

Programación

Materia: DCR3EA - Digitalización Creativa
(20,50,01,30,00,06,25,40)

Curso:
3º

ETAPA: Educación
Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Concepto de Digitalización.

Fecha inicio prev.: 21/09/2023

Fecha fin prev.:
28/09/2023

Sesiones prev.:
4

Saberes básicos

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.

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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Presentaciones:34% Eval. Extraordinaria:	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"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Presentaciones:34% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA

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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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"> Diario de clase:33% Presentaciones:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria:	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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CC CD CE CPSAA

UNIDAD UF2: Hardware y software.

Fecha inicio prev.: 05/10/2023

Fecha fin prev.: 12/10/2023

Sesiones prev.: 4

Saberes básicos

C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

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

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.	#.1.2. 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"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria:	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.	#.2.4. 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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA

UNIDAD UF3: Digitalización y procesamiento de textos

Fecha inicio prev.: 19/11/2023

Fecha fin prev.: 30/11/2023

Sesiones prev.: 8

Saberes básicos

C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

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

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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria:	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.	#.2.4.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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA
UNIDAD UF4: Sistemas operativos.		Fecha inicio prev.: 07/12/2023	Fecha fin prev.: 21/12/2023	Sesiones prev.: 6

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.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
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"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Presentaciones:34% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA

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.	#.4.3.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: • Trabajos: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: • Diario de clase:25% • Lista de control:25% • Presentaciones:25% • Trabajos:25%	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CD • CE • CPSAA
UNIDAD UF5: Iniciación a la Programación Gráfica con CODE (curso 4)		Fecha inicio prev.: 11/01/2024	Fecha fin prev.: 25/01/2024	Sesiones prev.: 6

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.

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.	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: • Diario de clase:25% • Lista de control:25% • Presentaciones:25% • Trabajos:25%	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.	#.2.3.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: • Diario de clase:25% • Lista de control:25% • Presentaciones:25% • Trabajos:25%	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.	#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	Eval. Ordinaria: • Diario de clase:50% • Lista de control:50%	0,667	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
UNIDAD UF6: Lenguaje de Programación Gráfica con SCRATCH.		Fecha inicio prev.: 01/02/2024	Fecha fin prev.: 23/03/2024	Sesiones prev.: 16

Saberes básicos

C - Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

0.3 - Desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas e inteligencia artificial.

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

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.	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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.	#.2.3.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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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.	#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:50% Lista de control:50% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM
UNIDAD UF7: Componentes electrónicos y sensores.		Fecha inicio prev.: 19/04/2024	Fecha fin prev.: 26/04/2024	Sesiones prev.: 4

Saberes básicos

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

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.

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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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.	#.2.3. 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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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.	#.3.2. Seleccionar, preparar, tratar e interpretar los resultados científicos, matemáticos y tecnológicos en diferentes formatos. Identificar y reducir sesgos en los algoritmos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM
	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Diario de clase:33% Lista de control:33% Trabajos:34% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM
UNIDAD UF8: Control de circuitos electrónicos (Arduino UNO)		Fecha inicio prev.: 03/05/2024	Fecha fin prev.: 31/05/2024	Sesiones prev.: 10

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.

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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	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"> Diario de clase:25% Lista de control:25% Presentaciones:25% Trabajos:25% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CCL CD CE CPSAA STEM

<p>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>	<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"> • Diario de clase:33% • Lista de control:33% • Trabajos:34% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM
<p>UNIDAD UF9: Utilización de impresora 3D</p>		<p>Fecha inicio prev.: 07/06/2024</p>	<p>Fecha fin prev.: 21/06/2024</p>	<p>Sesiones prev.: 6</p>
<h2>Saberes básicos</h2>				
<p>D - Ciudadanía, seguridad y bienestar digital</p>				
<p>0.1 - Iniciación a las gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales.</p>				
<p>0.2 - Uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales y redes sociales. Huella digital. Gestión de identidades virtuales.</p>				
<p>0.4 - Garantía de los derechos digitales. Derecho al olvido digital.</p>				
<p>Competencias específicas</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Instrumentos</p>	<p>Valor máx. criterio de calificación</p>	<p>Competencias</p>
<p>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>	<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"> • Diario de clase:33% • Lista de control:33% • Trabajos:34% <p>Eval. Extraordinaria:</p>	<p>0,667</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CE • CP • CPSAA • STEM