, siempre que corresponda a esa categoría.

9 Seguridad y comportamiento digital

0,5 p

Contraseña 12345 en todas las cuentas → no. Es fácil de adivinar y, si la descubren, acceden a todo. Usar contraseñas largas y distintas.

Abrir un enlace de un desconocido → no. Puede ser un engaño para robar datos o instalar un programa dañino. No abrirlo y avisar a un adulto.

Publicar una foto donde se ve tu portal → no. Revela dónde vives. Comprobar qué se ve al fondo antes de publicar y revisar la privacidad.

Usar una foto de Internet sin citar → no. Tiene autor y puede estar protegida. Buscar imágenes con licencia libre e indicar la procedencia.

Puntuación: 0,125 por fila (0,05 la valoración y 0,075 la actuación). Las cuatro situaciones son inseguras: quien marque «sí» en alguna necesita atención específica antes de trabajar en línea.

10 Caso final: elegir con criterio sostenible

1,25 p

- a) El **altavoz B**: su batería es recargable, así que no genera pilas usadas continuamente, y al tener repuestos y tres años de garantía durará más antes de convertirse en residuo.
- b) El **B**: la carcasa va con tornillos, de modo que puede abrirse sin romperla, y además hay repuestos disponibles. La del A está pegada.
- c) No compensa: el A necesitará pilas constantemente y no puede repararse, así que a los pocos años habrá que comprar otro. El B cuesta más al principio, pero dura más y gasta menos en consumibles.
- d) Propuestas válidas: usar una funda protectora, cargarlo sin dejarlo enchufado toda la noche, guardarlo en un sitio fijo del aula, designar responsables de su cuidado o comprar la batería de repuesto antes de que deje de fabricarse.

Desglose: a) 0,4 (exige dos datos de la tabla; con uno, 0,2) · b) 0,3 · c) 0,3 · d) 0,25.

En c) se admite cualquier postura razonada: lo que se evalúa es que compare coste inicial con vida útil, no la respuesta concreta.

Resumen para la corrección

BLOQUE	ACTIVIDADES	PUNTOS	QUÉ INFORMA ESTE BLOQUE
1 · Resolución de problemas	1	2	Análisis del problema, requisitos y fases del proceso tecnológico.
2 · Materiales, estructuras y mecanismos	2, 3	2	Elección de materiales por sus propiedades y mecanismos básicos.
3 · Representación y comunicación	4	1,25	Vistas, escala sencilla y croquis acotado.
4 · Pensamiento computacional	5, 6	1,5	Algoritmos, diagramas de flujo y lectura de un programa por bloques.
5 · Entorno digital y seguridad	7, 8, 9	2	Hardware y software, gestión de archivos y conducta digital segura.
6 · Tecnología sostenible	10	1,25	Comparación de productos por residuos, reparabilidad y vida útil.
TOTAL	10 actividades	10	

Hoja de corrección rápida

ACTIVIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
MÁXIMO	2	1	1	1,25	1	0,5	1	0,5	0,5	1,25	10
OBTENIDO											

ALUMNO / ALUMNA

GRUPO

FECHA

ÁREA EVALUADA	PUNTOS	%	NIVEL DIAGNÓSTICO
1 • Resolución de problemas	/ 2		
2 • Materiales, estructuras y mecanismos	/ 2		
3 • Representación y comunicación	/ 1,25		
4 • Pensamiento computacional	/ 1,5		
5 • Entorno digital y seguridad	/ 2		
6 • Tecnología sostenible	/ 1,25		
TOTAL	/ 10		

Escala de interpretación

NIVEL	RESULTADO	LECTURA PEDAGÓGICA Y PROPUESTA DE ACTUACIÓN
Consolidado	80–100 %	El aprendizaje previo es sólido. Puede avanzar sin refuerzo y asumir tareas de ampliación o de apoyo a iguales.
Adecuado	60–79 %	Base suficiente con lagunas puntuales. Bastará con repaso incorporado a las primeras unidades.
En proceso	40–59 %	El aprendizaje no está afianzado. Conviene dedicar sesiones específicas de repaso antes de introducir contenidos que dependan de esta área.
Necesita refuerzo	0–39 %	Se detectan carencias que condicionarán el curso. Valorar medidas de refuerzo, materiales adaptados y coordinación con el equipo docente y la familia.

Fortalezas detectadas

Aprendizajes que requieren refuerzo

Autoevaluación del alumno y observaciones

Recordatorio

El resultado de esta prueba es un punto de partida, no una etiqueta. Conviene contrastarlo con la observación de aula de las primeras semanas y con la información del curso anterior antes de tomar decisiones sobre agrupamientos o medidas de refuerzo.

N.º	ALUMNO / ALUMNA	1 · PROC. /2	2 · MATER. /2	3 · REPR. /1,25	4 · COMP. /1,5	5 · DIGIT. /2	6 · SOST. /1,25	TOTAL /10
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
MEDIA DEL GRUPO								

Necesidades generales detectadas

- ☐ Resolución de problemas
 ☐ Materiales, estructuras y mecanismos
 ☐ Representación y comunicación
 ☐ Pensamiento computacional
- ☐ Entorno digital y seguridad
 ☐ Tecnología sostenible

Prioridades de repaso para el primer trimestre

Relación entre cada actividad y los elementos curriculares de **Tecnología y Digitalización** del **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**. Los saberes se organizan en cinco bloques: A. Proceso de resolución de problemas · B. Comunicación y difusión de ideas · C. Pensamiento computacional, programación y robótica · D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje · E. Tecnología sostenible.

ACT.	APRENDIZAJE EVALUADO	COMP. ESPECÍFICA	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
1	Identificar el problema, fijar requisitos y ordenar el proceso	CE1 · CE2	1.1 · 1.2 · 2.1	A. Proceso de resolución de problemas — identificación, búsqueda de información, ideación y planificación
2	Selección de materiales según sus propiedades e impacto	CE1 · CE2 · CE3	1.2 · 2.1 · 3.1	A y E — materiales tecnológicos, propiedades e impacto ambiental
3	Estructuras estables y mecanismos básicos	CE1 · CE3	1.2 · 3.1	A. Proceso de resolución de problemas — estructuras y sistemas mecánicos básicos
4	Vistas, escala y croquis acotado	CE4	4.1	B. Comunicación y difusión de ideas — representación gráfica, escalas y vocabulario técnico
5	Algoritmos, secuencias y diagramas de flujo	CE5	5.1	C. Pensamiento computacional — algoritmos y diagramas de flujo
6	Lectura de un programa con repetición	CE5	5.1 · 5.2	C. Pensamiento computacional — programación por bloques, bucles y secuencias
7	Dispositivos digitales: hardware, software, entrada y salida	CE6	6.1	D. Digitalización del entorno personal — dispositivos digitales, hardware y software
8	Gestión de archivos y elección de herramientas	CE6	6.2 · 6.3	D. Digitalización del entorno personal — organización de la información y copias de seguridad
9	Seguridad, privacidad y respeto a la autoría	CE1 · CE6	1.3 · 6.1 · 6.2	D. Digitalización del entorno personal — seguridad, identidad digital y propiedad intelectual
10	Comparación de productos y propuesta de mejora sostenible	CE7	7.1 · 7.2	E. Tecnología sostenible — consumo responsable, reparación, residuos y ciclo de vida

Competencias específicas implicadas

CE1	Buscar y seleccionar información para analizar problemas tecnológicos del entorno.
CE2	Diseñar soluciones a problemas, planificando el proceso y trabajando en equipo.
CE3	Fabricar objetos y sistemas seleccionando materiales, herramientas y técnicas adecuadas.
CE4	Representar y comunicar ideas y soluciones con el lenguaje técnico apropiado.
CE5	Desarrollar el pensamiento computacional mediante algoritmos, programación y robótica.
CE6	Gestionar el entorno personal de aprendizaje digital de forma segura y eficiente.
CE7	Hacer un uso responsable y sostenible de la tecnología, valorando su impacto.

Sobre la distribución de la materia. El **Real Decreto 217/2022** establece que todo el alumnado debe cursar **Tecnología y Digitalización** en al menos uno de los tres primeros cursos, pero la distribución concreta entre 1.º, 2.º y 3.º corresponde a cada administración educativa. Esta prueba debe utilizarse conforme a la distribución vigente en cada comunidad: si el alumnado no ha cursado la materia antes, los resultados reflejan aprendizajes de Primaria y de la experiencia personal, no carencias.