



1. Identificación da programación

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36019669	Armando Cotarelo Valledor	Vilagarcía de Arousa	2024/2025

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
IFC	Informática e comunicacións	CSIFC03	Desenvolvemento de aplicacións web	Ciclos formativos de grao superior	Réxime de proba libre

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0612	Desenvolvemento web en contorno cliente	2024/2025	0	157	0

(*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	ANDRÉS JULIÁN MAYOR LEIRÓS
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión inspector



2. Resultados de aprendizaxe e criterios de avaliación

2.1. Primeira parte da proba

2.1.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Selecciona as arquitecturas e as tecnoloxías de programación sobre clientes web, para o que identifica e analiza as capacidades e as características de cada unha.
RA2 - Escribe sentenzas simples aplicando a sintaxe da linguaxe, e verifica a súa execución sobre navegadores web.
RA3 - Escribe código, para o que identifica e aplica as funcionalidades achegadas polos obxectos predefinidos da linguaxe.
RA4 - Programa código para clientes web, para o que analiza e utiliza estruturas definidas polo usuario.
RA5 - Desenvolve aplicacións web interactivas integrando mecanismos de manexo de eventos.
RA6 - Desenvolve aplicacións web, para o que analiza e aplica as características do modelo de obxectos do documento.
RA7 - Desenvolve aplicacións web dinámicas, para o que recoñece e aplica mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor.

2.1.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.1 Caracterizáronse e diferenciáronse os modelos de execución de código no servidor e no cliente web.
CA1.2 Identificáronse as capacidades e os mecanismos de execución de código dos navegadores web.
CA1.3 Identificáronse e caracterizáronse as principais linguaxes relacionadas coa programación de clientes web.
CA1.4 Recoñecéronse as particularidades da programación de guións, e as súas vantaxes e desvantaxes sobre a programación tradicional.
CA1.5 Verificáronse os mecanismos de integración das linguaxes de marcas coas linguaxes de programación de clientes web.
CA1.6 Recoñecéronse e avaliáronse as ferramentas de programación sobre clientes web.



Criterios de avaliación do currículo
CA2.1 Seleccionouse unha linguaxe de programación de clientes web en función das súas posibilidades.
CA2.2 Utilizáronse diversos tipos de variables e operadores dispoñibles na linguaxe.
CA2.3 Identificáronse os ámbitos de uso das variables.
CA2.4 Recoñecéronse e comprobáronse as peculiaridades da linguaxe respecto ás conversións entre tipos de datos.
CA2.5 Utilizáronse mecanismos de decisión na creación de bloques de sentenzas.
CA2.6 Utilizáronse bucles e verificouse o seu funcionamento.
CA2.7 Engadíronselle comentarios ao código.
CA2.8 Utilizáronse ferramentas e contornos para facilitar a programación, a proba e a depuración do código.
CA3.1 Identificáronse os obxectos predefinidos da linguaxe.
CA3.2 Analizáronse os obxectos referentes ás ventás do navegador e os documentos web que conteñan.
CA3.3 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para cambiar o aspecto do navegador e o documento que conteña.
CA3.4 Xeráronse textos e etiquetas como resultado da execución de código no navegador.
CA3.5 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para interactuar co usuario.
CA3.6 Utilizáronse as características propias da linguaxe en documentos compostos por varias ventás e marcos.
CA3.7 Utilizáronse cookies para almacenar información e recuperar o seu contido.
CA3.8 Depurouse e documentouse o código.
CA4.1 Clasificáronse e utilizáronse as funcións predefinidas da linguaxe.
CA4.2 Creáronse e utilizáronse funcións definidas polo usuario.



ANEXO III
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE PROBA LIBRE DE MÓDULOS PROFESIONAIS

Criterios de avaliación do currículo
CA4.3 Recoñecéronse as características da linguaxe relativas á creación e o uso de arrays.
CA4.4 Creáronse e utilizáronse arrays.
CA4.5 Recoñecéronse as características de orientación a obxectos da linguaxe.
CA4.6 Creouse código para definir a estrutura de obxectos.
CA4.7 Creáronse métodos e propiedades.
CA4.8 Creouse código que faga uso de obxectos definidos polo usuario.
CA4.9 Depurouse e documentouse o código.
CA5.1 Recoñecéronse as posibilidades da linguaxe de marcas relativas á captura dos eventos producidos.
CA5.2 Identificáronse as características da linguaxe de programación relativas á xestión dos eventos.
CA5.3 Diferenciáronse os tipos de eventos que se poden manexar.
CA5.4 Creouse un código que capture e utilice eventos.
CA5.5 Recoñecéronse as capacidades da linguaxe relativas á xestión de formularios web.
CA5.6 Validáronse formularios web utilizando eventos.
CA5.7 Utilizáronse expresións regulares para facilitar os procedementos de validación.
CA5.8 Probouse e documentouse o código.
CA6.1 Recoñeceuse o modelo de obxectos do documento dunha páxina web.
CA6.2 Identificáronse os obxectos do modelo, as súas propiedades e os seus métodos.
CA6.3 Creouse e verificouse un código que acceda á estrutura do documento.



Criterios de avaliación do currículo
CA6.4 Créanse novos elementos da estrutura e modifícanse elementos xa existentes.
CA6.5 Asociáronse accións aos eventos do modelo.
CA6.6 Identifícanse as diferenzas que presenta o modelo en función dos navegadores.
CA6.7 Programáronse aplicacións web de xeito que funcionen en navegadores con diferentes implementacións do modelo.
CA6.8 Independizáronse o contido, o aspecto e o comportamento en aplicacións web.
CA7.1 Avaliáronse as vantaxes e os inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor web.
CA7.2 Analizáronse os mecanismos dispoñibles para o establecemento da comunicación asíncrona.
CA7.3 Utilizáronse os obxectos relacionados.
CA7.4 Identifícanse as propiedades e os métodos dos obxectos relacionados.
CA7.5 Utilizouse comunicación asíncrona na actualización dinámica do documento web.
CA7.6 Utilizáronse distintos formatos no envío e na recepción de información.
CA7.7 Programáronse aplicacións web asíncronas de xeito que funcionen en diferentes navegadores.
CA7.8 Clasifícanse e analizáronse librerías que faciliten a incorporación das tecnoloxías de actualización dinámica á programación de páxinas web.
CA7.9 Créanse e depúranse programas que utilicen estas librerías.

2.2. Segunda parte da proba

2.2.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Selecciona as arquitecturas e as tecnoloxías de programación sobre clientes web, para o que identifica e analiza as capacidades e as características de cada unha.



Resultados de aprendizaxe do currículo
RA2 - Escribe sentenzas simples aplicando a sintaxe da linguaxe, e verifica a súa execución sobre navegadores web.
RA3 - Escribe código, para o que identifica e aplica as funcionalidades achegadas polos obxectos predefinidos da linguaxe.
RA4 - Programa código para clientes web, para o que analiza e utiliza estruturas definidas polo usuario.
RA5 - Desenvolve aplicacións web interactivas integrando mecanismos de manexo de eventos.
RA6 - Desenvolve aplicacións web, para o que analiza e aplica as características do modelo de obxectos do documento.
RA7 - Desenvolve aplicacións web dinámicas, para o que recoñece e aplica mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor.

2.2.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.1 Caracterizáronse e diferenciáronse os modelos de execución de código no servidor e no cliente web.
CA1.2 Identificáronse as capacidades e os mecanismos de execución de código dos navegadores web.
CA1.3 Identificáronse e caracterizáronse as principais linguaxes relacionadas coa programación de clientes web.
CA1.4 Recoñecéronse as particularidades da programación de guións, e as súas vantaxes e desvantaxes sobre a programación tradicional.
CA1.5 Verificáronse os mecanismos de integración das linguaxes de marcas coas linguaxes de programación de clientes web.
CA1.6 Recoñecéronse e avaliáronse as ferramentas de programación sobre clientes web.
CA2.1 Seleccionouse unha linguaxe de programación de clientes web en función das súas posibilidades.
CA2.2 Utilizáronse diversos tipos de variables e operadores dispoñibles na linguaxe.
CA2.3 Identificáronse os ámbitos de uso das variables.
CA2.4 Recoñecéronse e comprobáronse as peculiaridades da linguaxe respecto ás conversións entre tipos de datos.



Criterios de avaliación do currículo
CA2.5 Utilizáronse mecanismos de decisión na creación de bloques de sentenzas.
CA2.6 Utilizáronse bucles e verificouse o seu funcionamento.
CA2.7 Engadíronselle comentarios ao código.
CA2.8 Utilizáronse ferramentas e contornos para facilitar a programación, a proba e a depuración do código.
CA3.1 Identificáronse os obxectos predefinidos da linguaxe.
CA3.2 Analizáronse os obxectos referentes ás ventás do navegador e os documentos web que conteñan.
CA3.3 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para cambiar o aspecto do navegador e o documento que conteña.
CA3.4 Xeráronse textos e etiquetas como resultado da execución de código no navegador.
CA3.5 Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para interactuar co usuario.
CA3.6 Utilizáronse as características propias da linguaxe en documentos compostos por varias ventás e marcos.
CA3.7 Utilizáronse cookies para almacenar información e recuperar o seu contido.
CA3.8 Depurouse e documentouse o código.
CA4.1 Clasificáronse e utilizáronse as funcións predefinidas da linguaxe.
CA4.2 Creáronse e utilizáronse funcións definidas polo usuario.
CA4.3 Recoñecéronse as características da linguaxe relativas á creación e o uso de arrays.
CA4.4 Creáronse e utilizáronse arrays.
CA4.5 Recoñecéronse as características de orientación a obxectos da linguaxe.
CA4.6 Creouse código para definir a estrutura de obxectos.



ANEXO III
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE PROBA LIBRE DE MÓDULOS PROFESIONAIS

Criterios de avaliación do currículo
CA4.7 Creáronse métodos e propiedades.
CA4.8 Creouse código que faga uso de obxectos definidos polo usuario.
CA4.9 Depurouse e documentouse o código.
CA5.1 Recoñecéronse as posibilidades da linguaxe de marcas relativas á captura dos eventos producidos.
CA5.2 Identificáronse as características da linguaxe de programación relativas á xestión dos eventos.
CA5.3 Diferenciáronse os tipos de eventos que se poden manexar.
CA5.4 Creouse un código que capture e utilice eventos.
CA5.5 Recoñecéronse as capacidades da linguaxe relativas á xestión de formularios web.
CA5.6 Validáronse formularios web utilizando eventos.
CA5.7 Utilizáronse expresións regulares para facilitar os procedementos de validación.
CA5.8 Probouse e documentouse o código.
CA6.1 Recoñeceuse o modelo de obxectos do documento dunha páxina web.
CA6.2 Identificáronse os obxectos do modelo, as súas propiedades e os seus métodos.
CA6.3 Creouse e verificouse un código que acceda á estrutura do documento.
CA6.4 Creáronse novos elementos da estrutura e modificáronse elementos xa existentes.
CA6.5 Asociáronse accións aos eventos do modelo.
CA6.6 Identificáronse as diferenzas que presenta o modelo en función dos navegadores.
CA6.7 Programáronse aplicacións web de xeito que funcionen en navegadores con diferentes implementacións do modelo.



Criterios de avaliación do currículo
CA6.8 Independizáronse o contido, o aspecto e o comportamento en aplicacións web.
CA7.1 Avaliáronse as vantaxes e os inconvenientes de utilizar mecanismos de comunicación asíncrona entre cliente e servidor web.
CA7.2 Analizáronse os mecanismos dispoñibles para o establecemento da comunicación asíncrona.
CA7.3 Utilizáronse os obxectos relacionados.
CA7.4 Identificáronse as propiedades e os métodos dos obxectos relacionados.
CA7.5 Utilizouse comunicación asíncrona na actualización dinámica do documento web.
CA7.6 Utilizáronse distintos formatos no envío e na recepción de información.
CA7.7 Programáronse aplicacións web asíncronas de xeito que funcionen en diferentes navegadores.
CA7.8 Clasificáronse e analizáronse librarías que faciliten a incorporación das tecnoloxías de actualización dinámica á programación de páxinas web.
CA7.9 Creáronse e depuráronse programas que utilicen estas librarías.

3. Mínimos exixibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

MÍNIMOS ESIXIBLES

- Identifícanse as capacidades e os mecanismos de execución de código dos navegadores web.
- Identifícanse e caracterízanse as principais linguaxes relacionadas coa programación de clientes web.
- Verifícanse os mecanismos de integración das linguaxes de marcas coas linguaxes de programación de clientes web.
- Recoñécense e avalíanse as ferramentas de programación sobre clientes web.
- Utilizáronse diversos tipos de variables e operadores dispoñibles na linguaxe.
- Utilizáronse mecanismos de decisión na creación de bloques de sentenzas.
- Utilizáronse bucles e verificouse o seu funcionamento.



- Utilizáronse ferramentas e contornos para facilitar a programación, a proba e a depuración do código.
- Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para cambiar o aspecto do navegador e o documento que conteña.
- Xeráronse textos e etiquetas como resultado da execución de código no navegador.
- Escribíronse sentenzas que utilicen os obxectos predefinidos da linguaxe para interactuar co usuario.
- Utilizáronse cookies para almacenar información e recuperar o seu contido.
- Depurouse e documentouse o código.
- Clasificáronse e utilizáronse as funcións predefinidas da linguaxe.
- Creáronse e utilizáronse funcións definidas polo usuario.
- Creáronse e utilizáronse arrays.
- Creouse código para definir a estrutura de obxectos.
- Creáronse métodos e propiedades.
- Creouse código que faga uso de obxectos definidos polo usuario.
- Creouse un código que capture e utilice eventos.
- Validáronse formularios web utilizando eventos.
- Utilizáronse expresións regulares para facilitar os procedementos de validación.
- Probouse e documentouse o código.
- Creouse e verificouse un código que acceda á estrutura do documento.
- Creáronse novos elementos da estrutura e modificáronse elementos xa existentes.
- Asociáronse accións aos eventos do modelo.
- Independizáronse o contido, o aspecto e o comportamento en aplicacións web.
- Utilizáronse os obxectos relacionados.
- Utilizouse comunicación asíncrona na actualización dinámica do documento web.
- Utilizáronse distintos formatos no envío e na recepción de información.
- Creáronse e depuráronse programas que utilicen estas librerías.
- Creáronse páxinas web con React empregando compoñentes estilados, hooks, formularios e eventos
- Creáronse e deseñáronse páxinas web en React con xerarquías de compoñentes

A valoración da adquisición dos resultados de aprendizaxe de cada módulo profesional levarase a cabo a través da realización das dúas partes da proba:

* Primeira parte (Parte teórica). Terá carácter eliminatorio e consistirá nunha proba escrita na que deberá poder demostrar ter superado os criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte. Esta primeira parte da proba será cualificada de cero a dez puntos. Para a súa superación as persoas candidatas deberán obter unha puntuación igual ou superior a cinco puntos.



Os criterios de avaliación mínimos esixibles para alcanzar a avaliación positiva desta parte da proba son os enumerados no apartado 2.b. desta programación.

* Segunda parte (Parte práctica). As persoas aspirantes que superen a primeira parte da proba (parte teórica) realizarán a segunda parte (parte práctica), que tamén terá carácter eliminatorio e consistirá no desenvolvemento dun ou de varios supostos prácticos nos que deberá poder demostrar ter superado os criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte.

Esta segunda parte da proba (parte práctica) pode constar de, a súa vez, de varias partes que se poden desenvolver nun ou varios días. Cada parte da segunda parte da proba será cualificada de cero a dez puntos.

Para a superación da segunda parte, as persoas candidatas deberán obter unha puntuación igual ou superior a cinco puntos en cada parte da que se compoña. As persoas que non superen a primeira parte da proba (parte teórica) serán cualificadas cun cero nesta segunda parte (parte práctica). A nota da parte práctica virá dada pola media aritmética das partes da que se formen, sempre que se acadara un mínimo dun 5 en cada parte. En caso contrario, a nota máxima da segunda parte da proba será a nota suspensa mais próxima a media aritmética das partes que compoñen a parte práctica.

Os criterios de avaliación mínimos esixibles para alcanzar a avaliación positiva desta parte da proba son os enumerados no apartado 2.b. desta programación.

A cualificación final correspondente da proba será a media aritmética das cualificacións obtidas entre a primeira parte (parte teórica) e a segunda parte (parte práctica), expresada con número enteiros, redondeada á unidade máis próxima, sempre que se acadara un mínimo dun 5 en cada parte.

No caso de que as persoas aspirantes non superen a primeira proba, a puntuación final será a nota desa proba.

No caso de que as persoas aspirantes non superen a segunda parte da proba, a puntuación máxima que poderá asignarse será de catro puntos.

4. Características da proba e instrumentos para o seu desenvolvemento

4.a) Primeira parte da proba

CARACTERÍSTICAS DA PROBA

- A proba consistirá nunha proba escrita individual de carácter presencial cunha durabilidade mínima de unha hora e máxima de dúas, e poderá incluír preguntas curtas, de desenvolvemento e/ou tipo test. A puntuación de cada pregunta no enunciado da proba.
- A proba versará sobre os contidos sinalados na programación.
- As preguntas tipo test poderán ter máis dunha resposta, de maneira que para que a pregunta sexa correcta haberá que marcar todas as respostas correctas.
- As preguntas non costeadas no test non puntuarán e descontarase unha pregunta correcta por cada tres preguntas do test mal contestadas.
- Poderá haber algunhas preguntas (que serán marcadas debidamente como mínimos esixibles) que deberán ser contestadas todas elas correctamente para poder aprobar o exame.

INSTRUMENTOS NECESARIOS

Os instrumentos necesarios para a realización da proba serán papel e bolígrafo de cor negra ou azul. Non será corrixido ningún exercicio que se realice utilizando ferramentas diferentes ás indicadas.

NORMAS DA PROBA



Os membros da comisión de avaliación poderán excluír de calquera parte da proba dun determinado módulo profesional ás persoas aspirantes que leven a cabo calquera actuación de tipo fraudulento ou incumpran as normas de prevención, protección e seguridade, sempre que poidan implicar algún tipo de risco para si mesmas, para o resto do grupo ou para as instalacións, durante a realización das probas. Neste caso, o profesorado do módulo profesional cualificará esa parte da proba do módulo cun cero.

Non está permitido o uso de calquera dispositivo electrónico non autorizado expresamente no exame polo profesor/a (móviles, portátiles, etc) nin o uso de ningún tipo de documentación que non sexa suministrado polo docente encargado da proba. O emprego dos mesmos suporá a retirada automática da proba e o suspenso da mesma.

4.b) Segunda parte da proba

CARACTERÍSTICAS DA PROBA

A proba práctica consistirá nunha proba presencial de carácter práctico en papel ou no ordenador, cunha duración máxima de seis horas que poderá distribuírse en dous días.

A proba versará sobre os contidos sinalados nesta programación e consistirá na resolución de diferentes cuestións nun ou varios supostos prácticos de programación en Javascript

Poderá haber un ou varios exercicios (que serán marcados debidamente como mínimos esixibles) que deberán ser contestados ou realizados todos eles correctamente para superar a proba.

INSTRUMENTOS NECESARIOS

A proba levarase a cabo en ordenador e proporcionarase o equipamento hardware/software necesario para o seu desenvolvemento. O emprego de Internet para outros fins diferentes dos indicados será considerado copia, procedéndose a retirada da proba e o suspenso da proba práctica.

Para a realización da proba tamén serán papel e bolígrafo de cor negra ou azul. Non será corrixido ningún exercicio que se realice utilizando ferramentas diferentes ás indicadas.

NORMAS DA PROBA

Os membros da comisión de avaliación poderán excluír de calquera parte da proba dun determinado módulo profesional ás persoas aspirantes que leven a cabo calquera actuación de tipo fraudulento ou incumpran as normas de prevención, protección e seguridade, sempre que poidan implicar algún tipo de risco para si mesmas, para o resto do grupo ou para as instalacións, durante a realización das probas. Neste caso, o profesorado do módulo profesional cualificará esa parte da proba do módulo cun cero.

Non está permitido o uso de calquera dispositivo electrónico non autorizado expresamente no exame polo profesor/a (móviles, portátiles, etc) nin o uso de ningún tipo de documentación que non sexa suministrado polo docente encargado da proba. O emprego dos mesmos suporá a retirada automática da proba e o suspenso da mesma.