

Informática 2 · 2.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 20:17

6 Competencias	18 Criterios	12 Saberes	3 SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

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 2
Curso	2.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.

2. Comparativa Aragón vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto propio para Informática II en 2.º Bachillerato, por lo que aplica íntegramente el RD 243/2022 estatal.

Mantiene del BOE

Se mantiene la totalidad del currículo del RD 243/2022 para la materia de Informática II de 2.º Bachillerato, sin añadidos ni modificaciones.

Implicación para tu programación: La programación didáctica debe ceñirse exclusivamente a los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas del RD 243/2022, sin incorporar elementos autonómicos adicionales.

3. Competencias específicas

Informática II

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.. Informática I 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.

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

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. Informática II 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.

4. Criterios de evaluación

Informática II

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.I.2	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	CE.I.2	Comprender y usar las tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web sencillas.	
2.3	CE.I.2	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	CE.I.2	Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2.0, configurando accesos y creando entornos locales de trabajo colaborativo.	
3.1	CE.I.3	Conocer y aplicar las estructuras más básicas de la programación orientada a objetos.	
3.2	CE.I.3	Conocer y usar distintos entornos de desarrollo, lenguajes de programación y lenguajes de modelado.	
3.3	CE.I.3	Desarrollar sencillas páginas web, con interactividad mediante lenguajes de scripting.	
3.4	CE.I.3	Implementar sencillas aplicaciones para dispositivos móviles, diseñando las interfaces adecuadas según la aplicación.	
3.5	CE.I.3	Montar y programar sistemas físicos que reaccionen a estados de su entorno.	
4.1	CE.I.4	Conocer el concepto y las características de datos masivos. big data, y su relevancia en la sociedad actual.	
4.2	CE.I.4	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	CE.I.4	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	CE.I.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	CE.I.4	Recopilar información de algún sistema de datos abiertos para generar una visualización gráfica de dicha información.	
4.6	CE.I.4	Utilizar técnicas de raspado de datos, data scraping, para crear nueva información y contenidos.	
5.1	CE.I.5	Conocer los componentes/bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial en el contexto del entorno con el que interactúa.	
5.2	CE.I.5	Seleccionar un ejemplo de sistema inteligente e identificar los bloques básicos del sistema.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.3	CE.I.5	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. /2022	

5. Saberes básicos

Informática II

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	De la World Wide Web a la Web Social: Origen de la WWW. Tecnologías básicas de los documentos de hipertexto. El lenguaje de la WWW: HTML. Lenguajes de scripting. Herramientas de creación y publicación de contenidos en la web. La web social: origen, características y servicios fundamentales. La web como plataforma. Servicios propios de la web social. Uso de gestores de contenidos. Instalación en servidores propios.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Introducción a la programación orientada a objetos. Principios básicos: abstracción, encapsulación, herencia, polimorfismo. Lenguajes de modelización: UML. Diagrama de actividades y diagrama de clases. Entornos y lenguajes de desarrollo orientado a objetos. Análisis, diseño e implementación de programas sencillos. Prueba de programas. Herramientas de depuración. Programación para dispositivos móviles y entornos físicos. Interfaces de usuario. E/S. Sensores y actuadores.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Big data : características, volumen de datos generados, visualización, transporte y almacenaje de los datos. Recogida, análisis y generación de datos. Dispositivos que generan e interactúan con los datos. Las redes sociales como fuente de datos personales. Oportunidades y riesgos del tratamiento masivo de datos personales. La oportunidad de innovación mediante el uso de datos abiertos públicos. Periodismo de datos y data . scraping	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial: percepción, representación, razonamiento, aprendizaje y actuación. Diseño de un sistema inteligente con uso como mínimo de los bloques de percepción y actuación.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	F.1. Concepto y principios de la seguridad Informática. Definición de seguridad activa y pasiva.	
2	Seguridad activa: uso de contraseñas seguras, encriptación de datos y uso de software de seguridad.	
3	Seguridad pasiva: dispositivos físicos de protección, elaboración de copias de seguridad y particiones del disco duro. F.2. Riesgos en el uso de equipos informáticos.	
4	Tipos de malware y de virus. Instalación y uso de programas antimalware, antivirus y antiespías.	
5	Importancia de la actualización del software. Control de acceso: usuarios, roles, privilegios.	
6	Copias de seguridad.	
7	Aseguramiento de las comunicaciones: configuración de dispositivos hardware de comunicaciones. Estándares de seguridad.	
8	Privacidad. Protección de la identidad digital. Relación sana con la red. Netiqueta. F3. Criptografía: Historia desde la antigüedad al blockchain y las criptomonedas, tipos de cifrado, criptografía asimétrica.	

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 Web y Fortificación de Sistemas 35 h

SDA RECOMENDADA

Despliegue de un portal web corporativo seguro utilizando un CMS en servidor local, integrando protocolos de cifrado y políticas de acceso.

SABERES PRINCIPALES

- Análisis de la evolución de la WWW y tecnologías de hipertexto (HTML)
- Manejo de lenguajes de scripting y herramientas de publicación web
- Uso de gestores de contenidos e instalación en servidores propios
- Aplicación de principios de seguridad informática: activa y pasiva
- Identificación de riesgos, malware y gestión de criptografía y blockchain
- Protección de la identidad digital y netiqueta

CRITERIOS EVALUABLES

- 2.1: Analizar la evolución de la red Internet desde la WWW hasta la web 2.0
- 2.2: Emplear tecnologías propias de la WWW para la creación de páginas web
- 2.3: Utilizar servicios sociales y colaborativos de la web 2.0
- 2.4: Instalar en servidores locales servicios propios de la web 2.0
- 3.3: Desarrollar páginas web con interactividad mediante scripting
- 6.1: Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva en equipos y redes
- 6.2: Identificar riesgos y aplicar protocolos de protección ante malware

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.I.1
- CE.I.2
- CE.I.6

EVALUACIÓN

Observación sistemática del despliegue del servidor y pruebas de penetración controladas para verificar la seguridad activa.

Trimestre 2 · Ingeniería de Software y Computación Física 35 h

SDA RECOMENDADA

Creación de una estación domótica controlada por una app móvil propia, utilizando principios de POO para gestionar los sensores.

SABERES PRINCIPALES

- Implementación de programación orientada a objetos: abstracción, herencia y polimorfismo
- Modelización de sistemas mediante diagramas UML (clases y actividades)
- Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles y entornos físicos
- Integración de interfaces de usuario con sensores y actuadores
- Uso de herramientas de depuración y prueba de programas

CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Aplicar las estructuras de la programación orientada a objetos
- 3.2: Manejar entornos de desarrollo y lenguajes de modelado UML
- 3.4: Implementar aplicaciones para dispositivos móviles con interfaces adecuadas
- 3.5: Montar y programar sistemas físicos que reaccionen al entorno

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.I.3

EVALUACIÓN

Portfolio de desarrollo de software y rúbrica de funcionamiento del prototipo físico.

Trimestre 3 · Inteligencia de Datos y Sistemas Autónomos 35 h

SDA RECOMENDADA

Proyecto de periodismo de datos que extraiga información mediante scraping, la visualice y proponga un modelo de IA para predecir tendencias.

SABERES PRINCIPALES

- Gestión de Big Data: volumen, transporte, almacenaje y visualización
- Aplicación de técnicas de data scraping y uso de datos abiertos públicos
- Análisis de bloques de Inteligencia Artificial: percepción, razonamiento y aprendizaje
- Diseño de sistemas inteligentes con bloques de actuación
- Evaluación ética de la huella digital y el tratamiento masivo de datos

CRITERIOS EVALUABLES

- 4.1: Identificar el concepto y relevancia del Big Data en la sociedad
- 4.2: Reconocer fuentes de datos masivas en el entorno
- 4.3: Evaluar oportunidades y riesgos del tratamiento masivo de datos
- 4.4: Analizar la importancia de la huella digital individual
- 4.5: Generar visualizaciones gráficas a partir de sistemas de datos abiertos
- 4.6: Utilizar técnicas de data scraping para generar contenidos
- 5.1: Describir los bloques básicos de un sistema de inteligencia artificial
- 5.2: Identificar bloques básicos en sistemas inteligentes reales
- 5.3: Diseñar un sistema inteligente sencillo con dispositivos móviles

COMPETENCIAS DOMINANTES

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

EVALUACIÓN

Presentación del proyecto de análisis de datos y defensa del diseño del sistema inteligente.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Datos que cuentan: scrap y visualiza Aragón

Crea una web interactiva con datos abiertos de tu entorno

Reto central: El alumnado debe planificar, diseñar y desarrollar una página web sencilla que, mediante técnicas de scraping, recopile datos de fuentes abiertas aragonesas (por ejemplo, sobre calidad del aire en Zaragoza, afluencia turística en el Pirineo, o población de Teruel) y los visualice de forma interactiva para una audiencia real.

Contexto. El Ayuntamiento de una localidad aragonesa (o el departamento de Educación) quiere promover el uso de datos abiertos entre los jóvenes. El alumnado de 2.º de Bachillerato de Informática se encarga de diseñar y desarrollar una web que presente información de interés local obtenida mediante técnicas de raspado de datos.

Recursos: Ordenadores con conexión a Internet · Editor de código (VS Code) · Navegador web con herramientas de desarrollador · GitHub Pages para alojamiento · Librerías: Chart.js, Leaflet (opcional) · Documentación de APIs abiertas de Aragón (datos.gob.es)

Transversales: Educación para el desarrollo sostenible (ODS), competencia digital, tratamiento de la información y competencia ciudadana.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	2 sesiones	Se presenta el reto: crear una web con datos abiertos de Aragón. El alumnado investiga fuentes de datos abiertos (portal del Gobierno de Aragón, Aragon Open Data, etc.) y define el tema de su web en equipo. Cada equipo elige un conjunto de datos concreto (ej. estaciones de esquí, nivel de embalses, censo de buitres en el Pirineo). Se formula la pregunta guía y se establecen los criterios de éxito. <i>Evidencia:</i> Ficha de investigación sobre fuentes de datos y tema elegido (subida al aula virtual).
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	Talleres prácticos sobre: (1) HTML5 y CSS3: estructura semántica y diseño responsive. (2) Fundamentos de JavaScript: variables, funciones, manipulación del DOM, eventos. (3) Técnicas de scraping: uso de fetch() para obtener datos JSON desde APIs abiertas (se evita scraping de páginas no permitidas). Se proporcionan ejemplos con datos ficticios y luego reales. Cada equipo realiza ejercicios guiados. <i>Evidencia:</i> Ejercicios resueltos (código comentado en repositorio compartido) y mini-ejemplo de scraping funcional.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos aplican lo aprendido: configuran su página web con el diseño elegido, implementan la lógica de scraping para su dataset (si es necesario, usando un proxy CORS o descargando el archivo JSON localmente por restricciones de seguridad), procesan los datos y diseñan una primera visualización (p.ej., gráfico de barras con Chart.js). Se realiza un seguimiento y se corrigen errores comunes. <i>Evidencia:</i> Código de scraping y procesamiento de datos, y primera versión de la visualización (captura de pantalla o enlace).
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Los equipos pulen la web: mejoran la estética, añaden una segunda visualización (p.ej., mapa con Leaflet si los datos tienen coordenadas, o gráfico de líneas temporal), integran servicios web 2.0 (enlace a redes sociales, formulario de contacto ficticio), y preparan una breve presentación (3-5 minutos) para la audiencia real. Se ensaya la exposición. <i>Evidencia:</i> Versión final de la web (subida a GitHub Pages o similar) y guion de presentación.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Exposición de cada equipo ante la audiencia (representante del ayuntamiento, otros docentes, compañeros). Cada equipo defiende su web y responde preguntas. Se realiza coevaluación entre equipos y autoevaluación. El docente aplica las rúbricas de los criterios para asignar nivel de logro 1-4. Se reflexiona sobre el proceso y se recogen propuestas de mejora.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas (por equipo y docente), diana de autoevaluación, y grabación o resumen de la presentación.</p>

SDA 2 · Encuesta y visualiza tu localidad

Datos primarios al servicio de la participación ciudadana

Reto central: Diseñar y aplicar una encuesta sobre un tema local, analizar los datos y construir un sitio web interactivo que comunique los resultados y una reflexión crítica sobre big data y privacidad.

Contexto. El ayuntamiento de la localidad ha solicitado al instituto una encuesta ciudadana sobre la peatonalización del centro histórico (o tema similar) para fundamentar su plan de movilidad. Los estudiantes actuarán como consultores.

Recursos: Google Forms o formulario propio · Editor de texto (VS Code) · Chart.js · Navegador web · Servidor local (XAMPP o Live Server) · Tutoriales de W3Schools

Transversales: Educación cívica (participación ciudadana), tratamiento de datos personales.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el reto al alumnado: recoger datos primarios sobre un tema local y crear un sitio web interactivo para comunicar los resultados. Los equipos negocian el tema, formulan la pregunta guía y diseñan un borrador de encuesta. <i>Evidencia:</i> Borrador de encuesta y justificación del tema elegido.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Sesiones teórico-prácticas: conceptos de big data (4V, oportunidades, riesgos, huella digital), introducción a HTML/CSS y fundamentos de JavaScript con chart.js para interactividad. Se realizan ejercicios guiados. <i>Evidencia:</i> Ejercicios resueltos de análisis de dataset, página HTML básica y gráfico simple.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos lanzan la encuesta (presencial o virtual), recogen respuestas, depuran datos y realizan un análisis estadístico básico. También comienzan a diseñar la estructura del sitio web. <i>Evidencia:</i> Datos limpios y análisis en hoja de cálculo o script Python.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Construcción del sitio web completo: maquetación, inclusión de gráficos interactivos, secciones de resultados, análisis de big data y privacidad. Se prepara una breve presentación oral. <i>Evidencia:</i> Sitio web terminado (archivos HTML, CSS, JS) con todas las secciones requeridas.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de los sitios a la audiencia (simulada o real) y coevaluación mediante rúbrica. Cada equipo autoevalúa su trabajo y se asignan niveles de logro por criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y diana de autoevaluación.

SDA 3 · Asistente Mudéjar: IA para el patrimonio

Prototipo de un chatbot que guía por el Mudéjar Aragonés

Reto central: Diseñar e implementar un prototipo de página web con un asistente virtual (chatbot) que, mediante una conversación, recomiende monumentos mudéjares de Aragón según preferencias (tipo, ubicación, horario, etc.). El prototipo debe incluir una interfaz web interactiva y documentar los bloques de IA utilizados.

Contexto. La Oficina de Turismo de Teruel quiere renovar su oferta digital para atraer a un público joven interesado en el patrimonio cultural. El alumnado de Informática II recibe el encargo de diseñar un prototipo de asistente virtual que recomiende monumentos mudéjares según los intereses del usuario.

Recursos: Ordenadores con navegador web y editor de código (VS Code, Brackets) · Documentación sobre Mudéjar Aragonés (folletos, web oficial) · Tutoriales de HTML/CSS/JavaScript y bloques de IA (presentaciones, vídeos) · Plantilla de base de conocimiento (hoja de cálculo) · Rúbricas de evaluación

Transversales: Educación patrimonial, alfabetización digital y toma de conciencia sobre el uso ético de la IA.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo de la Oficina de Turismo. Se visiona un vídeo sobre el Mudéjar Aragonés y se debate cómo la IA puede mejorar la experiencia turística. Se formula la pregunta guía. Se forman equipos y se asignan roles. <i>Evidencia:</i> Lluvia de ideas en pizarra y preguntas iniciales en el cuaderno.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller de fundamentos de IA: bloques básicos (percepción, representación, razonamiento, actuación). Taller de desarrollo web: HTML/CSS y JavaScript interactivo (manejo de eventos, DOM). Se proporcionan tutoriales y ejemplos. <i>Evidencia:</i> Ejercicios guiados: mini-chatbot de ejemplo y página web simple.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Cada equipo diseña e implementa el asistente virtual sobre el Mudéjar: define la base de conocimiento (monumentos, horarios, ubicaciones), programa las reglas de diálogo y la interfaz. Se realizan pruebas de funcionamiento. <i>Evidencia:</i> Código del prototipo y pantallazos de pruebas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Los equipos preparan la documentación técnica (manual de uso y explicación de bloques de IA) y elaboran una presentación (5 min) para la audiencia real. Practican la defensa y reciben feedback entre equipos. <i>Evidencia:</i> Documentación técnica y presentación.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Se realiza la presentación ante la audiencia simulada (profesorado y compañeros como público). Cada equipo expone y responde preguntas. Coevaluación con diana. El docente recoge evidencias y aplica las rúbricas para asignar niveles de logro. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas, diana de autoevaluación, grabación (opcional).

Preguntas frecuentes específicas de Aragón

1. ¿Qué normativa autonómica específica regula Informática II en 2.º Bachillerato en Aragón?

En Aragón no existe desarrollo curricular propio para Informática II; se aplica directamente el Real Decreto 243/2022 estatal. Los 12 saberes básicos, 6 competencias específicas y 18 criterios de evaluación del BOE son vigentes, con 3 horas semanales.

2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de Informática II en Aragón respecto a la del País Vasco?

Aragón sigue la secuencia temporal del BOE, priorizando programación en primer trimestre y sistemas en segundo. Otras CCAA como País Vasco tienen decretos propios que redistribuyen saberes; Aragón no, pues carece de normativa autonómica específica.

3. ¿Cómo afecta la carga de 3 horas semanales a la evaluación de Informática II en Aragón?

Con 3 horas, se recomienda evaluar 2-3 criterios por trimestre mediante proyectos integradores. Los agrupamientos flexibles permiten trabajo colaborativo sin desdobles. La evaluación debe ser continua y competencial, usando rúbricas analíticas.

4. ¿Qué evidencias específicas solicita Inspección Educativa en Aragón para Informática II?

Inspección pide: programación didáctica con 18 criterios concretados en situaciones de aprendizaje, actas con desglose de competencias, muestras de producciones del alumnado (proyectos, informes) y registro de adaptaciones curriculares no significativas.

5. ¿Qué recursos y bibliografía oficial recomienda Aragón para Informática II?

No hay bibliografía autonómica obligatoria. Se recomiendan manuales de Python, plataformas como Replit o Code.org, guías de Arduino, documentación de GNU/Linux y virtualización con VirtualBox. Los centros deciden según su proyecto educativo.

6. ¿Con qué materias se coordina habitualmente Informática II en los departamentos de Aragón?

Se coordina con Matemáticas II (algoritmos), Física (simulaciones) y Tecnología e Ingeniería II (sistemas). En proyectos interdisciplinarios se integran saberes de estadística y programación científica, fomentando el trabajo en equipo docente.

7. ¿Qué medidas de atención a la diversidad se aplican en Informática II en Aragón sin desdobles?

Se emplean tareas escalonadas, entornos visuales previos (Scratch), tutoría entre iguales y repositorios de ejemplos. Las adaptaciones curriculares no significativas ajustan tiempos y formatos de entrega, sin modificar criterios de evaluación.

8. ¿Cómo se recuperan los criterios no superados en Informática II en Aragón?

En la convocatoria extraordinaria de junio se evalúan los criterios pendientes mediante un proyecto práctico integrador (ej. aplicación web con base de datos). Se guardan las notas de criterios ya aprobados. No hay examen escrito.

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.