



IES ARCIPRESTE DE HITA. DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Programación didáctica del módulo: *Programación de aplicaciones utilizando frameworks*

Ciclo formativo: *Desarrollo de Aplicaciones Web*

Curso 2025/2026

Programación didáctica del módulo:

Programación de aplicaciones utilizando frameworks

Ciclo formativo:

Desarrollo de Aplicaciones Web

Curso: 2025/2026

Profesor:

Rubén Avisón Melero



Índice

1. Introducción.....	4
2. Legislación aplicable	7
3. Ubicación	9
4. Resultados del aprendizaje.....	12
4.1 Objetivos comunes	12
4.2 Objetivos específicos del módulo (Resultados de aprendizaje)	14
5. Contenidos.....	15
5.1 Unidad de Trabajo 0: Introducción a los frameworks	15
5.2 Unidad de Trabajo 1: GraphQL.....	15
5.3 Unidad de Trabajo 2: Bootstrap	16
5.4 Unidad de Trabajo 3: Laravel.....	16
5.5 Unidad de Trabajo 4: Despliegue de proyectos web	17
5.6 Unidad de Trabajo 5: Angular.....	17
5.7 Unidad de Trabajo 6: Pruebas de proyectos web	18
6. Concordancia de las unidades de trabajo con los resultados del aprendizaje	18
7. Temporalización	19
8. Metodología	19
9. Evaluación.....	21
9.1 El proceso de evaluación	21
9.1.1 Evaluación inicial	21
9.1.2 Procedimientos para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado	22
9.1.3 Evaluación sumativa	22



9.2	Criterios de evaluación	23
9.3	Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación necesarios para la formación en empresa	25
9.4	Criterios de calificación	26
9.5	Recuperación	28
9.5.1	Planificación de las actividades de recuperación de los módulos no superados	29
9.6	Pérdida de la evaluación continua	29
9.6.1	Sistemas e instrumentos de evaluación para los alumnos que han perdido el derecho a la evaluación continua	30
9.6.2	Procedimiento de notificación de la pérdida de la evaluación continua	31
9.7	Autoevaluación del profesorado	32
10.	Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.....	33
11.	Material didáctico.....	34
12.	Actividades extraescolares	35
13.	Bibliografía.....	35



1. Introducción

La Formación Profesional está orientada tanto al desarrollo y satisfacción personal del alumno como a la obtención de unos conocimientos de tipo técnico y/o humanístico que han de ser preparatorios para el mundo laboral o la Universidad.

La reforma educativa promulgada por la L.O.G.S.E. (Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo) supuso un cambio radical en el sistema educativo existente hasta entonces. La Formación Profesional tradicional pasó a denominarse Ciclos Formativos, quedando estructurada en familias y niveles. Así, los Ciclos Formativos de Grado Medio permiten obtener el título de Técnico, mientras que los Ciclos Formativos de Grado Superior permiten obtener el título de Técnico Superior.

Posteriormente, la L.O.E. (Ley Orgánica de la Educación) estableció una nueva ordenación de los ciclos formativos, estableciendo el nuevo catálogo de la formación profesional, las unidades de competencia y los módulos formativos asociados del Catálogo Modular de Formación Profesional. Este nuevo marco formativo no hace sino acercar la Formación Profesional a las necesidades actuales de la sociedad del conocimiento, donde la movilidad laboral, las nuevas tecnologías, la cohesión e inserción laboral exigen un nuevo planteamiento del mercado laboral. Así pues se pretende proporcionar a las personas la formación requerida por el sistema productivo y de acercar los títulos de formación profesional a la realidad del mercado laboral. Los Ciclos Formativos ofertados por la LOE están separados por familias, siendo una de ellas la Informática.

Con la entrada en vigor de la LOMCE en el curso 2014-2015 la FP Básica vino a sustituir a los PCPI, o Programas de Cualificación Profesional Inicial, desvinculando la Formación Profesional Básica de la obtención del Título de ESO. En este centro se lleva



impartiendo la formación Básica en la rama de “Informática y Comunicaciones” desde el curso 2014-2015. Con la promulgación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional la formación básica pasa a denominarse Ciclo Formativo de Grado Básico

De acuerdo a la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, se establecen las titulaciones de los cursos de especialización, cuyo acceso requiere como mínimo de una titulación de grado superior.

A partir del curso 2024/2025, en Castilla-La Mancha se implantarán, con carácter obligatorio y de forma progresiva, las medidas establecidas en el Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, que desarrolla la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la formación profesional.

En este curso 2025/2026, el Departamento de Informática impartirá los siguientes cursos:

a) **Ciclos formativos:**

1. **Grado Medio**

- Sistemas Microinformáticos y Redes (primer y segundo curso en turnos de mañana y vespertino).

2. **Grado Superior**

- Administración de Sistemas Informáticos en Red (primer y segundo curso).



- Desarrollo de Aplicaciones Web (primer y segundo curso en turnos de mañana y vespertino).
- Desarrollo de Aplicaciones Web (primer y segundo curso) en la modalidad Virtual).

3. Grado Básico

- “Informática y Comunicaciones” (Primer y segundo curso)

b) Cursos de Especialización (en horario vespertino):

- Ciberseguridad en Entornos de las Tecnologías de la Información.
- Inteligencia Artificial y Big Data.

c) Las siguientes asignaturas en Bachillerato y la ESO

- Digitalización. (4º ESO)
- Desarrollo Digital. (1º Bachillerato)

d) Además, el departamento también será encargado de llevar a cabo las tareas

de:

- Responsable de Formación y TIC
- Jefatura de estudios adjunta de FP
- Responsable de aula ATECA
- Responsable de aula APE



Dado el extraordinario auge de la informática, y su gran implantación en la gran mayoría de trabajos actualmente, no es de extrañar que estos ciclos formativos sean considerados por los alumnos como una buena alternativa profesional para su futuro.

Para la inserción de los alumnos en el mundo laboral de modo rápido y eficaz, el alumno debe aprender las técnicas y métodos más adecuados que garanticen la adquisición de los conocimientos y destrezas para desenvolverse en el sector informático.

Esta programación está referida al módulo de ““*Desarrollo Web en Entorno Servidor*” del ciclo formativo “*Desarrollo de Aplicaciones Web*” en el centro I.E.S. Arcipreste de Hita de Azuqueca de Henares (Guadalajara).

2. Legislación aplicable

La legislación en la que se basa esta programación didáctica es la siguiente:

1. Ley 5/2002, de 19 de junio, donde se establece el sistema integral de la Formación Profesional.
2. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, donde se regula la Formación Profesional en el sistema educativo, organizándola en ciclos formativos de grado medio y grado superior.
3. Real Decreto 1538/2006, de 15 de diciembre, por el que se establece la ordenación general de la Formación Profesional del sistema educativo, incluyendo los aspectos básicos de la evaluación y efectos de los títulos de Formación Profesional.
4. Orden de 29/07/2010, de la Consejería de Educación, Ciencia y Cultura, por la que se regula la evaluación, promoción y acreditación académica del



alumnado de formación profesional inicial del sistema educativo de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha [2010/14361].

5. Orden de 12 de marzo de 2010, de la Consejería de Educación y Ciencia.
6. Ley 3/2012, de 10 de mayo, de autoridad del profesorado [2012/7512].
7. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
8. Orden de 30/07/19, de la Cons. de Educación, Cultura y Deportes, por la que se modifican varias órdenes que regulan la evaluación de alumnado que cursa enseñanzas de FP y otras, para adecuar las fechas de evaluación anuales al calendario de evaluaciones.
9. Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la formación profesional.
10. RD 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
11. Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas.
12. Real Decreto 405/2023, de 29 de mayo, por el que se actualizan los títulos de la formación profesional del sistema educativo de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma y Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web, de la familia profesional Informática y Comunicaciones, y se fijan sus enseñanzas mínimas.
13. Orden 201/2024, de 28 de noviembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación, promoción, titulación y certificación académica del alumnado matriculado en los grados D y E de Formación Profesional en Castilla-La Mancha.
14. Orden 204/2024, de 2 de diciembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan determinados aspectos sobre la



organización y desarrollo del sistema de Formación Profesional de carácter dual en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, para los centros educativos que imparten ofertas de Formación Profesional de Grados D y E.

15. Real Decreto 686/2010, de 20 de mayo, por el que se establece el título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web y se fijan sus enseñanzas mínimas. (B.O.E. de 12 de junio del 2010)
16. Real Decreto 230/2011, de 28 de julio, por el que se establece el currículo de Ciclo Formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico o Técnica Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha [2011/11276].
17. Decreto 80/2024, de 5 de noviembre, por el que se modifican determinados decretos que establecen los currículos de los ciclos formativos de grado superior correspondientes a los títulos de Técnico o Técnica Superior de Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
[2024/8907]

3. Ubicación

Tradicionalmente, el alumnado que se matricula es consciente de que las enseñanzas que va a recibir están muy ligadas a un entorno laboral, y que el objetivo principal de los ciclos formativos es formar trabajadores en un campo específico. Al tratarse de enseñanzas dedicadas a la informática, los alumnos tienen claro que el trabajo fundamental se desarrolla con ordenadores, aunque desgraciadamente asocian los contenidos con la ofimática, en lugar de la informática.

El grupo de 2º DAW suele ser un grupo homogéneo de alumnos, sin problemas de conducta y con interés por la informática (aunque sea principalmente por alguna de sus ramas). Algunos de los alumnos de este curso muestran normalmente interés por



acceder directamente al mercado laboral, y otros muestran predisposición acceder a la Universidad.

El Departamento de Informática dispone de las siguientes aulas:

a) Aulas para ciclos y cursos de especialización:

- a. Formado por 6 aulas situadas en el aulario en las que se imparten los seis cursos de Formación Profesional (dos aulas para el ciclo de SMR, dos para el ciclo de ASIR y dos para el ciclo de DAW) de aproximadamente 50 metros cuadrados cada una de ellas.
- b. El tamaño de las aulas no es el adecuado para realizar clases teóricas y prácticas cuando el grupo de alumnos es superior a 26 alumnos.
- c. Para el grupo Distancia, no será necesaria la utilización de ningún aula, pero si sería útil que el profesor pudiera tener una sala disponible con conexión a Internet donde pudiera trabajar.
- d. Los cursos de especialización se imparten en horario de tarde y ocupan las mismas aulas que los grados superiores.

b) Aulas APE

- a. La asignatura de Bachillerato y de la ESO se imparte en las aulas APE del centro o en aulas tradicionales con el apoyo de ordenadores portátiles.

c) Aulas para CFG Básico

- a. La formación profesional básica se imparte en otras aulas independientes de los Ciclos.
- b. El aula de primero está en la planta baja del aulario.
- c. El aula de segundo está en el edificio principal del instituto, un aula situada entre las aulas APE y ATECA.



d) Aula ATECA

- a. Aula de dotación europea para el desarrollo de proyectos de innovación.

En la mayoría de las aulas debido al gran número de alumnos matriculados en algunos cursos (principalmente en los cursos de primero), las aulas están formadas por hileras de ordenadores para intentar aprovechar el espacio de la forma más óptima posible. Aunque en algunos casos cuando hay pocos alumnos es posible distribuirlas en forma de U para realizar las clases prácticas, permitiendo un control visual rápido de los ordenadores por parte del profesor, y en el centro de la clase disponer de mesas adicionales para realizar las clases teóricas.

El módulo profesional “*Programación de aplicaciones utilizando frameworks*” tiene carácter eminentemente práctico, y a cada explicación de un nuevo concepto le siguen múltiples ejemplos de uso y la realización de diversos ejercicios para reforzar el aprendizaje del alumno.

Se trata de un módulo de nueva implantación en este curso 2025/26 dentro del currículo de Desarrollo de Aplicaciones Web, y que se centra en tecnologías muy avanzadas, por lo que los alumnos deben tener una buena base del curso anterior, y deben cursarlo en paralelo a otros módulos de ese segundo curso que también refuerzan ciertos contenidos

A lo largo del curso se realizarán múltiples actividades a desarrollar tanto de manera individual como en pequeños grupos, de forma que por un lado se fomente el autoaprendizaje del alumno y por otro su capacidad para trabajar en equipo y para conocer múltiples formas de resolver un mismo problema.



4. Resultados del aprendizaje

Son objetivos comunes los descritos en el Proyecto educativo del centro, en los que respecta a la convivencia, integración, trabajo en equipo y respeto mutuo entre los integrantes de la comunidad docente.

4.1 *Objetivos comunes*

Adicionalmente, los objetivos comunes para este ciclo formativo son los descritos en el Real Decreto 686/2010:

1. Ajustar la configuración lógica analizando las necesidades y criterios establecidos para configurar y explotar sistemas informáticos.
2. Identificar las necesidades de seguridad verificando el plan preestablecido para aplicar técnicas y procedimientos relacionados.
3. Instalar módulos analizando su estructura y funcionalidad para gestionar servidores de aplicaciones.
4. Ajustar parámetros analizando la configuración para gestionar servidores de aplicaciones.
5. Interpretar el diseño lógico, verificando los parámetros establecidos para gestionar bases de datos.
6. Seleccionar lenguajes, objetos y herramientas, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos.
7. Utilizar lenguajes, objetos y herramientas, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos.
8. Generar componentes de acceso a datos, cumpliendo las especificaciones, para integrar contenidos en la lógica de una aplicación web.
9. Utilizar lenguajes de marcas y estándares web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones web



10. Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.
11. Evaluar la interactividad, accesibilidad y usabilidad de un interfaz, verificando los criterios preestablecidos, para Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación.
12. Utilizar herramientas y lenguajes específicos, cumpliendo las especificaciones, para desarrollar e integrar componentes software en el entorno del servidor web.
13. Emplear herramientas específicas, integrando la funcionalidad entre aplicaciones, para desarrollar servicios empleables en aplicaciones web.
14. Evaluar servicios distribuidos ya desarrollados, verificando sus prestaciones y funcionalidad, para integrar servicios distribuidos en una aplicación web.
15. Verificar los componentes de software desarrollados, analizando las especificaciones, para completar el plan de pruebas.
16. Utilizar herramientas específicas, cumpliendo los estándares establecidos, para elaborar y mantener la documentación de los procesos.
17. Establecer procedimientos, verificando su funcionalidad, para desplegar y distribuir aplicaciones.
18. Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos.
19. Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionadas con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
20. Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y organización de trabajo y de la vida personal.
21. Tomar decisiones de forma fundamentada analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de



equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

22. Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
23. Aplicar estrategias y técnicas de comunicación adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
24. Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo a la normativa aplicable en los procesos del trabajo, para garantizar entornos seguros.
25. Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al diseño para todos
26. Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.
27. Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.
28. Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales para participar como ciudadano democrático.

4.2 *Objetivos específicos del módulo (Resultados de aprendizaje)*

Además, este módulo tiene los siguientes objetivos específicos:

1. Crea aplicaciones BackEnd utilizando FrameWork de Servidor



2. Crea aplicaciones FrontEnd utilizando FrameWork de Cliente
3. Despliega aplicaciones de cliente y de servidor creadas con frameworks
4. Modifica la interfaz de usuario utilizando Framework de diseño
5. Crea baterías de pruebas mediante framework de testeo para asegurar el correcto funcionamiento de una aplicación

5. Contenidos

5.1 Unidad de Trabajo 0: Introducción a los frameworks

Contenidos	Objetivos
<ol style="list-style-type: none">1. Desarrollo web2. Frameworks web3. APIs web4. Paradigma GraphQL	<ol style="list-style-type: none">1. Revisar desarrollo web en la actualidad, desde patrón MVC a páginas SVA.2. Estudiar distintos conceptos relacionados con el desarrollo web, como SQL, CRUD, HTTP, modelo cliente-servidor y solicitudes/respuestas.3. Entender el estado actual del desarrollo web a través del estudio de su historia.4. Reconocer distintos frameworks web, sus características y usos reales, sus ventajas e inconvenientes.5. Repasar y utilizar distintos tipos de APIs web.6. Estudiar la problemática de APIs REST y por qué el futuro es GraphQL.7. Primera toma de contacto con el paradigma GraphQL.
Resultados y Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos y Objetivos:	
Ninguno	

5.2 Unidad de Trabajo 1: GraphQL

Contenidos	Objetivos
<ol style="list-style-type: none">1. Introducción a GraphQL2. Configuración del entorno GraphQL3. Hola mundo en GraphQL4. Lenguaje de esquemas GraphQL5. Lenguaje de consultas GraphQL6. Otras operaciones GraphQL7. Ejecución en GraphQL	<ol style="list-style-type: none">1. Estudiar diversas API, incluyendo API Restful, y entender su distinto funcionamiento.2. Realizar consultas sobre distintas bases de datos, utilizando distintos elementos middleware y sobre diferentes repositorios que funcionen sobre bases de datos de contenido diverso.3. Implementar APIs Restful, con todos sus componentes y con la codificación adecuada, comprobando que funciona toda la toolchain de



	la manera correcta.
Resultados y Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos y Objetivos:	
R.A. 1: c, e, f	

5.3 Unidad de Trabajo 2: Bootstrap

Contenidos	Objetivos
1. Configuración de un framework de diseño 2. Limitaciones de diseño 3. Disposición de página 4. Formato de formularios 5. Otras clases de ayuda 6. Utilidades	1. Utilizar los componentes predefinidos, haciendo las modificaciones y personalizaciones que sean necesarias 2. Modificado la disposición de los elementos de la interfaz, incluyendo formularios, controles, botones, y otros elementos 3. Personalizar el diseño de la web, incluyendo estilos y temas 4. Crear diseños responsivos y adaptativos a diferentes soportes 5. Crear transiciones y otro tipo de animaciones 6. Reconocer y utilizar las diferentes utilidades y clases que proporciona el framework
Resultados y Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos y Objetivos:	
R.A. 4: a, b, c, d, e, f	

5.4 Unidad de Trabajo 3: Laravel

Contenidos	Objetivos
1. Estructura y configuración 2. Hola mundo 3. Rutas 4. Blade 5. Acceso a datos 6. Controladores y modelos 7. Autenticación	1. Estudiar, reconocer e implementar la estructura base de un proyecto creado con un framework servidor, con su diseño de directorios y las necesidades de configuración 2. Diseñar rutas y controladores en un proyecto web basado en un patrón MVC, utilizando un editor de plantillas que permita utilizar todos los elementos 3. Realizar migraciones de bases de datos utilizando el modelo de datos basado en MVC y las rutas del framework 4. Implementar seguridad en la aplicación tomando las medidas e implementando los mecanismos necesarios
Resultados y Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos y Objetivos:	
R.A. 1: a, b, d, g	



5.5 Unidad de Trabajo 4: Despliegue de proyectos web

Contenidos	Objetivos
<ol style="list-style-type: none">1. Requisitos de proyecto2. Elementos de despliegue3. Despliegue en producción4. Despliegue en pruebas5. Mantenimiento del proyecto	<ol style="list-style-type: none">1. Estudiar los requisitos de un proyecto de una aplicación web, haciendo hincapié en las necesidades en los procesos de despliegue y funcionamiento nominal de la aplicación2. Reconocer los componentes de los distintos tipos de entornos de despliegue de aplicaciones web3. Configurar el entorno del servidor de pruebas donde se va a desplegar la aplicación4. Configurar el entorno del servidor de producción donde se va a desplegar la aplicación5. Buscar, estudiar, cumplir y gestionar las dependencias necesarias para que la aplicación funcione de forma autónoma6. Utilizar técnicas de despliegue continuo y automatización de las actualizaciones de la aplicación7. Implementando medidas de seguridad y optimización en los distintos entornos de despliegue en servidores
Resultados y Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos y Objetivos:	
R.A. 3: a, b, c, d, e	

5.6 Unidad de Trabajo 5: Angular

Contenidos	Objetivos
<ol style="list-style-type: none">1. Entorno de desarrollo framework cliente2. Lenguaje de creación de objetos, clases y componentes3. Directivas, tuberías, servicios y señales4. Comunicación con servicios externos5. Manejo de rutas en framework cliente6. Gestión de formularios y control de los datos	<ol style="list-style-type: none">1. Estudiar, reconocer e implementar la estructura base de un proyecto creado con un framework cliente, con su diseño de directorios y las necesidades de configuración2. Estudiar, reconocer e implementar componentes de un framework cliente web, incluyendo su estructura y personalización3. Diseñar y gestionar distintos estados de la aplicación4. Realizar llamadas a una API Rest de servidor, modificando la interfaz del cliente en función de la respuesta, utilizando eventos



- | | |
|--|---|
| | 5. Implementar seguridad en la aplicación gestionando los datos de sesión e invocado servicios que tengan seguridad |
|--|---|

Resultados y Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos y Objetivos:

R.A. 2 a, b, c, d, e, f, g

5.7 Unidad de Trabajo 6: Pruebas de proyectos web

Contenidos	Objetivos
1. Pruebas de aplicaciones web 2. Pruebas unitarias 3. Pruebas de integración 4. Pruebas de sistema 5. Simulación y automatización	1. Estudiar, identificar, analizar y estructurar diferentes tipos de pruebas de aplicaciones web, incluyendo tanto validación como verificación 2. Diseñas, planificar, realizar y gestionar pruebas unitarias y pruebas de integración 3. Diseñas, planificar, realizar y gestionar pruebas de sistema, incluyendo pruebas extremo a extremo, pruebas funcionales, pruebas de aceptación y pruebas de regresión 4. Estudiar los distintos tipos de simuladores de componentes software, incluyendo simuladores de comportamiento, simuladores de servicios a solicitar y simuladores de datos 5. Incorporado la ejecución de las pruebas en el proceso de despliegue de una manera automatizada utilizando las herramientas software adecuadas

Resultados y Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos y Objetivos:

R.A. 5: a, b, c, d, e, f

6. Concordancia de las unidades de trabajo con los resultados del aprendizaje

En el siguiente cuadro resumen, se especifica la concordancia entre los objetivos específicos de este módulo y las unidades de trabajo (la X muestra correspondencia):

U.T. / R.A.	R.A. 1	R.A. 2	R.A. 3	R.A. 4	R.A. 5
U.T. 0					
U.T. 1	X				



U.T. 2				X	
U.T. 3	X				
U.T. 4			X		
U.T. 5		X			
U.T. 6					X

7. Temporalización

A continuación, se plantea el calendario de ejecución de las unidades de trabajo ya descritas, la **duración asignada es orientativa** y puede modificarse y adaptarse durante el curso dependiendo del tipo de alumnado, recursos con los que se pueda contar en clase o posibles imprevistos:

Unidad de Trabajo		Duración prevista	Trimestre
0	Introducción a los frameworks	6	1º
1	GraphQL	12	1º
2	Bootstrap	12	1º
3	Laravel	12	1º-2º
4	Despliegue de proyectos web	20	2º
5	Angular	12	2º-3º
6	Pruebas de proyectos web	6	3
Duración total:		80 horas	

8. Metodología

Los aspectos metodológicos que se pretenden aplicar en este módulo descansan en la idea de que el alumno se considere parte activa de la actividad docente, con esto se pretende involucrarlo en el proceso de asimilación de nuevos conceptos y



adquisición de capacidades no como un mero contenedor de éstas sino como un productor directo de estos conocimientos y habilidades en sí mismo.

De igual forma se pretende que el alumno respete al profesor y a sus compañeros, respectando igualmente el material de la clase. Dado el poco material disponible para impartir este módulo, esta última premisa se convierte en vital para poder realizar un aprendizaje correcto de la materia.

Los medios que se implantarán en la medida de lo posible para conseguir estos fines son:

- Estructuración de la clase de la forma más óptima posible para aprovechar el espacio según el número de alumnos en el aula.
- Utilización de la pantalla digital o el proyector para realizar las explicaciones prácticas de software.
- Agrupación de algunas horas de clase en bloques de 2 sesiones lectivas, con el fin de poder planificar teoría y ejercicios prácticos en el mismo día.
- Realización de actividades en grupo que permitan, de una forma próxima y fácil, el aporte de distintos puntos de vista sobre un tema concreto.
- Agrupaciones de alumnos para realizar proyectos o ejercicios conjuntos.
- Planteamiento de actividades creativas donde el alumno pueda aportar su criterio a los temas comentados.
- Por otra parte, se plantea la necesidad de motivar e incentivar el interés del alumno por los temas referenciados en clase, esto se concreta en los puntos siguientes:
 - Acercamiento de los temas didácticos al mundo real, aportando publicaciones y documentación de productos lo más conocidos y asequibles posible.



- Desmitificando la teoría más abstracta y convirtiéndola en cosas tangibles. Es decir, analizando el punto de vista práctico de los conceptos expresados en clase.
- Planteando ejemplos de aplicación de los trabajos en clase en el mundo laboral real (o lo más cercano posible) de forma que se vaya formando la imagen, en cada alumno, de su perfil profesional.
- Se utilizará en la medida de lo posible la plataforma Moodle proporcionada por la Junta de comunidades, integrado en Educamos CLM, para proporcionar a los alumnos materiales de consulta, así como ejercicios y tareas.

9. Evaluación

La evaluación será continua, formativa y sumativa, considerándose además de las pruebas objetivas, el trabajo en clase, el progreso, el interés por el módulo, la atención, etc.

9.1 *El proceso de evaluación*

9.1.1 Evaluación inicial

Al comienzo de cada Unidad de Trabajo se realizará un pequeño debate que permitirá saber cuál es el nivel de conocimientos del alumno sobre cada tema, realizando introducciones sobre aquellos aspectos necesarios para el tema que el alumno no tiene o no ha adquirido completamente, o una pequeña introducción al tema. Se orientará a los alumnos acerca de los contenidos del tema para que los ubiquen dentro de los conocimientos informáticos adquiridos en el curso pasado, o bien en unidades de trabajo anteriores.



En el caso de que Unidades de Trabajo anteriores sirvan como base a una nueva Unidad de Trabajo, los alumnos en esta fase realizarán un repaso de esos conceptos.

Este curso se realizará por primera vez una evaluación inicial del grupo, es decir, una evaluación de los conocimientos previos para determinar el nivel de los alumnos y qué necesidades pueden tener.

9.1.2 Procedimientos para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado

Utilizando la observación y el análisis de los trabajos desarrollados, se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

1. El trabajo en equipo
2. La investigación de los contenidos
3. La asistencia regular a clase
4. La puntualidad
5. La correcta utilización del material y equipos
6. Participación en clase
7. Realización y presentación de los trabajos obligatorios solicitados por el profesor.
8. La elaboración de los trabajos optativos
9. Pruebas escritas, con contenidos teóricos y prácticos

Se considera que estos instrumentos de evaluación son adecuados para los criterios de evaluación de este módulo.

9.1.3 Evaluación sumativa

Al final de ciertos bloques de unidades de trabajo, fundamentales para proseguir el desarrollo del módulo, se realizarán pruebas específicas de evaluación escritas



I llevadas a cabo por el alumno de forma individual. En ciertas unidades de trabajo se realizarán proyectos o ejercicios de síntesis que deberán ser entregados en una fecha límite que serán calificados en ese trimestre.

9.2 Criterios de evaluación

R.A. 1. Crea aplicaciones BackEnd utilizando FrameWork de Servidor

- a) Conoce la estructura base de un proyecto creado con un framework servidor
- b) Se han creado nuevas rutas y controladores en el proyecto
- c) Se han utilizado distintos elementos middleware
- d) Se han realizado migraciones de bases de datos utilizando el framework
- e) Se han realizado consultas a bases de datos
- f) Se ha implementado una API Restful
- g) Se han tomado medidas de securización de la aplicación

R.A.2. Crea aplicaciones FrontEnd utilizando FrameWork de Cliente

- a) Conoce la estructura base de un proyecto creado con un framework cliente
- b) Conoce la estructura de un componente
- c) Se ha diseñado e implementado un componente para el framework
- d) Se ha gestionado el estado de la aplicación
- e) Se han realizado llamadas a la API Rest del servidor y se ha modificado la interfaz cliente en función de la respuesta
- f) Se han utilizado eventos
- g) Se han gestionado datos de sesión y se han invocado servicios securizados

R.A.3. Despliega aplicaciones de cliente y de servidor creadas con frameworks

- a) Se ha configurado el entorno del servidor de producción donde se va a desplegar la aplicación



- b) Se han gestionado las dependencias necesarias para la aplicación
- c) Se ha configurado y optimizado el servidor web
- d) Se han utilizado técnicas de despliegue continuo y automatización de las actualizaciones de la aplicación
- e) Se han implementado medidas de seguridad en el servidor de producción

R.A. 4. Modifica la interfaz de usuario utilizando Framework de diseño

- a) Se han reconocido las diferentes utilidades y clases que proporciona el framework
- b) Se han utilizado y personalizado los componentes predefinidos
- c) Se ha modificado la disposición de los elementos de la interfaz
- d) Se han personalizado estilos y temas predefinidos
- e) Se ha creado un diseño responsive y adaptativo
- f) Se han creado animaciones y transiciones

R.A. 5. Crea baterías de pruebas mediante framework de testeo para asegurar el correcto funcionamiento de una aplicación

- a) Se han configurado y estructurado diferentes pruebas de la aplicación
- b) Se han creado pruebas unitarias
- c) Se han creado pruebas de integración
- d) Se han creado pruebas E2E
- e) Se han simulado comportamientos externos
- f) Se han simulado peticiones de consumo de servicios externos
- g) Se ha incorporado la ejecución de pruebas automatizadas en el proceso de despliegue



9.3 Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación necesarios para la formación en empresa

Los siguientes resultados de aprendizaje y sus correspondientes criterios de evaluación, deben ser necesariamente alcanzados en su totalidad para poder incorporarse a la fase de formación en empresa u organismo equiparado, de esta forma se garantiza que el desempeño del alumnado en la empresa no va suponer un riesgo para sí mismo, para la seguridad de los trabajadores o trabajadoras, sus instalaciones o para el tratamiento de la información confidencial de la empresa.

R.A. 1. Crea aplicaciones BackEnd utilizando FrameWork de Servidor

Criterios de evaluación:

- a) Conoce la estructura base de un proyecto creado con un framework servidor
- b) Se han creado nuevas rutas y controladores en el proyecto
- c) Se han utilizado distintos elementos middleware
- d) Se han realizado migraciones de bases de datos utilizando el framework
- e) Se han realizado consultas a bases de datos
- f) Se ha implementado una API Restful
- g) Se han tomado medidas de securización de la aplicación

R.A. 4. Modifica la interfaz de usuario utilizando Framework de diseño

Criterios de evaluación:

- a) Se han reconocido las diferentes utilidades y clases que proporciona el framework
- b) Se han utilizado y personalizado los componentes predefinidos
- c) Se ha modificado la disposición de los elementos de la interfaz
- d) Se han personalizado estilos y temas predefinidos
- e) Se ha creado un diseño responsive y adaptativo
- f) Se han creado animaciones y transiciones



9.4 Criterios de calificación

Para la superación del módulo es requisito indispensable que el alumno supere todos y cada uno de los resultados de aprendizaje del módulo de acuerdo a los criterios de calificación establecidos.

Una vez superados todos los resultados de aprendizaje, la calificación final del módulo se obtendrá sumando la calificación obtenida en cada uno de los RRAA, de acuerdo con los porcentajes de ponderación.

Del resultado se tomará la parte entera, redondeando por exceso la cifra si la parte decimal resultase ser igual o superior a 5.

La calificación final del módulo, por lo tanto, se establecerá según los siguientes puntos:

- El rango de calificación será de 1 a 10 valor entero
- El peso de las calificaciones de los RRAA se realizará mediante una media ponderada.
- El valor mínimo en los RRAA para considerar que las capacidades profesionales han sido alcanzadas será de 5. En el caso, que algún RRAA presente una puntuación inferior a 5, entonces la calificación final del módulo no podrá ser superior a 4.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	% Asignado Evaluación
R.A. 1. Crea aplicaciones BackEnd utilizando FrameWork de Servidor	30
R.A. 2. Crea aplicaciones FrontEnd utilizando FrameWork de Cliente	20
R.A. 3. Despliega aplicaciones de cliente y de servidor creadas con frameworks	20
R. A. 4. Modifica la interfaz de usuario utilizando Framework de diseño	20
R. A. 5. Crea baterías de pruebas mediante framework de testeo para asegurar el correcto funcionamiento de una aplicación	10
	100%



Cada resultado de aprendizaje está dividido en criterios de evaluación que serán evaluados mediante varios instrumentos de evaluación, pudiendo un instrumento de evaluación evaluar diferentes criterios de evaluación.

Si un CE se evalúa más de una vez, la calificación se obtendrá con un porcentaje en función del momento de desarrollo del contenido asociado al criterio

Protocolo de actuación ante plagio en pruebas y proyectos:

- Tanto las **pruebas prácticas como los proyectos son individuales** y deben ser realizados por el alumno con los recursos y tiempo que se dispongan.
- En el caso en el que el alumno utilice material que no esté permitido en pruebas prácticas y sea utilizado de manera visible para la realización de la prueba, el alumno será informado de tal evento y la prueba que esté realizando tendrá **calificación de 1**, independiente de lo que presente el alumno.
- Asimismo, si uno o más alumnos son susceptibles de haber incurrido en copia o plagio de una prueba práctica de otro alumno y/o alumnos, el profesor podrá someterlos a una prueba y entrevista específicas después del examen para verificar la propiedad individual de cada una de las pruebas. El contenido de dicha verificación está a disposición del profesor que realizará las preguntas pertinentes. Si dicha entrevista individual o colectiva es satisfactoria, se mantendrá la nota de las pruebas. Por el contrario, las pruebas prácticas y/o proyectos de los alumnos sometidos a dicha verificación tendrán una **calificación de 1** en cada uno de las pruebas plagiadas.



9.5 *Recuperación*

Se trata de una evaluación continua como se desprende de la metodología empleada y, por tanto, no existirán pruebas de recuperación específicas (a no ser que el profesor lo considere necesario), realizando planes de refuerzo al alumnado en el momento que se detecte que un alumno no pueda conseguir los objetivos establecidos.

Acceso a segunda convocatoria ordinaria

Los alumnos que, después de la primera convocatoria tengan módulos no superados, accederán a la segunda convocatoria de cada curso académico. La segunda convocatoria ordinaria ofrece al alumnado una última oportunidad para recuperar los Resultados de Evaluación (RA) que no hayan sido alcanzados en la primera convocatoria ordinaria.

Para cada RA no superado se diseñarán distintos instrumentos de evaluación exámenes específicos que permitan demostrar la competencia necesaria en relación con el Resultado de Aprendizaje asociado. El profesor informará a cada alumno tanto sobre los RRAA no superados como los instrumentos de evaluación que se aplicarán a los mismos.

Si el alumno no se presenta a la prueba de evaluación preparada por los profesores para la segunda convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno renuncia a la misma, sin necesidad de haberlo solicitado previamente.

El acceso a la segunda convocatoria ordinaria se realizará independientemente del tipo de matrícula del alumno (ordinaria o modular).



9.5.1 Planificación de las actividades de recuperación de los módulos no superados

Para apoyar al alumnado en la consecución de los Resultados de Evaluación (RRAA) no alcanzados en la Primera Convocatoria Ordinaria, se establece el siguiente plan de recuperación, utilizando el aula virtual y sesiones presenciales:

- Aula virtual: los estudiantes dispondrán en el aula virtual de un conjunto de ejercicios y recursos específicos organizados por tema y RA, lo que les permitirá reforzar los contenidos necesarios para la recuperación.
- Sesiones de repaso: Se programarán sesiones de repaso, con el fin de que el alumnado pueda resolver dudas y reforzar los RRAA no alcanzados. Durante estas sesiones, se revisarán los conceptos, técnicas y ejercicios más relevantes para la recuperación

Cada estudiante recibirá un plan de trabajo personalizado que incluirá:

- Los RRAA que debe alcanzar.
- Recomendaciones de estudio y práctica.
- Actividades y ejercicios en el aula virtual relacionados con sus necesidades de mejora.
- El calendario de sesiones de repaso y consejos para organizar su estudio de cara a la evaluación final.

Con esta estructura, se facilita que el alumnado pueda alcanzar los Resultados de Aprendizaje establecidos para el módulo.

9.6 Pérdida de la evaluación continua

En el caso de que un alumno no asista a clase, puede perder el derecho a ser evaluado de forma continua. En concreto aquellos alumnos que tengan un 25% de faltas de asistencia injustificadas POR MÓDULO perderán el derecho a la evaluación



continua de ese módulo, por lo que deberán presentarse a una prueba objetiva al finalizar el módulo.

En este módulo, el porcentaje de faltas injustificadas que puede tener un alumno antes de perder el derecho a la evaluación continua es 20.

La pérdida de la evaluación continua se realiza únicamente para el módulo en el que se hayan detectado las faltas de asistencia injustificadas, y no para todo el ciclo formativo.

La justificación válida para los alumnos se realizará mediante un justificante médico expedido por autoridades médicas o por causas de fuerza mayor que el alumno pueda alegar y sean aceptadas por el profesor.

Adicionalmente, para fomentar el cuidado y corresponsabilidad del material de clase y prepararlos para el trabajo en empresa de forma responsable, los alumnos que causen daño intencionado o por negligencia no cuiden el mismo deberán reparar el daño causado al amparo de la Ley de Autoridad del Profesorado. En el caso de que no reparen el daño causado **perderán el derecho a la evaluación continua en todos los módulos en los que estén matriculados**. Los alumnos volverán a ser evaluados de forma continuada cuando reparen el daño causado.

9.6.1 Sistemas e instrumentos de evaluación para los alumnos que han perdido el derecho a la evaluación continua

En el caso de que un alumno pierda el derecho a evaluación continua, deberá presentarse al examen final del curso que se realizará la última semana del curso. En base a ese examen final se calificará el módulo en la primera sesión de evaluación



ordinaria. Aun así, el alumno deberá entregar los trabajos prácticos que considere el profesor PREVIA realización del examen. En el caso de no entregar los trabajos prácticos, el alumno no podrá realizar el examen final.

La calificación final obtenida se calculará según lo descrito en el apartado 9.3 de esta programación didáctica.

9.6.2 Procedimiento de notificación de la pérdida de la evaluación continua

El procedimiento de notificación de la pérdida de la evaluación continua es el siguiente:

1. Una vez el alumno haya perdido el derecho a la evaluación continua, al alcanzar el 25% de las faltas injustificadas, el profesor notificará del hecho al tutor del grupo.
2. El tutor del grupo contactará con el resto de los profesores, por si hubiera algún módulo con alguna circunstancia similar.
3. En el menor tiempo posible se notificará por carta al alumno o a sus tutores legales (en el caso de menores de edad), enviada por el tutor desde la secretaría del centro (con registro de entrada) con el visto bueno de la Dirección del centro. La comunicación se realizará según el modelo establecido en el Anexo I de la orden 29/07/2010 de la Consejería de Educación, Ciencia y Cultura de CLM, por la que se regula la evaluación del alumnado de Formación Profesional.
4. La realización del examen final de curso será posible si el alumno entrega los trabajos prácticos indicados por el profesor.



9.7 Autoevaluación del profesorado

La autoevaluación del profesorado está englobada en el Proyecto Educativo del Centro (según su plan de autoevaluación del centro), y se percibe como una forma de mejora y calidad de la enseñanza.

La autoevaluación del profesorado es una práctica constante y continua en el Departamento de Informática, que demuestra a lo largo de cada curso escolar una innovación de metodologías y capacidad de inventiva para poder impartir enseñanzas a pesar de los escasos recursos materiales de los que dispone. Esta autoevaluación del trabajo docente suele ser un proceso interno, de reflexión intrínseca y de necesidad esencial en el trabajo del profesorado. Conviene sin embargo realizar una reflexión escrita de forma periódica, por lo que, una vez terminadas las evaluaciones del primer y segundo trimestre, el profesorado realiza una autoevaluación de su trabajo y metodología empleada. En esa autoevaluación se recogerán los siguientes aspectos:

Medidas tomadas durante el trimestre que se deben autoevaluar:

1. Medidas metodológicas (clase magistral, libro de texto, nuevas tecnologías,...)
2. Organizativas del aula
3. Agrupamientos del alumnado
4. Evaluación
5. Actividades de recuperación
6. Acción tutorial
7. Material
8. Problemas encontrados
9. Correcciones
10. Departamentales



Medidas que se deben tomar durante el siguiente trimestre:

1. Medidas metodológicas (clase magistral, libro de texto, nuevas tecnologías,...)
2. Organizativas del aula
3. Agrupamientos del alumnado
4. Evaluación
5. Actividades de recuperación
6. Acción tutorial
7. Material
8. Problemas encontrados
9. Correcciones

Resultados académicos:

1. Porcentaje de alumnos por tramos de calificación.
2. Porcentaje de abandonos o renuncias de convocatorias
3. Número de faltas de asistencia

10. Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

Se realizarán las adaptaciones necesarias en los medios y procedimientos de evaluación para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, con el fin de garantizar su accesibilidad a las pruebas y que sea evaluado con los medios apropiados a sus posibilidades y características.

En todo caso, en el proceso de evaluación se comprobará que el alumnado ha conseguido los resultados de aprendizaje establecidos para cada uno de los módulos que forman parte del ciclo formativo.

En ningún caso se realizarán adaptaciones curriculares significativas.



11. Material didáctico

Para las explicaciones de contenidos teóricos:

- Pizarra.
- Retroproyector y pantalla o pizarra digital.
- Ordenador con acceso al aula virtual

Para los ejercicios prácticos:

- Ordenador con Windows, Microsoft Office, Acrobat Reader, 7Zip, Visual Studio Code y Docker.
- Impresoras
- Conexión a Internet.
- Acceso al aula virtual

Cuidado del material

En la situación actual en la que nos encontramos, con unos presupuestos ajustados y un material escaso, se hace IMPRESCINDIBLE en el Departamento de Informática exigir un cuidado del material a los alumnos. Afortunadamente, esta necesidad viene incluso amparada por ley de CLM, por lo que, en el caso de rotura del material por parte de un alumno, se exigirá el cumplimiento de la Ley de Autoridad del Profesorado, donde se especifica, en su Artículo 7:

"Artículo 7. Responsabilidad y reparación de daños.

Los alumnos/as o personas con él relacionadas que individual o colectivamente causen, de forma intencionada o por negligencia, daños a las instalaciones, equipamientos informáticos, incluido el software, o cualquier material del centro, así como a los bienes de los miembros de la comunidad educativa, quedarán obligados a reparar el daño causado o hacerse cargo del coste económico de su reparación o restablecimiento, cuando no medie culpa in vigilando de los/as profesores/as. Asimismo, deberán restituir los bienes sustraídos, o reparar económicamente el valor de estos.



2. En todo caso, quienes ejerzan la patria potestad o la tutela de los menores de edad serán responsables civiles en los términos previstos por la legislación vigente.”

En el caso de que un alumno cause daño a las instalaciones o material, se amonestará de la acción por escrito informando a Jefatura de Estudios para que tome las medidas disciplinarias oportunas, y gestione la aplicación del artículo mencionado anteriormente.

Como se ha comentado en el apartado 9.6, los alumnos que causaran daño a las instalaciones o material y no reparen el daño causado perderán el derecho a la evaluación continua.

12. Actividades extraescolares

Las actividades extraescolares son importantes para la motivación del alumnado. Por lo tanto, siempre que sea posible se organizarán salidas que sean provechosas para los alumnos (ferias de informática, empresas de informática, etc.). Incluso si es posible se contactará con antiguos alumnos para que den una charla a los alumnos actuales sobre su visión del mundo laboral después de haber obtenido el título.

13. Bibliografía

No se usará libro de texto, todo el material necesario para superar el módulo será suministrado al alumnado a través del aula virtual. Para la generación de dicho material se han utilizado como bibliografía las siguientes referencias:

- Rincón Cardona, J. J. Aprenda Desarrollo Web con Laravel desde Cero. Ed. Marcombo.
- Manual de GraphQL: <https://graphql.org/learn/>



IES ARCIPRESTE DE HITA. DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Programación didáctica del módulo: *Programación de aplicaciones utilizando frameworks*

Ciclo formativo: *Desarrollo de Aplicaciones Web*

Curso 2025/2026

- Manual de Bootstrap: <https://getbootstrap.com/docs/5.3/>
- Manual de Laravel: <https://laravel.com/docs/12.x>
- Manual de Angular: <https://v17.angular.io/docs>