GRADO DE SATISFACCIÓN DE LAS FAMILIAS Y DE LOS ALUMNOS DEL GRUPO	OBSERVACIONES
Grado de satisfacción de los alumnos con el proceso de enseñanza: a) Trabajo cooperativo; b) Uso de las TIC; c) Materiales y recursos didácticos; d) Instrumentos de evaluación; e) Otros (especificar)	
Propuestas de mejora formuladas por los alumnos	
Grado de satisfacción de las familias con el proceso de enseñanza: a) Agrupamientos; b) Tareas escolares para casa; c) Materiales y recursos didácticos; d) Instrumentos de evaluación; e) Otros (especificar)	
Propuestas de mejora formuladas por las familias	

Evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Utilizaremos unos cuestionarios para el profesorado que ayudarán a plantear este proceso de modo que nos invite a la reflexión sobre qué estamos haciendo, cómo lo estamos haciendo y análisis y propuesta de mejora en su caso.				
Además, Hemos incluido una evaluación anónima realizada desde nuestro alumnado. Es una opinión que debe ser entendida como una idea aproximada de cómo ven los alumnos/as nuestro trabajo. Puede usar la información de forma responsable como una guía de qué y cómo puede que necesite cambiar o modificar en sus prácticas docentes diarias.				

Otros

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

Materia: DCR3EA - Digitalización creativa	Curso: 3º	ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria (LOMLOE)

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.: 13/09/2022	Fecha fin prev.: 16/12/2022	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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CPSAA

3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CC • CD • CE • CPSAA

	#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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.: 19/12/2022**	**Fecha fin prev.: 24/03/2023**	**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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CPSAA
3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CC • CD • CE • CPSAA
	#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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.: 27/03/2023**	**Fecha fin prev.: 16/06/2023**	**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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.3.Desarrollar y aplicar estrategias de gamificación educativas con tecnologías digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
2.Configurar y digitalizar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos digitales EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CPSAA
3.Desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados, incorporando el pensamiento computacional y las tecnologías emergentes EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM
	#.3.3.Programar espacios virtuales simulados que permitan la interacción entre el usuario y sistema virtual.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CD • CE • CP • CPSAA • STEM

4.Construir una ciudadanía digital crítica conociendo las posibles gestiones administrativas, e identificando sus repercusiones EAra 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• 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:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CC • CD • CE • CPSAA
	#.4.4.Analizar las diferentes formas de protección del derecho al olvido digital emergente en los sistemas codificados.	**Eval. Ordinaria:** • Actividades grupales.:50% • Actividades individuales.:50% **Eval. Extraordinaria:** • Actividades individuales.:100%	0,667	• CC • CD • CE • CPSAA

Revisión de la Programación

Otros elementos de la programación

Metodología

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, asícomo 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 Trimestre	2º Trimestre	3º 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.				

Evaluación

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.			

Criterios de calificación

Evaluación ordinaria	**OBSERVACIONES**			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Los Criterios de Calificación de cada una de las evaluaciones quedan establecidos de la siguiente manera: Actividades de individuales: 50% Actividades grupales: 50 % La calificación final ordinaria será la media aritmética de las tres evaluaciones. Para superar la asignatura el alumno tendrá que obtener una puntuación mínima de 5 en la evaluación final.				

Recuperación de alumnos en evaluación ordinaria	**OBSERVACIONES**			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
La recuperación de la evaluación ordinaria se realizará mediante la presentación de las actividades individuales y de las grupales que se realizaron durante el curso. Las actividades grupales se recuperarán presentándolas de manera individual.				

Recuperación de alumnos con evaluación negativa de cursos anteriores (Pendientes)	**OBSERVACIONES**			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre

No procede ya que no se imparte la asignatura en cursos anteriores.				

Recuperación de alumnos absentistas	**OBSERVACIONES**			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
La recuperación de alumnos absentistas se realizará de igual manera que la recuperación en evaluación ordinaria, es decir, se realizará mediante la presentación de las actividades individuales y de las grupales que se realizaron durante el curso. Las actividades grupales se recuperarán presentándolas de manera individual.				

Recuperación de alumnos en evaluación extraordinaria (Septiembre)	**OBSERVACIONES**			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
La recuperación de alumnos en la evaluación extraordinaria se realizará de igual manera que la recuperación en evaluación ordinaria, es decir, se realizará mediante la presentación de las actividades individuales y de las grupales que se realizaron durante el curso. Las actividades grupales se recuperarán presentándolas de manera individual. La recuperación se realizará en la primera semana del mes de junio.				

Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	**OBSERVACIONES**
Aplicaciones informáticas y programas online de creación de contenidos multimedia, de diseño CAD, de tratamiento de imagenes, 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.	

Actividades complementarias y extraescolares

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

Tratamiento de temas 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.			

Otros

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

Medidas de mejora

Medidas previstas para estimular e interés y el hábito por la lectura

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.	

Medidas previstas para estimular e interés y el hábito por la escritura

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Al iniciar cada tema, el alumnado realizará la lectura e interpretación de un texto relacionado con dicho tema. Posteriormente deberán contestar algunas preguntas del texto leído y/o redacción de un resumen de dicho texto. Se promoverán actividades de escritura como toma de anotaciones legibles, indicaciones claras, y uso de un vocabulario específico. Se evitarán actividades que puedan ser plagiadas, aunque se propongan otras con parrafadas cortas.	

Medidas previstas para estimular e interés y el hábito oral

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
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.	

Indicadores del logro del proceso de enseñanza y de la práctica docente

COORDINACIÓN DEL EQUIPO DOCENTE DURANTE EL TRIMESTRE	OBSERVACIONES
Número de reuniones de coordinación mantenidas e índice de asistencia a las mismas	
Número de sesiones de evaluación celebradas e índice de asistencia a las mismas	

AJUSTE DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	OBSERVACIONES
Número de clases durante el trimestre	
Estándares de aprendizaje evaluables durante el trimestre	
Estándares programados que no se han trabajado	
Propuesta docente respecto a los estándares de aprendizaje no trabajados: a) Se trabajarán en el siguiente trimestre; b) Se trabajarán mediante trabajo para casa durante el periodo estival; c) Se trabajarán durante el curso siguiente; d) No se trabajarán; e) Otros (especificar)	
Organización y metodología didáctica: ESPACIOS	
Organización y metodología didáctica: TIEMPOS	
Organización y metodología didáctica: RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS Renovación de los equipos informáticos.	
Organización y metodología didáctica: AGRUPAMIENTOS	
Organización y metodología didáctica: OTROS (especificar)	
Idoneidad de los instrumentos de evaluación empleados	
Otros aspectos a destacar	

CONSECUCIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DURANTE EL TRIMESTRE	OBSERVACIONES
Resultados de los alumnos en todas las áreas del curso. Porcentaje de alumnos que obtienen determinada calificación, respecto al total de alumnos del grupo	
Resultados de los alumnos por área/materia/asignatura	
Áreas/materias/asignaturas con resultados significativamente superiores al resto	
Áreas/materias/asignatura con resultados significativamente inferiores al resto de áreas del mismo grupo	
Otras diferencias significativas	
Resultados que se espera alcanzar en la siguiente evaluación	

GRADO DE SATISFACCIÓN DE LAS FAMILIAS Y DE LOS ALUMNOS DEL GRUPO	OBSERVACIONES
Grado de satisfacción de los alumnos con el proceso de enseñanza: a) Trabajo cooperativo; b) Uso de las TIC; c) Materiales y recursos didácticos; d) Instrumentos de evaluación; e) Otros (especificar)	
Propuestas de mejora formuladas por los alumnos	

Grado de satisfacción de las familias con el proceso de enseñanza: a) Agrupamientos; b) Tareas escolares para casa; c) Materiales y recursos didácticos; d) Instrumentos de evaluación; e) Otros (especificar)	
Propuestas de mejora formuladas por las familias	

Evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Se enviará un test para que los alumnos valoren la práctica docente, vía formulario de Google. Al final de cada evaluación.				

Otros

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