



CRITERIOS DE EVALUACIÓN  
INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN  
CVOPS190 – MOP

**CFGS ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS  
INFORMÁTICOS Y REDES**

Familia profesional de Informática y comunicaciones

IES Mutxamel - Curso 2025/26

Enrique Arcaina Toledo

[e.arcainatoledo@edu.gva.es](mailto:e.arcainatoledo@edu.gva.es)

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN (CVOPS190 – MOP) .....	3
Criterios de evaluación .....	3
Evaluación del aprendizaje .....	4
Instrumentos de evaluación .....	4
Criterios de calificación .....	4
Criterios de recuperación .....	6
Alumnos pendientes .....	6

## INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN (CVOPS190 – MOP)

### Criterios de evaluación

**RA1. Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.**

- a) Se han identificado los bloques que componen la estructura de un programa informático.
- b) Se han creado proyectos de desarrollo de aplicaciones.
- c) Se han utilizado entornos integrados de desarrollo.
- d) Se han identificado los distintos tipos de variables y la utilidad específica de cada uno.
- e) Se ha modificado el código de un programa para crear y utilizar variables.
- f) Se han creado y utilizado constantes y literales.
- g) Se han clasificado, reconocido y utilizado en expresiones los operadores del lenguaje.
- h) Se ha comprobado el funcionamiento de las conversiones de tipo explícitas e implícitas.
- i) Se han introducido comentarios en el código.

**RA2. Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.**

- a) Se han identificado los fundamentos de la programación orientada a objetos.
- b) Se han escrito programas simples.
- c) Se han instanciado objetos a partir de clases predefinidas.
- d) Se han utilizado métodos y propiedades de los objetos.
- e) Se han escrito llamadas a métodos estáticos.
- f) Se han utilizado parámetros en la llamada a métodos.
- g) Se han incorporado y utilizado librerías de objetos.
- h) Se han utilizado constructores.
- i) Se ha utilizado el entorno integrado de desarrollo en la creación y compilación de programas simples.

**RA3. Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.**

- a) Se ha escrito y probado código que haga uso de estructuras de selección.
- b) Se han utilizado estructuras de repetición.
- c) Se han reconocido las posibilidades de las sentencias de salto.
- d) Se ha escrito código utilizando control de excepciones.
- e) Se han creado programas ejecutables utilizando diferentes estructuras de control.
- f) Se han probado y depurado los programas.
- g) Se ha comentado y documentado el código.
- h) Se han creado excepciones.
- i) Se han utilizado aserciones para la detección y corrección de errores durante la fase de desarrollo.

**RA4. Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.**

- a) Se ha reconocido la sintaxis, estructura y componentes típicos de una clase.
- b) Se han definido clases.
- c) Se han definido propiedades y métodos.
- d) Se han creado constructores.
- e) Se han desarrollado programas que instancien y utilicen objetos de las clases creadas anteriormente.
- f) Se han utilizado mecanismos para controlar la visibilidad de las clases y de sus miembros.
- g) Se han definido y utilizado clases heredadas.
- h) Se han creado y utilizado métodos estáticos.
- i) Se han creado y utilizado conjuntos y librerías de clases.

## RA5. Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases.

- Se ha utilizado la consola para realizar operaciones de entrada y salida de información.
- Se han aplicado formatos en la visualización de la información.
- Se han reconocido las posibilidades de entrada / salida del lenguaje y las librerías asociadas.
- Se han utilizado ficheros para almacenar y recuperar información.
- Se han creado programas que utilicen diversos métodos de acceso al contenido de los ficheros.
- Se han utilizado las herramientas del entorno de desarrollo para crear interfaces gráficos de usuario simples.
- Se han programado controladores de eventos.
- Se han escrito programas que utilicen interfaces gráficos para la entrada y salida de información.

## RA6. Escribe programas que manipulen información, seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.

- Se han escrito programas que utilicen matrices (arrays).
- Se han reconocido las librerías de clases relacionadas con tipos de datos avanzados.
- Se han utilizado listas para almacenar y procesar información.
- Se han utilizado iteradores para recorrer los elementos de las listas.
- Se han reconocido las características y ventajas de cada una de las colecciones de datos disponibles.
- Se han creado clases y métodos genéricos.
- Se han utilizado expresiones regulares en la búsqueda de patrones en cadenas de texto.
- Se han identificado las clases relacionadas con el tratamiento de documentos escritos en diferentes lenguajes de intercambio de datos.
- Se han realizado programas que realicen manipulaciones sobre documentos escritos en diferentes lenguajes de intercambio de datos.
- Se han utilizado operaciones agregadas para el manejo de información almacenada en colecciones.

## Evaluación del aprendizaje

### Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación son una herramienta pedagógica que detecta tanto el grado de adquisición de objetivos y competencias en los alumnos (aprendizaje) como la consecución de objetivos docentes (enseñanza), con el fin de mejorar el proceso educativo.

Para evaluar el desempeño del alumnado durante todo el curso, se utilizarán las siguientes herramientas:

- Observación diaria.** Se tendrá en cuenta el trabajo diario que realice el alumno en el aula.
- Control de faltas de asistencia y observación diaria.** Se tendrá en cuenta el trabajo diario que realice el alumno y su comportamiento, lo que engloba la asistencia a clase, la atención en las mismas, la realización de las diferentes actividades propuestas, la participación activa y la aplicación de las distintas directrices definidas para cada una de las unidades didácticas. Algunas de las prácticas realizadas en clase se recogerán y se contabilizará la nota como práctica de clase. (actitud).
- Corrección individual de las actividades y prácticas propuestas** durante el desarrollo en cada una de las unidades de programación. Unas prácticas se realizarán en clase y el profesor comprobará que se han completado, y otras requerirán la entrega de un producto como resultado.
- Algunos trabajos de este tipo pueden incluir una defensa por parte de cada alumno/a, para demostrar que el alumno/a es el autor de la práctica. Las prácticas se deberán entregar en Aules en las fechas establecidas. Las prácticas que no se entreguen en fecha por este medio, no serán calificadas.
- Exámenes de carácter teórico/práctico**, en las que generalmente se podrá hacer uso del ordenador, distribuidas para cubrir todas las unidades didácticas. En los enunciados de cada uno de los ejercicios solicitados en estos exámenes se utilizarán los contenidos teóricos de la unidad didáctica necesarios para explicar y justificar la solución, intentando siempre darle el mayor enfoque práctico posible.

### Criterios de calificación

Se evaluará el grado de aprendizaje individual respecto a los resultados de aprendizaje (RA) especificados para el módulo profesional. En cada unidad de programación se trabajará un resultado de aprendizaje a excepción del RA5

que, por su importancia, se desarrollará en 2 unidades de programación. Cada RA tendrá una ponderación sobre el total del módulo, según se muestra en la tabla:

RA	Peso Evaluación
RA1	16%
RA2	16%
RA3	17%
RA4	17%
RA5	15%
RA6	19%

La ponderación correspondiente de cada una de ellas al total del módulo será de acuerdo con la siguiente tabla:

UP	RA(CE)	Peso Evaluación	Evaluación
1	RA1 (todos)	16%	1 <sup>a</sup> evaluación
2	RA2 (todos)	16%	1 <sup>a</sup> evaluación
3	RA3 (todos)	17%	1 <sup>a</sup> evaluación
4	RA4 (todos)	17%	1 <sup>a</sup> evaluación, 2 <sup>a</sup> evaluación
5	RA5 (todos)	15%	2 <sup>a</sup> evaluación
6	RA6 (todos)	19%	2 <sup>a</sup> evaluación, 3 <sup>a</sup> evaluación

El cálculo de la calificación de cada unidad de programación se hará de acuerdo con la ponderación de los instrumentos de evaluación empleados:

Pruebas teórico/prácticas	Actividades y prácticas propuestas
75%	25%

- Pruebas teórico/prácticas.** Por norma general se realizará al menos una para cada unidad. Respecto a esta parte, si se hacen varias pruebas, la nota será la media obtenida en las distintas pruebas siempre que en ellas se haya obtenido una calificación igual o superior a 5. En caso de no realizar prueba teórico/práctica para una unidad, la calificación se obtendrá únicamente en base a las actividades y prácticas propuestas.
- Actividades y prácticas propuestas:** el trabajo realizado durante el curso se evaluará en cada una de las actividades propuestas en el aula y tendrán carácter obligatorio. Por norma general las actividades tendrán una misma ponderación dentro de la unidad de trabajo. Si alguna actividad tiene una ponderación diferente, se pondrá en conocimiento del alumnado. La nota de esta parte se obtendrá de manera ponderada con la calificación obtenida en cada una de las actividades. Para superar la parte práctica el alumno/a deberá obtener al menos un 5 en esta parte. Se evaluará además de la correcta solución, la presentación, las pautas indicadas por el profesor/a y la evolución que a lo largo de ellas muestre el alumno/a durante el curso.

#### Consideraciones:

- Una práctica o trabajo copiado supondrá un cero en la nota, tanto para el alumno que copia como para el que ha permitido la copia. Ninguno de los dos tendrá derecho a recuperar esa práctica o trabajo.
- Si un alumno no asiste a una sesión por motivo no justificado, la tarea realizada en esa sesión tendrá una calificación de cero.
- Los trabajos entregados con posterioridad a la fecha indicada por el profesor serán valorados con un cero.

Dado que **ningún criterio de evaluación se evalúa en más de una unidad** de programación, para superar cada resultado de aprendizaje, el alumno **debe aprobar por separado (nota igual o superior a 5)** tanto la parte práctica (actividades y prácticas propuestas) como los exámenes de carácter teórico/práctico de cada unidad. Para superar los RA que se imparten de forma compartida con la FE, se requerirá un informe valorativo positivo por parte de la empresa.

Las faltas graves de ortografía en prácticas o exámenes podrían penalizar la nota de la actividad o examen correspondiente.

Al final de cada trimestre se realizará una evaluación parcial en la que la calificación para los alumnos será calculada de forma ponderada en base a las calificaciones obtenidas en los resultados de aprendizaje trabajados hasta dicho momento.

**En la evaluación final, cada resultado de aprendizaje debe de superarse con una calificación igual o superior a 5 para superar el módulo profesional y tener el proyecto final aprobado. Con un solo resultado de aprendizaje que el alumno no adquiera, se considerará el módulo no superado.**

#### Criterios de recuperación

Antes de la **convocatoria ordinaria** se notificará a aquellos alumnos/as que no hayan alcanzado uno o varios de los resultados de aprendizaje establecidos y deberán realizar la recuperación de éstos en dicha convocatoria. La calificación máxima de los resultados de aprendizaje recuperados será de 5.

Si en la convocatoria ordinaria un alumno/a no obtiene una calificación positiva en todos los resultados de aprendizaje, se le convocará a una prueba en la **convocatoria extraordinaria**. Se comunicará con suficiente antelación cuáles son los resultados de aprendizaje que debe recuperar. El alumno/a podrá solicitar materiales adicionales, tareas de repaso o tutorías individuales para la preparación de la prueba de recuperación de la convocatoria extraordinaria. Del mismo modo que en la convocatoria ordinaria, la calificación máxima de los resultados de aprendizaje recuperados será de 5 y tener el proyecto final aprobado.

#### Alumnos pendientes

Se entiende por alumnos pendientes aquellos alumnos que no han superado el módulo profesional pero sí han promocionado a segundo curso. Este hecho imposibilita la asistencia a clase con normalidad por incompatibilidad de horario lectivo entre 1º y 2º curso.

Para los alumnos pendientes se establecerá un plan de recuperación personalizado en función de los resultados de aprendizaje superados con anterioridad. Se les proporcionará acceso a un aula virtual en Aules donde estarán publicados los materiales y actividades a realizar. Los alumnos realizarán a su vez una o varias pruebas escritas para evaluar la consecución de los resultados de aprendizaje, así como el proyecto final aprobarlo.