



Programación

Materia: DCR3EA - Digitalización Creativa

Curso: 3º

ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Diseño e impresión 3D.

Fecha inicio prev.:
12/09/2025

Fecha fin
prev.:
22/12/2025

Sesiones prev.:
12

Saberes básicos

A - Retos tecnológicos creativos.

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

B - Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

0.2 - Comunicación y colaboración digital.

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"> Observación: 20% Trabajos: 80% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación: 80% Trabajos: 20% 	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"> Observación: 20% Trabajos: 80% 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"> Observación: 80% Trabajos: 20% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación: 80% Trabajos: 20% 	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.	#.3.1.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación:80% Trabajos:20% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación:80% Trabajos:20% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM
	#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación:80% Trabajos:20% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CP CPSAA STEM
	#.3.4.Programar aplicaciones informáticas capaces de interaccionar 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"> Observación:80% Trabajos:20% Eval. Extraordinaria:	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"> Observación:80% Trabajos:20% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CC CD CE CPSAA

UNIDAD UF2: Digitalización del entorno personal de aprendizaje.		Fecha inicio prev.: 27/10/2025	Fecha fin prev.: 23/12/2025	Sesiones prev.: 16
------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------	----------------------------------------	-------------------------------

Saberes básicos

--

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

UNIDAD UF3: Retos tecnológicos creativos. Programación, Big Data, Gamificación, Alfabetización mediática, Creación de contenidos digitales, Aplicación de herramientas digitales, Web 2.0.	Fecha inicio prev.: 09/01/2026	Fecha fin prev.: 17/03/2026	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.

--

--

--

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.

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.	#. 1.1.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"> Observación:20% Trabajos:80% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación:80% Trabajos:20% 	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"> Observación:20% Trabajos:80% 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"> Observación:20% Trabajos:80% 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"> Observación:20% Trabajos:80% 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"> Observación:20% Trabajos:80% Eval. Extraordinaria:	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"> Observación:80% Trabajos:20% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación:80% Trabajos:20% 	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CD CE CPSAA

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"> Observación: 80% Trabajos: 20% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación: 80% Trabajos: 20% 	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"> Observación: 80% Trabajos: 20% 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.	#.4.2. 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"> Observación: 80% Trabajos: 20% Eval. Extraordinaria:	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"> Observación: 80% Trabajos: 20% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Observación: 80% Trabajos: 20% 	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"> Observación: 80% Trabajos: 20% Eval. Extraordinaria:	0,667	<ul style="list-style-type: none"> CC CD CE CPSAA