DIGITALIZACIÓN CREATIVA: OPTATIVA 3ºESO

Es una asignatura de carácter práctico, durante **dos horas semanales** será impartida en el **aula de ordenadores** y por un profesor del departamento de Tecnología.

Digitalización Creativa pretende desarrollar habilidades para resolver problemas cotidianos mediante tecnologías digitales, aprender a crear contenidos digitales para investigar y crear, iniciación a la impresión 3D, a la programación de videojuegos y a la inteligencia artificial, además de aprender un uso responsable y seguro de las tecnologías digitales.

La materia se organiza en los siguientes cuatro bloques:

A. Retos tecnológicos creativos.

- Uso de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos de forma creativa y crítica.
- Estrategias de gamificación educativas: **Escape Room**

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- Creación de contenidos digitales. Licencias y derechos autor. Propiedad intelectual.
- Aplicación de **herramientas digitales** para: crear, desarrollar, investigar, explorar, interactuar y presentar en nuevos espacios educativos.
- Uso responsable, saludable y bienestar digital.

C. Programación, ciencia de datos e inteligencia artificial.

- Introducción al **diseño e impresión 3D** de prototipos y a la **programación creativa.**
- Desarrollo de **aplicaciones informáticas** sencillas e **inteligencia artificial.**
- **Iniciación a la programación de videojuegos**.

D. Ciudadanía, seguridad y bienestar digital

- Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información.