



Programación Didáctica_2025/2026

Departamento de Informática – IES Violant de Casalduch (Benicàssim)

Autores: Pedro Monedero · Alberto Lázaro

Etapas: 1.º–4.º ESO · 1.º–2.º Bachillerato

Curso 2025/2026 · Comunitat Valenciana

Sumario

Índice.....	2
1. Introducción.....	4
2. Marco normativo.....	4
2.1. Estatal	4
2.2. Autonómica – Comunitat Valenciana	4
2.3. Elementos LOMLOE clave	4
3. Competencias	4
3.1. Competencias clave del perfil de salida	4
3.2. Competencias específicas – ESO (Informática/Digitalización).....	5
3.3. Competencias específicas – Bachillerato (TIC I – TIC II)	5
4. Objetivos de etapa y de materia	5
4.1. ESO	5
4.2. Bachillerato	5
4.3. Materia – ESO y Bachillerato.....	5
5. Unidades didácticas por curso	6
5.1. 1.º ESO – Digitalización / Relaciones digitales	6
5.2. 2.º ESO – Informática	6
5.3. 3.º ESO – Informática / Digitalización intermedia	7
5.4. 4.º ESO – TIC / Digitalización avanzada.....	7
5.5. 1.º Bachillerato – TIC I.....	8
5.6. 2.º Bachillerato – TIC II	8
6. Metodología didáctica y DUA.....	9
6.1. Metodologías activas	9

6.2. Pautas DUA	9
7. Evaluación del aprendizaje.....	9
7.1. Ponderación (referencia)	9
7.2. Recuperación y mejora.....	10
8. Atención a la diversidad (incluye medidas para TDAH)	10
8.1. Medidas DUA y generales.....	10
8.2. Medidas específicas TDAH	10
9. Recursos y materiales	10
10. Evaluación de la práctica docente.....	10
11. Anexos (rúbricas y situaciones de aprendizaje – espacio para el centro)	10
ANEXOS.....	12
Anexo 1. Rúbrica de Programación	13
Anexo 2. Rúbrica de Multimedia.....	14
Anexo 3. Rúbrica de Desarrollo Web.....	15
Anexo 4. Rúbrica de Proyecto TIC Final	16
Anexo 5. Plantilla de Situación de Aprendizaje (editable)	17

1. Introducción

Esta programación didáctica del Departamento de Informática del IES Violant de Casalduch para el curso 2025/2026 define la planificación pedagógica de las materias de Informática y Competencia Digital (1.º–4.º ESO) y de Tecnologías de la Información y la Comunicación I y II (Bachillerato). El enfoque LOMLOE sitúa el desarrollo competencial, la inclusión educativa y las situaciones de aprendizaje auténticas como ejes del proceso, poniendo el foco en la competencia digital, el pensamiento computacional, la creatividad y un uso seguro, ético y crítico de la tecnología. El documento es flexible y se adapta a necesidades del alumnado mediante metodologías activas y pautas DUA.

2. Marco normativo

Esta programación se ajusta a la legislación estatal (LOMLOE) y autonómica (Comunitat Valenciana) vigente en 2025/2026:

2.1. Estatal

- Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE).
- RD 217/2022 (ESO) y RD 243/2022 (Bachillerato): enseñanzas mínimas.
- RD 984/2021: evaluación, promoción y titulación.

2.2. Autonómica – Comunitat Valenciana

- Decreto 107/2022: currículo de ESO.
- Decreto 108/2022: currículo de Bachillerato.
- Decreto 104/2018 y Orden 20/2019: inclusión educativa y DUA.

2.3. Elementos LOMLOE clave

- Competencias clave y específicas.
- Criterios de evaluación como referencia del logro.
- Situaciones de aprendizaje y evaluación continua/formativa.

3. Competencias

3.1. Competencias clave del perfil de salida

- Comunicación lingüística (CCL).
- Plurilingüe (CP).
- STEM (matemática, ciencia, tecnología e ingeniería).
- Competencia digital (CD).
- Personal, social y aprender a aprender (CPSAA).
- Ciudadana (CC).
- Emprendedora (CE).

3.2. Competencias específicas – ESO (Informática/Digitalización)

- Identidad y seguridad digital.
- Uso autónomo y responsable de herramientas digitales.
- Búsqueda, contraste y verificación de información.
- Producción y publicación de contenidos digitales.
- Pensamiento computacional y programación (bloques).
- Sistemas informáticos y redes básicas.
- Trabajo cooperativo en entornos digitales.

3.3. Competencias específicas – Bachillerato (TIC I – TIC II)

- Sistemas informáticos y sistemas operativos.
- Gestión de datos y bases de datos.
- Desarrollo de aplicaciones (estructurada y OOP).
- Productos digitales avanzados y diseño web.
- Sociedad digital y ética tecnológica.
- Redes y comunicaciones.
- Seguridad informática.
- Gestión de proyectos TIC.

4. Objetivos de etapa y de materia

4.1. ESO

- Desarrollar hábitos de estudio, organización y trabajo autónomo.
- Usar críticamente tecnologías digitales para aprender y convivir.
- Comunicar información en distintos formatos y soportes.
- Impulsar competencias STEM y pensamiento lógico.
- Participar en proyectos colaborativos con herramientas digitales.

4.2. Bachillerato

- Consolidar el uso ético y responsable de la tecnología en ámbitos académicos.
- Aplicar procedimientos técnicos a problemas reales.
- Desarrollar autonomía y gestión de proyectos complejos.
- Analizar críticamente el impacto social de la tecnología.

4.3. Materia – ESO y Bachillerato

- Comprender sistemas informáticos, redes y seguridad básica.
- Crear contenidos y productos digitales funcionales.
- Programar y resolver problemas con pensamiento computacional.
- Actuar con responsabilidad, respeto a licencias y ciudadanía digital.

5. Unidades didácticas por curso

5.1. 1.º ESO – Digitalización / Relaciones digitales

En 1.º ESO se prioriza la alfabetización digital, la ciudadanía y la creación de un primer portfolio del alumnado. Las situaciones de aprendizaje integran el uso del aula y las plataformas del centro.

UD	Título	Sesiones	Bloques	Competencias específicas	Criterios esenciales	Situación de aprendizaje
UD1	Programación	20	B1	Programación. Seguridad y uso básico	Iniciación a la programación por bloques (Code y Scratch)	“Estudio indie de videojuegos”
UD2	Seguridad y ciudadanía digital	8	B2	Identidad y seguridad	Aplica privacidad y contraseñas seguras	Decálogo visual de identidad
UD3	Búsqueda y verificación de información	8	B3	Información crítica	Contrasta fuentes y evita desinformación	Webquest temática
UD4	Procesadores de texto	12	B4	Creación de contenido digital	Elabora documentos de texto	Portfolio

5.2. 2.º ESO – Informática

En 2.º ESO el alumnado crea y publica contenidos digitales y se inicia en programación por bloques con proyectos motivadores. Conceptos de IA

UD	Título	Sesiones	Bloques	Competencias específicas	Criterios esenciales	Situación de aprendizaje
UD1	Imagen digital	20	B1	Producción digital	Edita y exporta imágenes correctamente	Avatar/cartel
UD2	Diseño para videojuegos	4	B1	Producción digital	Crea sprites y fondos	Assets para minijuego
UD3	Programación con Scratch	24	B3	Pensamiento computacional	Crea animaciones	“Mi primer videojuego educativo”

				nal	minijuegos	
UD4	Introducción a la IA	16	B2	IA. Comunicación y ética	Programación de la IA de un coche autónomo	RetroRally

5.3. 3.º ESO – Informática / Digitalización intermedia

En 3.º ESO se profundiza en sistemas informáticos, programación con Python y desarrollo de apps con godot integrando inteligencia artificial.

UD	Título	Sesiones	Bloques	Competencias específicas	Criterios esenciales	Situación de aprendizaje
UD1	Programación	15	B1	Programación	Programación en Python	“Aprendiendo Python”
UD2	Creación digital de contenidos	15	B2	Diseño e implementación de assets	Herramientas para crear contenidos digitales (Piskel, Gimp, Audacity, kdenlive)	Creando mis assets
UD3	Apps con Godot	20	B3	Pensamiento computacional	Modularidad y depuración	Desarrollo de un videojuego con Parallax
UD4	IA y Robótica	10	B4	IA. Programación Comunicación y ética	Identificar amenazas y aplicar medidas	El Robot apaga incendios en godot

5.4. 4.º ESO – TIC / Digitalización avanzada

En 4.º ESO se integran contenidos ofimáticos avanzados, audio y video, web y seguridad, con proyectos de síntesis.

UD	Título	Sesiones	Bloques	Competencias específicas	Criterios esenciales	Situación de aprendizaje
UD1	Hojas de cálculo avanzadas	18	B2	Producción y análisis	Usa funciones, tablas y gráficos	Informe analítico
UD2	Desarrollo de	25	B2	Programación.	Desarrollar pequeños	Aplicación para

	Aplicaciones (AppInventor)			Datos y análisis	programas para móviles	traducción de idiomas
UD3	Herramientas web y RRSS	20	B3	Comunicación y ética	Usa herramientas web de forma segura	Podcast sobre redes sociales y ética
UD4	Introducción al HTML/CSS	26	B4	Creación web	Estructura y estilos básicos	Web personal
UD5	Seguridad informática e identidad digital	18	B3	Seguridad	Analiza riesgos y propone medidas	Enseñando a los de 1º de la ESO

5.5. 1.º Bachillerato – TIC I

En 1.º Bachillerato se consolida la comprensión de sistemas, la gestión de datos y la programación estructurada, además de productos multimedia.

UD	Título	Sesiones	Bloques	Competencias (Bach)	Criterios esenciales	Situación de aprendizaje
UD1	Introducción al HTML/CSS	20	B1	CEB1	Creación web	Web personal
UD2	Programación estructurada	24	B3	CEB3	Algoritmos, funciones y pruebas en javascript	Programando la IA del PONG
UD3	Proyecto TIC final	16	B4	CEB4	Integra saberes y documenta	Producto profesional final

5.6. 2.º Bachillerato – TIC II

En 2.º Bachillerato se abordan redes, POO, ciberseguridad y desarrollo web avanzado, culminando con un proyecto integrador.

UD	Título	Sesiones	Bloques	Competencias (Bach)	Criterios esenciales	Situación de aprendizaje
UD1	Redes y comunicaciones	20	B1	CEB6	Configura redes y protocolos	Simulación completa (Packet Tracer)
UD2	Programación	30	B2	CEB3	Clases, herencia y	App con interfaz

	orientada a objetos				pruebas. Python	gráfica
UD3	BD y SQL inicial	20	B2	CEB2	Diseña tablas y consultas básicas	BD temática (hospital, deportes/biblioteca)
UD4	Desarrollo web avanzado	20	B4	CEB4	HTML/CSS /JS y frameworks iniciales	Sitio web completo
UD5	Proyecto TIC final	30	B5	CEB8	Integra saberes y documenta	Producto profesional final

6. Metodología didáctica y DUA

El departamento adopta metodologías activas, aprendizaje por proyectos y un enfoque DUA para garantizar el acceso, la participación y el logro de todo el alumnado.

6.1. Metodologías activas

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP/PBL).
- Aprendizaje Basado en Problemas.
- Cooperativo con roles y responsables.
- Gamificación en retos y misiones.
- Flipped Classroom para optimizar la práctica en aula.

6.2. Pautas DUA

- Múltiples formas de representación (guías, vídeos, plantillas).
- Múltiples formas de acción y expresión (web, código, vídeo, presentación).
- Múltiples formas de compromiso (elección, niveles, gamificación).

7. Evaluación del aprendizaje

La evaluación es continua, criterial y formativa. Se emplean rúbricas, listas de cotejo, observación directa, producciones digitales, diarios y cuestionarios. Se integran autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, con feedback frecuente y transparente.

7.1. Ponderación (referencia)

Elemento evaluado	Peso
Actividades y prácticas	40%
Proyecto/tarea competencial	40%
Observación continua	20%

7.2. Recuperación y mejora

- Refuerzos y proyectos específicos para criterios no superados.
- Proyecto integrador de recuperación antes de actas (si procede).
- Tareas personalizadas para pendientes y medidas de acceso (DUA).

8. Atención a la diversidad (incluye medidas para TDAH)

Se articulan medidas de los niveles I–IV según normativa autonómica, asegurando accesibilidad, apoyo y seguimiento personalizado.

8.1. Medidas DUA y generales

- Material visual y andamiaje progresivo.
- Elección de producto final y ritmos flexibles.
- Formatos alternativos de evidencias (vídeo, screencast, demo oral).

8.2. Medidas específicas TDAH

- Ubicación preferente y entorno sin distractores.
- Tareas en micro-pasos, instrucciones breves y claras.
- Pausas cortas programadas y tiempo adicional cuando proceda.
- Revisiones frecuentes del progreso y refuerzo positivo inmediato.
- Evaluación por partes y enunciados simplificados cuando sea necesario.

9. Recursos y materiales

- Aulas informáticas equipadas y conexión estable.
- Plataformas Aules/Classroom, Drive y formularios.
- Software: LibreOffice, Gimp/Canva, Audacity, Kdenlive, Scratch, AppInventor, Python/VSCode, Packet Tracer, VirtualBox.
- Guías, rúbricas, checklists, ejemplos modelo y videotutoriales.

10. Evaluación de la práctica docente

Se emplean rúbricas de observación de aula, checklist de programación, análisis de evidencias en Aules/Classroom, cuestionarios del alumnado, registro de mejoras y reuniones de departamento. El ciclo PDCA (Plan–Do–Check–Act) guía la mejora continua con informes trimestrales y final.

11. Anexos (rúbricas y situaciones de aprendizaje – espacio para el centro)

Este apartado queda reservado para adjuntar rúbricas específicas por materia y modelos de situaciones de aprendizaje contextualizadas al IES.

ANEXOS

Anexo 1. Rúbrica de Programación

Criterio	Insuficiente (1-4)	Suficiente (5)	Notable (6-8)	Excelente (9-10)
Algoritmia y resolución de problemas	Dificultades para plantear el algoritmo; errores frecuentes sin depuración.	Resuelve casos básicos con estructuras simples.	Resuelve problemas variados con modularidad y pruebas.	Optimiza, documenta y justifica decisiones de diseño.
Estructura y estilo del código	Código desordenado, sin indentación ni nombres significativos.	Estructura básica correcta y nomenclatura simple.	Buenas prácticas, funciones reutilizables, comentarios útiles.	Arquitectura clara, reutilización avanzada y estándares de estilo.
Funcionamiento y pruebas	Falla en casos comunes; sin evidencias de test.	Funciona en casos estándar; pruebas mínimas.	Cobertura de casos típicos y límite.	Pruebas exhaustivas y registro de incidencias/correcciones.
Documentación y presentación	Sin guía de uso ni comentarios relevantes.	Breve guía y comentarios puntuales.	README con instrucciones claras y capturas.	Documentación completa, vídeo/demo y referencias.

Anexo 2. Rúbrica de Multimedia

Criterio	Insuficiente (1-4)	Suficiente (5)	Notable (6-8)	Excelente (9-10)
Planificación y guion	Sin planificación; idea inconexa.	Guion básico; secuencia simple.	Guion detallado con recursos definidos.	Guion técnico-artístico completo y cronograma.
Calidad técnica (audio/vídeo/imagen)	Problemas de calidad severos.	Calidad aceptable con pequeños fallos.	Buena edición, transiciones y niveles adecuados.	Acabado profesional y corrección de color/audio.
Creatividad y derechos de autor	Uso inadecuado de recursos; poca originalidad.	Respeto licencias básicas; propuesta simple.	Creativa, con recursos CC correctamente citados.	Muy creativa; recursos propios o licencias impecables.
Entrega y presentación	Fuera de plazo o faltan archivos.	Entrega mínima correcta.	Entrega completa y ordenada.	Presentación atractiva y profesional.

Anexo 3. Rúbrica de Desarrollo Web

Criterio	Insuficiente (1-4)	Suficiente (5)	Notable (6-8)	Excelente (9-10)
Estructura (HTML semántico)	Etiquetas incorrectas o ausentes.	Estructura básica válida.	Uso semántico adecuado y accesibilidad inicial.	Marcado excelente con ARIA y buenas prácticas.
Estilos (CSS)	Estilos incoherentes o repetitivos.	Hoja de estilos básica y legible.	Diseño consistente y responsive simple.	Responsive avanzado, variables y metodología (BEM, etc.).
Interactividad (JS)	Errores frecuentes o sin interacción.	Interacciones básicas funcionales.	Componentes reutilizables y validaciones.	Buenas prácticas, modularización y accesibilidad.
Despliegue y documentación	Sin documentación ni despliegue.	Despliegue básico y breve guía.	Guía clara con capturas y URL pública.	Pipeline/versionado y guía técnica completa.

Anexo 4. Rúbrica de Proyecto TIC Final

Criterio	Insuficiente (1-4)	Suficiente (5)	Notable (6-8)	Excelente (9-10)
Definición del problema y objetivos	Objetivos confusos; sin alcance definido.	Objetivos básicos; alcance limitado.	Objetivos claros y medibles.	Objetivos SMART y justificación sólida.
Gestión del proyecto	Sin planificación ni roles.	Plan básico y reparto simple.	Plan realista, roles y seguimiento.	Metodología ágil, hitos y evidencias.
Producto y valor educativo	Producto incompleto o poco útil.	Producto funcional básico.	Producto completo y útil.	Producto excelente con impacto y escalabilidad.
Comunicación y defensa	Presentación confusa; tiempos inadecuados.	Presentación aceptable y en tiempo.	Claridad, recursos visuales y respuestas correctas.	Presentación sobresaliente y dominio del tema.

Anexo 5. Plantilla de Situación de Aprendizaje (editable)

Título de la SA: _____

Curso / Materia: _____

Temporalización (sesiones): _____

Contexto y punto de partida:

Competencias específicas y criterios de evaluación implicados:

Producto final esperado y evidencias:

Tareas y actividades clave (con andamiaje DUA):

Recursos y herramientas:

Instrumentos de evaluación (rúbricas, listas de cotejo, etc.):

Atención a la diversidad (medidas de acceso, apoyo, TDAH, etc.):

Observaciones y mejoras:
