

Información al alumnado y sus familias

Curso 2025/26

Departamento:	Tecnología
Materia o ámbito:	Informática II
Curso:	2º 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

2.1. Conocer la evolución de la red Internet, desde el nacimiento de la WWW hasta la web 2.0, entendiendo sus aportaciones, así como la importancia actual de la misma.

2.2. Comprender y usar las tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web sencillas.

2.3. Conocer y usar los distintos servicios sociales y colaborativos propios de la web 2.0, y utilizarlos en función de las necesidades personales y de los proyectos de trabajo.

2.4. Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2.0, configurando accesos y creando entornos locales de trabajo colaborativo.

3.1. Conocer y aplicar las estructuras más básicas de la programación orientada a objetos.

3.2. Conocer y usar distintos entornos de desarrollo, lenguajes de programación y lenguajes de modelado.

3.3. Desarrollar sencillas páginas web, con interactividad mediante lenguajes de scripting.

3.4 Implementar sencillas aplicaciones para dispositivos móviles, diseñando las interfaces adecuadas según la aplicación.

3.5. Montar y programar sistemas físicos que reaccionen a estados de su entorno.

4.1. Conocer el concepto y las características de datos masivos. Big data, y su relevancia en la sociedad actual.

4.2. Identificar y reconocer la presencia de fuentes de datos masivas en su entorno en forma de sensores, dispositivos o información en la red Internet.

4.3. Evaluar las oportunidades y riesgos que puede tener el uso del tratamiento masivo de datos gestionados de manera abierta o privativa, usando para ellos ejemplos y situaciones concretas.

4.4. Ser consciente de la importancia de la huella digital que deja cada individuo con los datos que genera y comparte, y establecer una actitud crítica para preservar la privacidad.

4.5. Recopilar información de algún sistema de datos abiertos para generar una visualización gráfica de dicha información.

4.6. Utilizar técnicas de raspado de datos, data scraping, para crear nueva información y contenidos.

5.1. Conocer los componentes/bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial en el contexto del entorno con el que interactúa.

5.2. Seleccionar un ejemplo de sistema inteligente e identificar los bloques básicos del sistema.

5.3. Diseñar un sistema inteligente sencillo, con el uso de dispositivos móviles, que comprenda como mínimo los bloques de percepción y actuación utilizando los sensores y actuadores básicos.

6.1. Saber desenvolverse en el uso diario de las nuevas tecnologías con seguridad, principalmente ante ataques malintencionados, pero también ante errores de software o hardware y ante el mal uso de la tecnología.

6.2. Conocer la evolución histórica de la criptografía, a lo largo de toda la historia hasta tecnologías tan actuales como las criptomonedas, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma.

6.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones relacionadas con las nuevas tecnologías que representan una amenaza o reto, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.

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:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	Peso CE por UD	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6
INF 2 Conocer las componentes básicas y fundamentos técnicos de	INF 2.1 Conocer la evolución de la red Internet, desde el nacimiento de la WWW hasta la web 2	2,50%			2,50%			

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 2.2 Comprender y usar las tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web sencillas	5,00%			5,00%			
17,50%	INF 2.3 Conocer y usar los distintos servicios sociales y colaborativos propios de la web 2	5,00%					5,00%	
	INF 2.4 Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2	5,00%			5,00%			
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 la programación orientada a objetos	20,00%	10,00%	10,00%				
	INF 3.2 Conocer y usar distintos entornos de desarrollo, lenguajes de programación y lenguajes de modelado	10,00%		5,00%		5,00%		
	INF 3.3 Desarrollar sencillas páginas web, con interactividad mediante lenguajes de scripting	10,00%			5,00%	5,00%		
50,00%	INF 3.4 Implementar sencillas aplicaciones para dispositivos móviles, diseñando las interfaces adecuadas según la aplicación	5,00%						5,00%

	INF 3.5 Montar y programar sistemas físicos que reaccionen a estados de su entorno	5,00%					5,00%	
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 el concepto y las características de datos masivos	2,00%					2,00%	
	INF 4.2 Identificar y reconocer la presencia de fuentes de datos masivas en su entorno en forma de sensores, dispositivos o información en la red Internet	2,00%					2,00%	
	INF 4.3 Evaluar las oportunidades y riesgos que puede tener el uso del tratamiento masivo de datos gestionados de manera abierta o privativa, usando para ellos ejemplos y situaciones concretas	2,00%					2,00%	
	INF 4.4 Ser consciente de la importancia de la huella digital que deja cada individuo con los datos que genera y comparte, y establecer una actitud crítica para preservar la privacidad	2,00%					2,00%	
14,00%	INF 4.5 Recopilar información de algún sistema de datos abiertos para generar una visualización gráfica de dicha información	5,00%					5,00%	
	INF 4.6 Utilizar técnicas de raspado de datos, data scraping, para crear nueva información y contenidos	1,00%					1,00%	
INF 5 Comprender los principios básicos de funcionamiento de la inteligencia artificial y su impacto en nuestra	INF 5.1 Conocer los componentes/bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial en el contexto del entorno con el que interactúa	2,00%						2,00%

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 5.2 Seleccionar un ejemplo de sistema inteligente e identificar los bloques básicos del sistema	3,00%						3,00%
10,00%	INF 5.3 Diseñar un sistema inteligente sencillo, con el uso de dispositivos móviles, que comprenda como mínimo los bloques de percepción y actuación utilizando los sensores y actuadores básicos	5,00%						5,00%
INF 6 Conocer y saber aplicar los principios fundamentales de la seguridad Informática y desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, comunicaciones, datos personales y la propia salud en relación con la tecnología	INF 6.1 Saber desenvolverse en el uso diario de las nuevas tecnologías con seguridad, principalmente ante ataques malintencionados, pero también ante errores de software o hardware y ante el mal uso de la tecnología	4,50%			2,00%	2,50%		
	INF 6.2 Conocer la evolución histórica de la criptografía, a lo largo de toda la historia hasta tecnologías tan actuales como las criptomonedas, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma	1,50%				1,50%		
8,50%	INF 6.3 Identificar y saber reaccionar ante situaciones	2,50%				2,50%		

	relacionadas con las nuevas tecnologías que representan una amenaza o reto, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo							
--	---	--	--	--	--	--	--	--

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 titulación

Con respecto a la **titulación** se seguirá la normativa definida en el artículo 26 (Artículo 26. Título de Bachiller) 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.