



EXTRACTO PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025/2026

I.E.S. CORNELIO BALBO



DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA

ASIGNATURA/MÓDULO: CREACIÓN DIGITAL Y PENSAMIENTO
COMPUTACIONAL 1º BACH

SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y SU DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

PRIMERA EVALUACIÓN	SEGUNDA EVALUACIÓN	TERCERA EVALUACIÓN
Tema 1: Introducción a la programación	Tema 4: Ciencia de datos	Tema 7: Fundamentos de ciberseguridad
Tema 2: Programación gráfica	Tema 5: Principios básicos de la inteligencia artificial	Tema 8: Criptografía
Tema 3: Programación de vídeo y audio	Tema 6: Inteligencia artificial aplicada	Tema 9: Hacking

¿QUÉ EVALUAR?

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
1. Desarrollar el pensamiento computacional y cultivar la creatividad algorítmica y la interdisciplinaridad, así como desarrollar proyectos de construcción de software que cubran el ciclo de vida de desarrollo, integrándose en un equipo de trabajo fomentando habilidades sociales dirigidas a la resolución de conflictos y a la capacidad de llegar a acuerdos. CCL1, CCL3, STEM3, CD2, CD3, CD5, CPSAA3.2, CPSAA4, CE3.	1.1. Conocer las estructuras básicas empleadas en la creación de programas informáticos.	CDPC.1.A.1. CDPC.1.A.2. CDPC.1.A.3.
	1.2. Construir programas informáticos aplicados al procesamiento de datos multimedia.	CDPC.1.A.4. CDPC.1.A.5.
	1.3. Desarrollar la creatividad computacional mediante el espíritu emprendedor.	CDPC.1.A.5. CDPC.1.A.6.
	1.4. Ser capaz de trabajar en equipo en las diferentes fases del proyecto de construcción de una aplicación multimedia sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.	CDPC.1.A.7. CDPC.1.A.8. CDPC.1.A.9. CDPC.1.A.10.
2. Comprender el impacto de las ciencias de la computación en nuestra sociedad y convertirse en ciudadanos con un alto nivel de alfabetización digital, que sepan emplear software específico para simulación de procesos y aplicar los principios de la Inteligencia Artificial en la	2.1. Conocer los aspectos fundamentales de la Ciencia de datos.	CDPC.1.B.1. CDPC.1.B.3.
	2.2. Utilizar una variedad de datos para simular fenómenos naturales y sociales.	CDPC.1.B.2.

creación de un agente inteligente basado en técnicas de aprendizaje automático siendo conscientes y críticos con las implicaciones en la cesión del uso de los datos y críticos con la opacidad y el sesgo inherentes a aplicaciones basadas en las Ciencias de datos, la Simulación y la Inteligencia Artificial. CCL1, CCL3, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CPSAA4, CC4, CE1.	2.3. Comprender los principios básicos de funcionamiento de la Inteligencia Artificial y su impacto en nuestra sociedad.	CDPC.1.B.3. CDPC.1.B.4.
	2.4. Ser capaz de construir un agente inteligente que emplee técnicas de aprendizaje automático.	CDPC.1.B.4. CDPC.1.B.5.
3. Entender el hacking ético como un conjunto de técnicas encaminadas a mejorar la seguridad de los sistemas informáticos para aplicarlas según sus fundamentos en base a las buenas prácticas establecidas. CCL1, STEM2, STEM4, CD4, CPSAA4	3.1. Conocer los fundamentos de seguridad de los sistemas informáticos.	CDPC.1.C.1. CDPC.1.C.2. CDPC.1.C.3.
	3.2. Aplicar distintas técnicas para analizar sistemas.	CDPC.1.C.2. CDPC.1.C.4.
	3.3. Documentar los resultados de los análisis	CDPC.1.C.4. CDPC.1.C.5.

¿CÓMO EVALUAR?

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Observación directa del desempeño, participación y comportamiento durante las clases, así como en el trabajo en equipo y responsabilidad individual como miembro de un grupo.
- Entrega de las diferentes actividades, proyectos, presentaciones, exposiciones, etc., de la asignatura, tanto por medio electrónico como tradicional.
- Desempeño en los proyectos prácticos propios de la asignatura (trabajo en el taller, trabajo con ordenadores, etc.).
- Forma de organizar el trabajo, estrategias que utiliza, cómo resuelve las dificultades que se encuentra, etc.
- Realización de exámenes.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos los criterios de evaluación contribuirán de la misma manera a la consecución de las competencias específicas, tal y como establece la ley. En cuanto a la calificación de la materia, como los referentes de la evaluación son las competencias específicas, las competencias específicas estarán ponderadas en función del número de criterios que la componen. Se considerará superada la misma, cuando la calificación final sea igual o superior a 5.

CALIFICACIÓN DE LA MATERIA Nota numérica 1 a 10 Porcentaje 100%	Reparto de porcentajes que componen el 100% de la calificación de la materia:				ACTIVIDADES EVALUABLES (Asociadas a uno o más criterios de evaluación)
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
La materia de Creación Digital y Pensamiento Computacional se evalúa mediante un total de 3 competencias específicas, cuyo peso está ponderado en función de la cantidad de criterios de evaluación que la componen. Cada una de las competencias específicas es evaluada mediante tres o cuatro criterios de evaluación, por lo tanto: Si la competencia específica tiene tres criterios, ésta supondrá un 27,27% de la nota final. Si la competencia específica tiene tres criterios, ésta supondrá un 36,36% de la nota final.	CE1	36,36%	1.1 1.2 1.3 1.4	9,09% 9,09% 9,09% 9,09%	Las actividades evaluables calificadas mediante los instrumentos de evaluación estarán asociadas a los criterios de evaluación descritos. La calificación de cada criterio de evaluación será la media aritmética de todas las calificaciones asociadas a dichas actividades evaluables.
	CE2	36,36%	2.1 2.2 2.3 2.4	9,09% 9,09% 9,09% 9,09%	
	CE3	27,27%	3.1 3.2 3.3	9,09% 9,09% 9,09%	
TOTAL:		100%		100%	

OBSERVACIONES

Libro de texto

En esta asignatura no se usará libro de texto.

Pautas para la recuperación de la asignatura de cursos anteriores

Para la recuperación de pendientes se le entregará a los alumnos/as una serie de actividades para que vayan realizándose en el plazo y forma estipulada en cada plan de recuperación.



Adicionalmente, si se considera necesario, se planteará la realización de un examen de recuperación de la materia.

Plan de lectura

El departamento de Tecnología seguirá la Instrucción de 21 de junio de 2023, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la Competencia en Comunicación Lingüística en educación secundaria obligatoria seleccionando los textos oportunos para su desarrollo durante el curso.

Este es un resumen de la programación didáctica. Si desea consultar la programación completa, solicítelo a jefatura de estudios.