

Información al alumnado y sus familias

Curso 2025/26

Departamento:	Tecnología
Materia o ámbito:	Informática I
Curso:	1º Bachillerato

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Realización de exámenes y pruebas escritas. Se realizará una prueba al finalizar cada unidad. Como las unidades son extensas se harán controles previos a la prueba final.

Estas pruebas se realizarán en algunos casos con apuntes, otros sin ellos. Es importante que memoricen algunos de los conceptos que necesiten utilizar, pero más importante aún que sean capaces de buscar, seleccionar, interpretar y saber utilizar la información que necesitan.

Criterios de evaluación

- 1.1. Conocer la evolución de los elementos tecnológicos que han surgido a lo largo de la historia para realizar el procesamiento de la información.
- 1.2. Situar en el tiempo el “nacimiento” del computador como se conoce en la actualidad y su relación con la Informática. Saber las líneas de investigación de los computadores del futuro.
- 1.3. Identificar los distintos elementos hardware que forman parte de un computador, y la función que realiza cada uno de ellos, así como su montaje básico
- 1.4. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus funciones básicas en un computador, y relacionarlas con las correspondientes en un dispositivo móvil.

1.5. Conocer las características que distinguen al software privativo del software libre y las implicaciones sociales que conllevan. 1.6. Evaluar los distintos tipos de licencias de software.
2.1. Conocer la evolución histórica de la red, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma. 2.2. Comprender el concepto de red de dispositivos e identificar los elementos físicos (hardware) y lógicos (software) de una red doméstica, así como el propósito y función de los mismos 2.3. Conocer y comprender la necesidad de las distintas arquitecturas de red existentes y en particular, la arquitectura basada en la pila de protocolos TCP/IP. 2.4. Conectar dispositivos, configurar y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva. 2.5. Utilizar recursos compartidos en red, configurando accesos y privilegios.
3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de los lenguajes de programación. 3.2. Comprender las diferentes fases del desarrollo de software, aplicándolas a pequeños problemas. 3.3. Desarrollar el pensamiento computacional y aplicar metodologías de análisis top-down para el diseño modular.
4.1. Conocer las herramientas que nos suministra el software de hoja de cálculo para la obtención de información almacenada en forma de tabla. 4.2. Utilizar el diagrama entidad-interrelación para representar el modelo conceptual de datos de una situación sencilla del mundo real descrita en lenguaje natural. 4.3. Conocer los conceptos fundamentales del modelo de datos relacional. 4.4. Transformar el modelo conceptual de datos a un modelo de datos relacional. 4.5. Utilizar un sistema gestor de bases de datos relacionales en entorno ofimático para implementar el modelo relacional obtenido, incluyendo la creación de formularios, informes y consultas. 4.6. Diseñar consultas en lenguaje SQL para la manipulación de datos.
5.1. Definir el concepto de inteligencia artificial y conocer su evolución histórica. 5.2. Identificar los diferentes campos de aplicación de la inteligencia artificial y conocer las consecuencias sociales de su uso en niveles como: la igualdad de raza y género, el desempleo, la toma de decisiones morales y la influencia en la privacidad de los usuarios. 5.4. Conocer las implicaciones legales del uso de sistemas autónomos e inteligentes. 5.5. Distinguir los distintos elementos de inteligencia artificial: visión artificial y procesamiento de imágenes, procesamiento del lenguaje natural, reconocimiento de voz, robótica inteligente y aprendizaje automático. 5.6. Conocer el funcionamiento de los sistemas de aprendizaje automático, identificar los tipos de sistemas de aprendizaje automático. 5.7. Diseñar un sistema sencillo e inteligente de aprendizaje automático que reconozca voz, imágenes o texto.

Criterios de calificación

En el cálculo de la calificación en cada una de las evaluaciones se tendrán en cuenta los siguientes aspectos, valorados cada uno de ellos entre 0 y 10, según los siguientes porcentajes:

Concepto	Instrumento evaluación	% nota final evaluación
Controles y exámenes	3	80%
Ejercicios y tareas de clase	1, 4, 5, 8	20%

La **calificación final de las evaluaciones** tomará como referencia la media ponderada, redondeada con dos cifras decimales, de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados.

La calificación del alumnado se realizará combinando dos sistemas complementarios:

- Criterios de corrección porcentuales, aplicados a exámenes, trabajos y prácticas de aula, que proporcionarán la nota numérica trimestral y final.
- Evaluación de los criterios de evaluación del currículo oficial, que se registrarán y ponderarán mediante la aplicación Additio, lo que permitirá llevar un seguimiento individualizado y objetivo del grado de adquisición de las competencias específicas de la materia.

Este doble sistema asegura, por un lado, la transparencia en la calificación tradicional, y por otro, la trazabilidad y coherencia con los criterios establecidos en el currículo de Secundaria y Bachillerato en Aragón.

La aplicación Additio permitirá vincular cada instrumento de evaluación a uno o varios criterios de evaluación, obteniendo automáticamente informes de progreso que complementarán la nota numérica y facilitarán la comunicación con alumnado y familias.

La siguiente tabla muestra la aplicación de los porcentajes asignados a los distintos criterios de evaluación en cada una de las unidades didácticas:

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	Peso CE por UD	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6
INF 1 Conocer la evolución histórica de la Informática y el	INF 1.1 Conocer la evolución de los elementos tecnológicos que han surgido a	1,0%	1,0%					

origen de los computadores, así como los conceptos básicos de hardware y software como elementos de un sistema informático que procesa información, realizando el montaje y configuración de dichos elementos	lo largo de la historia para realizar el procesamiento de la información							
	INF 1.2 Situar en el tiempo el “nacimiento” del computador como se conoce en la actualidad y su relación con la Informática	1,0%	1,0%					
	INF 1.3 Identificar los distintos elementos hardware que forman parte de un computador, y la función que realiza cada uno de ellos, así como su montaje básico	6,0%	6,0%					
	INF 1.4 Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus funciones básicas en un computador, y relacionarlas con las correspondientes en un dispositivo móvil	10,0%	10,0%					
22,5%	INF 1.5 Conocer las características que distinguen al software privativo del software libre y las implicaciones sociales que conllevan	2,5%	2,5%					
	INF 1.6 Evaluar los distintos tipos de licencias de software	2,0%	2,0%					
INF 2 Conocer las componentes básicas y fundamentos técnicos de funcionamiento de las redes con las que interactúa, así como los servicios habituales de la red Internet, instalando, configurando y usando dichas redes y servicios aplicando competencias propias para la resolución de problemas	INF 2.1 Conocer la evolución histórica de la red, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma	2,5%		2,5%				
	INF 2.2 Comprender el concepto de red de dispositivos e identificar los elementos físicos (hardware) y lógicos (software) de una red doméstica, así como el propósito y función de los mismos	2,5%		2,5%				
	INF 2.3 Conocer y comprender la necesidad de las distintas arquitecturas de red existentes y en particular, la arquitectura basada en la pila de protocolos TCP/IP	2,5%		2,5%				
13,0%	INF 2.4 Conectar dispositivos, configurar y gestionar redes locales aplicando los	2,5%		2,5%				

	conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva							
	INF 2.5 Utilizar recursos compartidos en red, configurando accesos y privilegios	3,0%		3,0%				
INF 3 Aplicar el pensamiento computacional para analizar, diseñar e implementar sistemas de computación en entornos diversos: computadores, entorno web, dispositivos móviles y sistemas físicos y aplicar procedimientos rigurosos de prueba y depuración de programas, así como de resolución de problemas en todas las fases de desarrollo de software	INF 3.1 Conocer y aplicar las estructuras más básicas de los lenguajes de programación	15,0%			15,0%			
	INF 3.2 Comprender las diferentes fases del desarrollo de software, aplicándolas a pequeños problemas	2,0%			2,0%			
24,5%	INF 3.3 Desarrollar el pensamiento computacional y aplicar metodologías de análisis top-down para el diseño modular	7,5%			7,5%			
INF 4 Utilizar un software de hoja de cálculo para el manejo sencillo de información, realizar el diseño completo de una base de datos relacional sencilla plasmado en un sistema gestor de bases de datos relacional en entorno ofimático, y conocer y comprender la noción de datos masivos, así como las oportunidades y riesgos, tanto sociales como personales, de su tratamiento	INF 4.1 Conocer las herramientas que nos suministra el software de hoja de cálculo para la obtención de información almacenada en forma de tabla	7,5%				7,5%		
	INF 4.2 Utilizar el diagrama entidad-interrelación para representar el modelo conceptual de datos de una situación sencilla del mundo real descrita en lenguaje natural	2,5%					2,5%	
	INF 4.3 Conocer los conceptos fundamentales del modelo de datos relacional	2,5%					2,5%	
	INF 4.4 Transformar el modelo conceptual de datos a un modelo de datos relacional	2,5%					2,5%	

20,0%	INF 4.5 Utilizar un sistema gestor de bases de datos relacionales en entorno ofimático para implementar el modelo relacional obtenido, incluyendo la creación de formularios, informes y consultas	2,5%					2,5%	
	INF 4.6 Diseñar consultas en lenguaje SQL para la manipulación de datos	2,5%					2,5%	
INF 5 Comprender los principios básicos de funcionamiento de la inteligencia artificial y su impacto en nuestra sociedad, conocer los diferentes elementos de la inteligencia artificial y los bloques básicos para ser capaces de construir sistemas sencillos: uno de aprendizaje automático y otro que interactúe con el mundo real a través de un dispositivo móvil que abarque como mínimo los bloques de percepción y actuación	INF 5.1 Definir el concepto de inteligencia artificial y conocer su evolución histórica	2,5%						2,5%
	INF 5.2 Identificar los diferentes campos de aplicación de la inteligencia artificial y conocer las consecuencias sociales de su uso en niveles como: la igualdad de raza y género, el desempleo, la toma de decisiones morales y la influencia en la privacidad de los usuarios	2,5%						2,5%
	INF 5.4 Conocer las implicaciones legales del uso de sistemas autónomos e inteligentes	2,5%						2,5%
	INF 5.5 Distinguir los distintos elementos de inteligencia artificial: visión artificial y procesamiento de imágenes, procesamiento del lenguaje natural, reconocimiento de voz, robótica inteligente y aprendizaje automático	2,5%						2,5%
20,0%	INF 5.6 Conocer el funcionamiento de los sistemas de aprendizaje automático, identificar los tipos de sistemas de aprendizaje automático	5,0%						5,0%
	INF 5.7 Diseñar un sistema sencillo e inteligente de aprendizaje automático que reconozca voz, imágenes o texto	5,0%						5,0%

Una vez calculado dicho valor, la calificación de la evaluación se obtendrá según el siguiente criterio:

Nota media calculada	Calificación evaluación
Su parte decimal es menor que 0.75	Parte entera de la media calculada
Su parte decimal es mayor o igual a 0.75	Resultado de sumar 1 a la parte entera de la media calculada

Si en alguna evaluación no es posible calificar alguno de los apartados anteriores, su porcentaje será sumado al correspondiente del apartado “Controles y exámenes teóricos”.

La **calificación final del curso** tomará como referencia la media de las notas medias calculadas en cada una de las tres evaluaciones parciales.

Los criterios utilizados para determinar la calificación final obtenida a partir de la media numérica final, son los mismos que los descritos en la tabla anterior para las tres evaluaciones parciales.

Cualquier prueba de evaluación en la que se detecte que el alumno ha entregado materiales copiados de una fuente no autorizada, o de otro alumno, o también si ha hecho un uso de los mismos en una forma que no se ajusta a las normas planteadas por su profesor será calificada con una puntuación de 0.

Criterios de promoción

Con respecto a la **promoción** se seguirá la normativa definida en el artículo 25 (Artículo 25. Promoción y permanencia en la etapa) de la Orden ECD/1173/2022, de 3 de agosto, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Medidas de intervención educativa que se precisen

En función de las necesidades que surjan a lo largo del proceso, se implementarán las medidas adecuadas.