



Programación

Materia: DCR3EA - Digitalización Creativa**Curso: 3º****ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Iniciación a: Retos tecnológicos creativos. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. Programación. Ciudadanía, seguridad y bienestar digital.**Fecha inicio prev.: 13/09/2023****Fecha fin prev.: 16/12/2023****Sesiones prev.: 28**

Saberes básicos

A - Retos tecnológicos creativos.

0.1 - Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio.

0.2 - Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.

0.3 - Estrategias de gamificación educativas: Escape Room, break out digital, eSports.

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.1 - Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos.

0.2 - Comunicación y colaboración digital.

0.3 - Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual.

0.4 - Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.

0.5 - Uso responsable, saludable y bienestar digital.

C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

0.1 - Introducción al diseño e impresión 3D de prototipos y a la programación creativa.

0.2 - Introducción a la ciencia de datos. Interpretación de los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Sesgos algorítmicos.

0.3 - Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial.

0.4 - Iniciación a la programación de videojuegos y simulación con drones.

D - Ciudadanía, seguridad y bienestar digital

0.1 - Iniciación a las gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

0.2 - Uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales. Huella digital. Gestión de identidades virtuales.

0.3 - Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información.

0.4 - Garantía de los derechos digitales. Derecho al olvido digital.

Competencias específicas**Criterios de evaluación****Instrumentos****Valor máx. criterio de calificación****Competencias**



1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad.	#.1.1.Abordar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.2.Comprender y desarrollar la capacidad para aplicar las tecnologías digitales a la hora de afrontar situaciones de la vida cotidiana y trabajar el uso creativo y eficiente de las tecnologías en un mundo digitalizado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.	#.2.1.Alfabetizar en información y tratamiento datos para analizar cómo los resultados de las búsquedas son condicionados por los datos personales obtenidos por los motores de búsqueda y por el uso que de ellos hacen sus algoritmos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
	#.2.2.Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
	#.2.3.Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
	#.2.4.Proteger los dispositivos digitales, los datos personales y la privacidad, adoptar de medidas de uso saludable y de bienestar digital para la prevención de riesgos en la salud, tanto física como mental, y la concienciación y promoción de actuaciones conducentes a la protección medioambiental que permita evitar o mitigar el impacto de las tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA

3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robótica.

<p>#.3.1.Diseñar e imprimir en 3D prototipos, programar empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de sistemas de control que añadan funcionalidades.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.2.Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interactuar con objetos mediante la utilización de tecnologías emergentes empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades y soluciones tecnológicas sostenibles para resolver problemas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM



4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales y un uso ético de la tecnología.

#.4.1.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. Conocer y utilizar los medios de comunicación con las administraciones regionales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.2.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza a la seguridad en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA

UNIDAD UF2: Ampliación de: Retos tecnológicos creativos. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. Programación. Ciudadanía, seguridad y bienestar digital.	Fecha inicio prev.: 19/12/2023	Fecha fin prev.: 24/03/2024	Sesiones prev.: 24
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------

Saberes básicos
A - Retos tecnológicos creativos.
0.1 - Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio.
0.2 - Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.
0.3 - Estrategias de gamificación educativas: Escape Room, break out digital, eSports.
B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
0.1 - Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos.
0.2 - Comunicación y colaboración digital.
0.3 - Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual.
0.4 - Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.
0.5 - Uso responsable, saludable y bienestar digital.
C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.
0.1 - Introducción al diseño e impresión 3D de prototipos y a la programación creativa.
0.2 - Introducción a la ciencia de datos. Interpretación de los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Sesgos algorítmicos.



0.3 - Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial.

0.4 - Iniciación a la programación de videojuegos y simulación con drones.

D - Ciudadanía, seguridad y bienestar digital

0.1 - Iniciación a las gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

0.2 - Uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales. Huella digital. Gestión de identidades virtuales.

0.3 - Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información.

0.4 - Garantía de los derechos digitales. Derecho al olvido digital.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad.	#.1.1.Abordar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades grupales.:50%• Actividades individuales.:50%• Actividades individuales.:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
	#.1.2.Comprender y desarrollar la capacidad para aplicar las tecnologías digitales a la hora de afrontar situaciones de la vida cotidiana y trabajar el uso creativo y eficiente de las tecnologías en un mundo digitalizado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades grupales.:50%• Actividades individuales.:50%• Actividades individuales.:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades grupales.:50%• Actividades individuales.:50%• Actividades individuales.:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM

27/10/2023 12:24:27

HAU ZARATA, ELVIA

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico administrativo archivado por la Comunidad Autónoma de Murcia, según artículo 27.3.c) de la Ley 39/2015. Los firmantes y los fechas de firma se muestran en los recuadros. Su autenticidad puede ser contrastada accediendo a la siguiente dirección: <https://sede.carm.es/verificardocumentos> e introduciendo el código seguro de verificación (CSV) CARM-4fba0a06b-74b3-46de-aece-0050569b34e7



2. Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.

<p>#.2.1. Alfabetizar en información y tratamiento de datos para analizar cómo los resultados de las búsquedas son condicionados por los datos personales obtenidos por los motores de búsqueda y por el uso que de ellos hacen sus algoritmos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
<p>#.2.2. Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
<p>#.2.3. Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
<p>#.2.4. Proteger los dispositivos digitales, los datos personales y la privacidad, adoptar de medidas de uso saludable y de bienestar digital para la prevención de riesgos en la salud, tanto física como mental, y la concienciación y promoción de actuaciones conducentes a la protección medioambiental que permita evitar o mitigar el impacto de las tecnologías digitales.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA



3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robótica.

<p>#.3.1.Diseñar e imprimir en 3D prototipos, programar empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de sistemas de control que añadan funcionalidades.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.2.Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interactuar con objetos mediante la utilización de tecnologías emergentes empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades y soluciones tecnológicas sostenibles para resolver problemas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM



4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales y un uso ético de la tecnología.

#.4.1.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. Conocer y utilizar los medios de comunicación con las administraciones regionales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.2.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza a la seguridad en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA

UNIDAD UF3: Profundización en: Retos tecnológicos creativos. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. Programación. Ciudadanía, seguridad y bienestar digital.	Fecha inicio prev.: 27/03/2024	Fecha fin prev.: 16/06/2024	Sesiones prev.: 20
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------	---------------------------

Saberes básicos
A - Retos tecnológicos creativos.
0.1 - Desarrollo del pensamiento crítico a través de la resolución de problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real. Metodología de aprendizaje-servicio.
0.2 - Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.
0.3 - Estrategias de gamificación educativas: Escape Room, break out digital, eSports.
B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.
0.1 - Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y datos.
0.2 - Comunicación y colaboración digital.
0.3 - Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual.
0.4 - Aplicación de herramientas digitales para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.
0.5 - Uso responsable, saludable y bienestar digital.
C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.
0.1 - Introducción al diseño e impresión 3D de prototipos y a la programación creativa.
0.2 - Introducción a la ciencia de datos. Interpretación de los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Sesgos algorítmicos.



0.3 - Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial.

0.4 - Iniciación a la programación de videojuegos y simulación con drones.

D - Ciudadanía, seguridad y bienestar digital

0.1 - Iniciación a las gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.

0.2 - Uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales. Huella digital. Gestión de identidades virtuales.

0.3 - Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información.

0.4 - Garantía de los derechos digitales. Derecho al olvido digital.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Abordar problemas relacionados con el servicio a la comunidad fomentando un nuevo uso creativo y lúdico de la tecnología en una nueva era digital de pensamiento y creatividad.	#.1.1.Abordar problemas o retos comunitarios relacionados con la vida real a través de la metodología de aprendizaje-servicio.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades grupales.:50%• Actividades individuales.:50%• Actividades individuales.:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
	#.1.2.Comprender y desarrollar la capacidad para aplicar las tecnologías digitales a la hora de afrontar situaciones de la vida cotidiana y trabajar el uso creativo y eficiente de las tecnologías en un mundo digitalizado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades grupales.:50%• Actividades individuales.:50%• Actividades individuales.:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Actividades grupales.:50%• Actividades individuales.:50%• Actividades individuales.:100%	0,667	<ul style="list-style-type: none">• CCEC• CCL• CD• CE• CPSAA• STEM

27/10/2023 12:24:27

HAU ZARATA, ELVIA

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico administrativo archivado por la Comunidad Autónoma de Murcia, según artículo 27.3.c) de la Ley 39/2015. Los firmantes y los fechas de firma se muestran en los recuadros. Su autenticidad puede ser contrastada accediendo a la siguiente dirección: <https://sede.carm.es/verificardocumentos> e introduciendo el código seguro de verificación (CSV) CARM-4fba0a06b-74b3-46de-aece-0050569b34e7



2. Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales para crear y reutilizar contenidos digitales generando nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando derechos de autor y licencias.

<p>#.2.1. Alfabetizar en información y tratamiento de datos para analizar cómo los resultados de las búsquedas son condicionados por los datos personales obtenidos por los motores de búsqueda y por el uso que de ellos hacen sus algoritmos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
<p>#.2.2. Interaccionar, compartir contenidos y comunicar a través de plataformas, foros y redes sociales usando habilidades sociales, pautas de cortesía y una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de la huella digital.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
<p>#.2.3. Crear y modificar contenidos digitales, incluyendo programas informáticos, de forma individual o colectiva respetando los derechos de autor y de propiedad intelectual. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA
<p>#.2.4. Proteger los dispositivos digitales, los datos personales y la privacidad, adoptar de medidas de uso saludable y de bienestar digital para la prevención de riesgos en la salud, tanto física como mental, y la concienciación y promoción de actuaciones conducentes a la protección medioambiental que permita evitar o mitigar el impacto de las tecnologías digitales.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CPSAA



3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes para diseñar y construir sistemas de control programables y robótica.

<p>#.3.1.Diseñar e imprimir en 3D prototipos, programar empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de sistemas de control que añadan funcionalidades.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.2.Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>#.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interactuar con objetos mediante la utilización de tecnologías emergentes empleando los elementos de programación de manera creativa y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades y soluciones tecnológicas sostenibles para resolver problemas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM



4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones para hacer un uso activo, seguro, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales y un uso ético de la tecnología.

#.4.1.Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo conscientes de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos. Conocer y utilizar los medios de comunicación con las administraciones regionales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.2.Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.3.Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza a la seguridad en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones y valorando el bienestar personal y colectivo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% • Actividades individuales.:100% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA

Revisión de la Programación

Otros elementos de la programación

Decisiones metodológicas y didácticas. Situaciones de aprendizaje

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre





La adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia se favorecen con la aplicación una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Además de las orientaciones metodológicas previstas en los artículos 5 y 10 del decreto de currículo vigente, la acción docente en la materia de Digitalización Creativa tendrá en especial consideración las acciones especificadas en las observaciones.

- Empleo de metodologías activas y contextualizadas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y desarrollo de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica. - Las situaciones de aprendizaje permitirán un uso competente de las tecnologías, tanto en la resolución de retos a través de tecnologías emergentes de manera creativa, como en el fomento del bienestar digital, posibilitando al alumnado tomar conciencia y construir una identidad digital adecuada, de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad. - Se promoverá, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de una ciudadanía digital crítica, y la consecución de una efectiva igualdad entre hombres y mujeres. - Se propiciará un entorno para que el alumnado tenga la oportunidad de llevar acabo ciertas tareas mientras explora, descubre, experimenta, aplica y reflexiona sobre lo que hace. - Se destacará la resolución de problemas interdisciplinares como eje principal



de la materia que refleje el enfoque respecto al logro de competencias de la misma, proporcionando al alumnado competencias en la resolución de problemas de forma creativa e innovadora mediante tecnologías emergentes como la programación e inteligencia artificial y la capacidad para organizar su entorno personal de aprendizaje. - Se fomentará el aprendizaje permanente y el bienestar digital con objeto de proteger los dispositivos y a sus usuarios, contribuyendo a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a la brecha digital. - Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos mediante la resolución de problemas sobre temas necesarios para poder ejercer una ciudadanía digital activa y comprometida. - La puesta en práctica deberá implicar la producción y la integración verbal, empleando con propiedad la terminología tecnológica digital, haciendo un buen uso del

lenguaje, e incluyendo el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. ¿ Se fomentarán aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI. ¿ Se podrán planificar estrategias, procedimientos y acciones que permitan el aprendizaje por proyectos, la experimentación, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos y que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, las tecnologías digitales y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales. ¿ Se recomienda el uso del portfolio como herramienta de evaluación continua, así como para potenciar la autonomía y el pensamiento crítico en los alumnos.

En las actividades diarias de clase las estrategias para instruir a los alumnos estarán basadas en el paradigma de aprender con la acción y experimentación de las prácticas propuestas. El profesor será su guía, facilitando al alumno las herramientas teóricas y prácticas para que construya su propio conocimientos y habilidades. Además se propondrá al alumnado retos y problemas a resolver continuamente donde la experiencia con problemas resueltos de menor nivel serán asimilados y acomodados como conceptos y habilidades. Resolución de pequeños problemas para resolver problemas más complejos. En ciertas ocasiones será necesaria la exposición de conceptos por parte del profesor con el fin de realizar las actividades con éxito. La explicación partiendo de los conocimientos previos, de manera clara, concisa y útil para la ejecución de las actividades.

Medidas de atención a la diversidad

DESCRIPCIÓN

OBSERVACIONES

Curso

1º

2º

3º

Trimestre

Trimestre

Trimestre

Atención a la Diversidad. En la docencia de esta área el alumnado que presenta dificultades específicas de aprendizaje se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

- La enseñanza será secuenciada de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos. - Se sentarán las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado. - Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido, como al soporte. - Las estrategias metodológicas tomarán cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, para favorecer la capacidad de aprender por sí mismos y el trabajo en equipo. - Se realizarán agrupamientos flexibles en función de la tarea y de las características individuales del alumnado con objeto de realizar tareas puntuales de enriquecimiento o refuerzo. - Se usaran nuevos espacios educativos que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y

actúe de forma cooperativa en la resolución creativa en el reto o problema planteado. Asimismo, deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación, necesarias para garantizar la participación de todo el alumnado en las actividades del aula y del centro.

ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: Las dispuestas en el PAP para la materia de los alumnos con necesidad de adaptación curricular, en caso de ser necesario.

ALUMNADO QUE MUESTRAN POCO INTERÉS Y ESFUERZO: Plantear actividades con objetivos claros y que supongan un reto. Refuerzo positivo cuando el alumno haya realizado con éxito la tarea. Proponer actividades con auto-calificación o con rápida respuesta en los resultados. Aplicar condicionamiento clásico y operante.

ALUMNADO QUE SUPERAN HOLGADAMENTE LOS OBJETIVOS Y PROBLEMAS PLANTEADOS: Aumentar el nivel de complejidad de los problemas planteados como retos y con un alto nivel de motivación.

ALUMNADO CON FALTAS REITERADAS DE ASISTENCIA A CLASE O ABSENTISMO ESCOLAR: Facilitar el material necesario para "ponerse al día" a través de la plataforma educativa usada en el curso.

Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Aplicaciones informáticas y programas online de creación de contenidos multimedia, de diseño CAD, de tratamiento de imágenes, de programación. Correo electrónico de murciaeduca y aplicaciones de google del correo de murciaeduca. Google drive con sus herramientas para crear contenidos: documentos, hoja de cálculo, formularios, presentaciones, blogs, páginas web, etc. Páginas web didáctica como INTEF, aprendo en casa, liveworksheets, entre otras.	La elección de los materiales didácticos se ha basado en criterios pedagógicos bien fundamentados y coherentes con sus principios metodológicos y las necesidades del alumnado. Los materiales y recursos se han seleccionado y elaborado atendiendo a las capacidades, motivaciones y necesidades del alumnado y las características de las asignaturas del departamento y siempre en concordancia con los contenidos programados. Dichos materiales y recursos están enfocados a que el alumno participe activamente en la adquisición de sus competencias.

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		

Concreción de los elementos transversales

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre



Temas Transversales: Durante el curso se desarrollaran los siguientes tema transversales: - la cultura emprendedora. - la educación cívica y democrática haciendo hincapié en el respeto a los demás. - la integración del alumnado procedente de culturas extra comunitarias a la cultura europea. - el desarrollo de habilidades sociales a través del trabajo en grupo.

Así mismo se abordaran temas como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de desigualdad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, que tienen una relación con las condiciones propias a la sociedad y la cultura digital. Se fomentarán aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre



La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación en el área de Digitalización Creativa irá encaminada a conseguir las competencias básicas recogidas en esta programación.

La evaluación será adecuada en todo momento y basada en los saberes recogidos en esta programación, en los instrumentos utilizados solamente se valorarán estos y presentarán cuestiones o trabajos relacionados con ellos.

RECUPERACIÓN EVALUACIÓN ORDINARIA Será una prueba única que contendrá los criterios de evaluación de la evaluación pendiente. Calificada de 0 a 10 puntos y tendrá que superar el 50% de los contenidos de la prueba. También se podrán proponer actividades online o presenciales sobre los saberes y/o criterios de evaluación correspondientes a dicha evaluación.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS ABSENTISTAS Y EN EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA Se seguirán las mismas indicaciones especificadas para la recuperación de los alumnos con asignatura suspensa de cursos anteriores con la diferencia de que la prueba se realizará en la primera semana del mes de junio.

RECUPERACIÓN DE ASIGNATURA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES Se realizará un seguimiento de los alumnos con asignatura suspensa de cursos anteriores que consistirá en: entregar a los alumnos un compendio de actividades que deberán realizar en casa con la guía del libro de texto, plataforma de aprendizaje virtual y cualquier otro recurso utilizado en dicha asignatura. Estas actividades servirán para que el alumno estudie los contenidos de los que será evaluado y no tendrán un peso en la nota de la recuperación, sin embargo deberán ser entregadas al momento de realización de la prueba. La recuperación consistirá en una prueba única que contendrá los criterios de evaluación y saberes básicos de la asignatura. Será calificada de 0 a 10 puntos y tendrá que superar el 50% de los contenidos de la prueba. La prueba se realizará durante el segundo trimestre.

Estrategias e instrumentos para la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Al finalizar cada evaluación se enviarán al alumnado de cada asignatura un cuestionario de evaluación del proceso de enseñanza de dicha asignatura. Así mismo a cada profesor se enviará un cuestionario para la evaluación de su práctica docente al final de cada evaluación, esta información se recogerá también en un cuestionario a nivel de departamento. Todos los cuestionarios se enviarán por correo electrónico en formularios de google.				

Medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de expression oral y escrita

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Se realizarán lecturas en voz alta de algunos puntos del tema guiando a los alumnos con las oportunas correcciones y fomentando la comprensión lectora. El objetivo es practicar este hábito de forma regular, hacer que el ejercicio desarrolle una lectura reflexiva, compartida, divertida, profunda, etc, poner en común los pensamientos que vayan surgiendo o las dudas, practicar la expresión oral (entonación, volumen, velocidad, intensidad), tomar conciencia de las posibilidades de esta actividad y crear lectores a largo plazo.	





Se realizarán lecturas en voz alta de algunos puntos del tema guiando a los alumnos con las oportunas correcciones y fomentando la comprensión lectora. El objetivo es practicar este hábito de forma regular, hacer que el ejercicio desarrolle una lectura reflexiva, compartida, divertida, profunda, etc, poner en común los pensamientos que vayan surgiendo o las dudas, practicar la expresión oral (entonación, volumen, velocidad, intensidad), tomar conciencia de las posibilidades de esta actividad y crear lectores a largo plazo.

Realización de presentaciones y exposiciones orales de algunos temas desarrollados en clase: Para desarrollar y mejorar la expresión oral en público, haremos actividades sobre los contenidos que se corregirán tras una exposición en clase por parte de los alumnos: se colocarán frente a sus compañeros para dar sus respuestas o las soluciones a las tareas que se propongan, pudiendo en ocasiones ayudarse de las notas de su cuaderno.