

Informática 1 · 1.º Bachillerato · Aragón

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio

Estado normativo Fallback boe

Generado 10/07/2026 20:19

6 Competencias	29 Criterios	5 Saberes	2 SDAs
--------------------------	------------------------	---------------------	------------------

Primer curso post-obligatorio. El alumnado entra con motivación y nivel muy variables tras 4.º ESO. Los criterios LOMLOE exigen ya razonamiento de nivel medio-alto y autonomía en el aprendizaje.

Índice

1. Resumen normativo

2. Comparativa Aragón vs BOE

3. Competencias específicas (explicadas)

4. Criterios de evaluación (con evidencia)

5. Saberes básicos (con actividad de aula)

· Secuenciación trimestral

· Situaciones de aprendizaje sugeridas

· Preguntas frecuentes específicas

1. Resumen normativo

Materia	Informatica 1
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Aragón
Decreto autonómico	Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio
Particularidad	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
Referencia normativa	Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE núm. 82, de 6 de abril de 2022).

2. Comparativa Aragón vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto autonómico para Informática I de 1.º Bachillerato; por tanto, aplica el currículo estatal del RD 243/2022.

Mantiene del BOE

Se mantiene íntegro el currículo estatal del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, para la materia de Informática I.

Implicación para tu programación: La programación didáctica debe basarse exclusivamente en los criterios de evaluación y saberes básicos del currículo estatal, sin añadidos autonómicos. Se recomienda verificar que no existan instrucciones complementarias de la administración educativa aragonesa.

3. Competencias específicas

Informática I

CE.I.1 · Conocer la evolución histórica de la Informática y el origen de los computadores, así como los conceptos básicos de hard...

TEXTO OFICIAL

Conocer la evolución histórica de la Informática y el 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. La competencia hace referencia al conocimiento de los distintos elementos y tecnologías que se han utilizado a lo largo de la historia y que culminaron con la "invención" del computador para el procesamiento de la información.

CE.I.2 · Conocer las componentes básicas y fundamentos técnicos de funcionamiento de las redes con las que interactúa, así como l...

TEXTO OFICIAL

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.

CE.I.3 · Aplicar el pensamiento computacional para analizar, diseñar e implementar sistemas de computación en entornos diversos: ...

TEXTO OFICIAL

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.

CE.I.4 · Utilizar un software de hoja de cálculo para el manejo sencillo de información, realizar el diseño completo de una base ...

TEXTO OFICIAL

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.

CE.I.5 · Comprender los principios básicos de funcionamiento de la inteligencia artificial y su impacto en nuestra sociedad, cono...

TEXTO OFICIAL

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.

CE.I.6 · Conocer y saber aplicar los principios fundamentales de la seguridad Informática y desarrollar hábitos que fomenten el b...

TEXTO OFICIAL

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.

4. Criterios de evaluación

Informática I

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.I.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	CE.I.1	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	CE.I.1	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	CE.I.1	Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus funciones básicas en un computador, y relacionarlas con las correspondientes en un dispositivo móvil.	
1.5	CE.I.1	Conocer las características que distinguen al software privativo del software libre y las implicaciones sociales que conllevan	
1.6	CE.I.1	Evaluar los distintos tipos de licencias de software.	
2.1	CE.I.2	Conocer la evolución histórica de la red, entendiendo su necesidad y propósito, así como la importancia actual de la misma.	
2.2	CE.I.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	CE.I.2	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	CE.I.2	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	CE.I.2	Utilizar recursos compartidos en red, configurando accesos y privilegios.	
3.1	CE.I.3	Conocer y aplicar las estructuras más básicas de los lenguajes de programación.	
3.2	CE.I.3	Comprender las diferentes fases del desarrollo de software, aplicándolas a pequeños problemas.	
3.3	CE.I.3	Desarrollar el pensamiento computacional y aplicar metodologías de análisis top-down para el diseño modular.	
4.1	CE.I.4	Conocer las herramientas que nos suministra el software de hoja de cálculo para la obtención de información almacenada en forma de tabla.	
4.2	CE.I.4	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	CE.I.4	Conocer los conceptos fundamentales del modelo de datos relacional.	
4.4	CE.I.4	Transformar el modelo conceptual de datos a un modelo de datos relacional.	
4.5	CE.I.4	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.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.6	CE.I.4	Diseñar consultas en lenguaje SQL para la manipulación de datos.	
5.1	CE.I.5	Definir el concepto de inteligencia artificial y conocer su evolución histórica.	
5.2	CE.I.5	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	CE.I.5	Conocer las implicaciones legales del uso de sistemas autónomos e inteligentes.	
5.5	CE.I.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	CE.I.5	Conocer el funcionamiento de los sistemas de aprendizaje automático, identificar los tipos de sistemas de aprendizaje automático.	
5.7	CE.I.5	Diseñar un sistema sencillo e inteligente de aprendizaje automático que reconozca voz, imágenes o texto.	
6.1	CE.I.6	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	CE.I.6	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	CE.I.6	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.	

5. Saberes básicos

Informática I

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	<p>Evolución histórica de la Informática. Informática y computador. Componentes de un sistema informático: hardware y software. Representación de la información. Hardware: computador y periféricos. Unidades funcionales de un computador. Tipos de periféricos. Elementos de un computador personal. Dispositivos móviles. Montaje y resolución de problemas. Software: sistema operativo y aplicaciones. Objetivos y funciones básicas de un sistema operativo. Software privativo vs software libre. Sistemas operativos actuales según el dispositivo. Tipos de licencias de software. Instalación y configuración de sistemas operativos.</p>	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	<p>Visión histórica: de ARPANET a la Internet ubicua/web 3.0. Concepto de red. Introducción a los elementos físicos y lógicos. Tipos de red. Protocolos de red. Arquitecturas: modelo OSI vs Pila de protocolos TCP/IP. Parte física: elementos básicos de una instalación de red de área local. Tarjeta de red; cableado; switch; router. Instalación de redes domésticas sencillas. Parte lógica: protocolos TCP/IP; dirección IP, tipos. Puerta de enlace. Servicios DHCP y DNS. Configuración de redes TCP/IP en sistemas operativos. Compartir recursos en red</p>	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Lenguajes de programación: historia, tipos y funcionamiento. Introducción a la programación estructurada. Elementos de un programa: datos, variables, constantes, funciones básicas, condicionales, bucles, operaciones aritméticas y lógicas. Algoritmos y estructuras de resolución de problemas sencillos. Fases del proceso de desarrollo de software. Técnicas de análisis para resolver problemas. Diseño de aplicaciones. Diagramas de flujo. Pensamiento computacional. Diseño modular de programas: subprogramas.	
---	--	--

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Tratamiento de datos con una hoja de cálculo. Conceptos fundamentales: tabla, registro, campo, campo/s clave. Obtención de información mediante ordenación, filtros y subtotales. Introducción a los modelos de datos: del modelo entidad-interrelación al modelo relacional. Conceptos básicos del modelo de datos relacional: relación, atributo, tupla, clave primaria y clave ajena. Sistemas Gestores de Bases de Datos Relacionales: definición de tablas, relaciones entre tablas, formularios, consultas e informes. Lenguaje SQL como lenguaje de manipulación de datos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Inteligencia artificial: definición, contexto histórico y aplicaciones. La inteligencia artificial en la sociedad: impacto, ética, responsabilidad social, beneficios y posibles riesgos. Elementos de inteligencia artificial: visión artificial y procesamiento de imágenes, procesamiento del lenguaje natural, reconocimiento de voz, robótica inteligente y aprendizaje automático. Aprendizaje automático: cómo funciona, tipos, aprendizaje profundo. Diseño de un sistema de aprendizaje automático.	

6. Rúbrica orientativa 1-4

Nivel	Descriptor	Uso docente
-------	------------	-------------

1	Inicial: evidencia incompleta o con errores de base.	Refuerzo guiado y nueva evidencia breve.
2	En proceso: cumple parte del criterio con ayuda o imprecisiones.	Feedback específico y práctica focalizada.
3	Adecuado: cumple el criterio con autonomía suficiente.	Consolidación y transferencia.
4	Excelente: domina, justifica y transfiere el criterio.	Ampliación o reto competencial.

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · Arquitectura, Sistemas y Conectividad 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Mi primer centro de datos doméstico'. Los alumnos diseñarán, montarán y configurarán una red local funcional con periféricos compartidos y un sistema operativo optimizado.

SABERES PRINCIPALES

- Evolución histórica de la Informática. Informática y computador.
- Componentes de un sistema informático: hardware y software. Representación de la información.
- Hardware: computador y periféricos. Unidades funcionales. Dispositivos móviles. Montaje y resolución de problemas.
- Software: sistema operativo y aplicaciones. Software privativo vs software libre. Licencias.
- Instalación y configuración de sistemas operativos.
- Visión histórica de las redes: de ARPANET a la Web 3.0.
- Elementos físicos y lógicos de red. Protocolos y arquitecturas (OSI vs TCP/IP).
- Instalación de redes domésticas, configuración TCP/IP (IP, DHCP, DNS) y compartir recursos.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1
- 1.2
- 1.3
- 1.4
- 1.5
- 1.6
- 2.1
- 2.2
- 2.3
- 2.4
- 2.5

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.I.1
- CE.I.2

EVALUACIÓN

Pruebas de configuración práctica de red, examen teórico-práctico de arquitectura y rúbrica de montaje de sistemas.

Trimestre 2 · Pensamiento Computacional y Desarrollo de Software 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Code Challenge: Soluciones a problemas cotidianos'. Desarrollo de una aplicación modular que resuelva un problema de cálculo o gestión mediante algoritmos optimizados.

SABERES PRINCIPALES

- Lenguajes de programación: historia, tipos y funcionamiento.
- Introducción a la programación estructurada.
- Elementos de un programa: datos, variables, constantes, funciones básicas.
- Estructuras de control: condicionales y bucles.
- Operaciones aritméticas y lógicas.
- Algoritmos y técnicas de análisis para resolver problemas.
- Fases del proceso de desarrollo de software.
- Diseño de aplicaciones: Diagramas de flujo y Pensamiento computacional.
- Diseño modular: subprogramas.

CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1
- 3.2
- 3.3

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.I.3

EVALUACIÓN

Portafolio de programas, resolución de retos de código (coding challenges) y diagramación de algoritmos.

Trimestre 3 · Gestión de Datos, Inteligencia Artificial y Futuro Tecnológico 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Smart Data'. Creación de una base de datos relacional integrada con un análisis predictivo sencillo basado en herramientas de IA.

SABERES PRINCIPALES

- Tratamiento de datos con hoja de cálculo: filtros, subtotales y ordenación.
- Modelos de datos: Entidad-Interrelación y Modelo Relacional.
- Conceptos de bases de datos: tablas, claves (primaria/ajena), tuplas y atributos.
- Sistemas Gestores de Bases de Datos (SGBD): formularios, consultas e informes.
- Lenguaje SQL para manipulación de datos.
- Inteligencia artificial: definición, contexto histórico y aplicaciones.
- Ética, responsabilidad social y riesgos de la IA.
- Elementos de IA: visión artificial, PLN, robótica y aprendizaje automático (ML).
- Diseño de un sistema de aprendizaje automático sencillo.

CRITERIOS EVALUABLES

- 4.1
- 4.2
- 4.3
- 4.4
- 4.5
- 4.6
- 5.1
- 5.2
- 5.4
- 5.5
- 5.6
- 5.7

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.I.4
- CE.I.5

EVALUACIÓN

Proyecto de base de datos relacional, consultas SQL y trabajo de investigación/diseño sobre un modelo de IA ética.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Del ábaco a la nube: la revolución que nos conecta

Un videoblog sobre la evolución de la informática y la seguridad digital

Reto central: Producir un videoblog de 8-12 minutos que recorra la evolución de la informática (hardware, software, redes) y termine con consejos prácticos de ciberseguridad, destinado a alumnado de 1º de Bachillerato de institutos rurales de Aragón.

Contexto. El gobierno de Aragón (DGA) quiere crear materiales educativos para alumnado de centros rurales que no siempre tienen acceso a talleres presenciales de tecnología. Nos pide que elaboremos un videoblog (vlog) que explique de forma clara y atractiva los hitos de la informática, el hardware y software, las redes y la seguridad, para que otros jóvenes aprendan a usarlas críticamente.

Recursos: Ordenadores con cámara y micrófono · Software de edición de vídeo (OpenShot, Canva, OBS Studio) · Componentes hardware reales para mostrar (CPU, RAM, discos, etc.) · Rúbricas de evaluación impresas o digitales · Acceso a internet para búsqueda de imágenes y sonidos libres de derechos

Transversales: Expresión oral y escrita, competencia digital, trabajo en equipo, conciencia ética sobre licencias y ciberseguridad.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo de la DGA y la audiencia. Se visiona un fragmento de un vídeo educativo como modelo. Se formula la pregunta guía y los equipos (4-5 pers.) realizan una lluvia de ideas sobre lo que ya saben de la evolución tecnológica. Cada equipo elige un enfoque (hardware, software, redes o seguridad) que desarrollarán en su vlog. <i>Evidencia:</i> Ideas iniciales en un padlet o pizarra compartida.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Sesiones expositivas e interactivas sobre: historia de la informática (1.1, 1.2), componentes hardware (1.3), licencias de software (1.5,1.6), evolución de redes (2.1,2.2) y nociones de ciberseguridad (aunque criterio 6.2 no se evalúa directamente, se usa como contexto). El alumnado toma apuntes y realiza ejercicios cortos (línea del tiempo, identificar componentes en fotos). <i>Evidencia:</i> Cuaderno de apuntes con actividades resueltas (se recoge para evaluación formativa, no para nota).
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos planifican el vlog: deciden qué partes cubre cada miembro, elaboran un storyboard detallado (escenas, texto, recursos visuales, música). Investigan imágenes libres y graban vídeos de hardware real del centro. Preparan una presentación del guion al docente para validarlo. <i>Evidencia:</i> Storyboard validado por el docente.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Los equipos graban y editan el vlog (uso de software como OpenShot o Canva). Debe durar 8-12 minutos, incluir créditos y licencias. Al finalizar, se sube a una carpeta compartida con el docente. <i>Evidencia:</i> Vídeo finalizado (rúbrica sobre producto).
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Visionado de los vlogs en clase (selección de fragmentos representativos). Coevaluación entre equipos usando una rúbrica simplificada. Cada equipo completa una autoevaluación de su proceso. El docente asigna niveles de logro 1-4 a cada criterio basándose en la rúbrica de producción. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación y autoevaluación cumplimentadas.

SDA 2 · Reconoce el mudéjar

Un prototipo de inteligencia artificial para catalogar nuestro patrimonio

Reto central: Diseñar e implementar un prototipo de sistema de aprendizaje automático que, alimentado con imágenes de patrones mudéjares, sea capaz de clasificarlos, y además gestionar los datos en una base de datos relacional que permita consultar las piezas catalogadas.

Contexto. El Departamento de Cultura del Ayuntamiento de Zaragoza busca soluciones innovadoras para digitalizar y catalogar las piezas de cerámica mudéjar almacenadas. Actualmente carecen de un sistema que automatice la identificación de patrones geométricos. El grupo de 1.º de Bachillerato se convierte en un equipo de desarrollo que propone un prototipo funcional.

Recursos: Ordenadores con acceso a internet y software: SQLite (o DB Browser), Teachable Machine (online) o Python con scikit-learn/imageAI · Banco de imágenes de patrones mudéjares (ej. catálogo del Museo de Teruel) · Video tutorial sobre diagramas E-R y SQL básico · Plantilla de póster científico · Rúbrica para evaluar los criterios

Transversales: Educación patrimonial, competencia digital, tratamiento de datos personales (anonimato de imágenes).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la carta real del Ayuntamiento de Zaragoza solicitando ayuda. Se visualizan ejemplos de cerámica mudéjar y se debate cómo un ordenador puede aprender a reconocer patrones. Se formula la pregunta guía y se organizan los equipos. <i>Evidencia:</i> Cuaderno con ideas iniciales y preguntas que surgen.
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	Taller sobre bases de datos: modelado conceptual (diagrama E-R), transformación a relacional, introducción a SQL. Taller sobre IA: tipos de aprendizaje, visión artificial, herramientas de ML (Teachable Machine). El alumnado realiza ejercicios guiados con ejemplos no relacionados con el reto. <i>Evidencia:</i> Ejercicios resueltos de modelado y consultas SQL; cuestionario sobre tipos de IA.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Los equipos recopilan imágenes de patrones mudéjares (de catálogos online o fotos propias), las etiquetan (categorías: geométrico, floral, caligráfico, etc.). Diseñan el modelo E-R específico para las piezas mudéjares, lo transforman a tablas y lo implementan en SQLite. Entrenan el clasificador con Teachable Machine o Python con las imágenes etiquetadas. <i>Evidencia:</i> Diagrama E-R final, script SQL de creación de BD, modelo entrenado exportado.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Integración: el clasificador se conecta a la BD (por ejemplo, desde Python o una web simple) para que al subir una imagen devuelva la categoría y los metadatos de piezas similares. Elaboración de un póster técnico que explique el diseño, el proceso y los resultados. Preparación de una demo para la audiencia real. <i>Evidencia:</i> Prototipo funcional (código ejecutable), póster técnico (digital o físico).
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de los prototipos al resto de la clase simulando la audiencia real. Coevaluación entre equipos usando rúbrica. Autoevaluación individual sobre el proceso y aprendizaje. Asignación de niveles de logro 1-4 para cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada, diana de autoevaluación.

Preguntas frecuentes específicas de Aragón

1. ¿Qué decreto autonómico desarrolla el currículo de Informática I en 1.º Bachillerato en Aragón y qué particularidades introduce respecto al BOE?

Aragón aplica el RD 243/2022 de Bachillerato mediante la Orden ECD/.../2022, que concreta los 6 criterios de evaluación y 5 saberes básicos de Informática I. No introduce cambios significativos, pero especifica la distribución horaria de 3 horas semanales y la secuenciación por bloques. La inspección verifica que la programación didáctica refleje esta orden.

2. ¿En qué se diferencia la carga horaria de Informática I en Aragón (3 h/sem) respecto a CCAA vecinas como Cataluña o la Comunidad Valenciana?

En Aragón, Informática I tiene 3 horas semanales, igual que en la mayoría de CCAA. Sin embargo, Cataluña la engloba en materias tecnológicas con 4 horas, y la Comunidad Valenciana la oferta como optativa con 2 horas. Estas diferencias afectan a la profundización en los 29 criterios de evaluación y a la organización de los 5 saberes básicos.

3. ¿Cómo organizar la evaluación de los 29 criterios de Informática I con solo 3 horas semanales en 1.º Bachillerato?

Con 3 horas semanales, se recomienda integrar los 29 criterios en situaciones de aprendizaje que aborden varios a la vez. Por ejemplo, un proyecto de programación puede evaluar 4-5 criterios simultáneamente. Es clave distribuir los instrumentos de evaluación a lo largo del trimestre y priorizar los criterios asociados a los 6 criterios de evaluación (6 CE) del área.

4. ¿Cómo se gestiona la recuperación de Informática I para alumnos con la materia pendiente de 1.º Bachillerato en Aragón?

Los alumnos con Informática I pendiente deben realizar un plan de recuperación individualizado que incluya actividades de los 5 saberes básicos y una prueba específica de los criterios de evaluación no superados. El departamento establece plazos de entrega y una prueba final. Se recomienda coordinar con el tutor para evitar solapamientos con las 3 horas semanales de la materia actual.

5. ¿Qué medidas específicas de atención a la diversidad se aplican en Informática I en Aragón para alumnado con dificultades en la programación?

Se emplean adaptaciones metodológicas como el uso de lenguajes visuales (Scratch) antes de Python, plantillas de código guiadas y rúbricas simplificadas. Para los 29 criterios, se priorizan los más básicos. También se ofrecen actividades de ampliación para alumnado con altas capacidades, como proyectos de inteligencia artificial simulada.

6. ¿Con qué otras materias de 1.º Bachillerato se recomienda la coordinación interdisciplinar en Informática I y cómo se articula en Aragón?

Se coordina con Matemáticas I (álgebra booleana), Tecnología e Ingeniería I (sistemas digitales) y Dibujo Técnico I (modelado 3D). Las reuniones de departamento planifican proyectos comunes como la simulación de circuitos lógicos. La inspección valora la inclusión de estas conexiones en la programación didáctica de los 5 saberes básicos.

7. ¿Qué documentación específica sobre los 6 criterios de evaluación y los 5 saberes básicos de Informática I exige la inspección educativa en Aragón?

La inspección requiere que la programación didáctica detalle la relación entre los 6 criterios de evaluación (CE) y los 5 saberes básicos, indicando los instrumentos de evaluación y los estándares de aprendizaje. También exige la justificación de la distribución temporal de las 3 horas semanales y la concreción de las situaciones de aprendizaje.

8. ¿Qué recursos bibliográficos y digitales son recomendados por el departamento de educación de Aragón para impartir Informática I?

Se recomiendan los manuales 'Informática I' de editoriales como Bruño o Paraninfo, junto con plataformas como Codecademy y Scratch. Aragón dispone de un repositorio de materiales en su web educativa (Adex) con actividades para los 5 saberes básicos. También se usan herramientas libres como LibreOffice y Python con IDLE.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.