



INFORMACIÓN SOBRE LA MATERIA DE 1º BACHILLERATO CREACIÓN DIGITAL Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

La materia Creación Digital y Pensamiento Computacional pertenece al bloque de materias optativas de 1º de Bachillerato, propias de nuestra comunidad autónoma.

Su finalidad es permitir que los alumnos y las alumnas aprendan a idear, planificar, diseñar y crear productos digitales desde la perspectiva de las ciencias de la computación, desarrollando la creatividad y las capacidades integradas en el denominado Pensamiento Computacional. En un mundo en constante evolución y creciente conectividad, la creatividad digital genera nuevas formas de relacionarnos con nuestro entorno, por lo que esta materia se antoja idónea, para que el alumnado se familiarice con este ámbito, contribuyendo en la mejora en la competencia digital.

A continuación tiene aspectos significativos correspondientes a la materia, que recoge la Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

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 desarrollo, integrándose en un equipo de trabajo, fomentando habilidades como la capacidad de resolución de conflictos y de llegar a acuerdos.
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 creación de un agente inteligente, siendo conscientes y críticos con las implicaciones en la cesión del uso de los datos, la opacidad y el sesgo inherentes a aplicaciones basadas en las Ciencias de datos, la Simulación y la Inteligencia Artificial.
3. Entender el hacking ético como un conjunto de técnicas encaminadas a mejorar la seguridad de los sistemas informáticos y aplicarlas según sus fundamentos en base a las buenas prácticas establecidas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación será criterial, global y continua. El profesorado llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas.

La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma, tal y como dispone el Real Decreto 217/2022, de 29 de Marzo.

Dichos criterios de evaluación se detallan a continuación, relacionados con los saberes básicos que se trabajarán.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Y SU RELACIÓN CON LOS BLOQUES DE SABERES BÁSICOS**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUES DE SABERES BÁSICOS
<p>1.1 Conocer las estructuras básicas empleadas en la creación de programas informáticos.</p> <p>1.2 Construir programas informáticos aplicados al procesamiento de datos multimedia.</p> <p>1.3 Desarrollar la creatividad computacional mediante el espíritu emprendedor.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BLOQUE A: Programación gráfica multimedia.
<p>2.1 Conocer los aspectos fundamentales de la Ciencia de datos.</p> <p>2.2 Utilizar una variedad de datos para simular fenómenos naturales y sociales.</p> <p>2.3 Comprender los principios básicos de funcionamiento de la Inteligencia Artificial y su impacto en nuestra sociedad.</p> <p>2.4 Ser capaz de construir un agente inteligente que emplee técnicas de aprendizaje automático.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BLOQUE B: Ciencia de datos, simulación e Inteligencia Artificial.
<p>3.1 Conocer los fundamentos de seguridad de los sistemas informáticos.</p> <p>3.2 Aplicar distintas técnicas para analizar sistemas.</p> <p>3.3 Documentar los resultados de los análisis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BLOQUE C: Inteligencia Artificial.