



# Criterios de Evaluación

## Programación

### 1º DAW

---

I.E.S. Bernaldo de Quirós

Departamento de Informática

2024-2025



Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación	Ponderación
<b>1. Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se han identificado los bloques que componen la estructura de un programa informático.</li><li>b) Se han creado proyectos de desarrollo de aplicaciones.</li><li>c) Se han utilizado entornos integrados de desarrollo.</li><li>d) Se han identificado los distintos tipos de variables y la utilidad específica de cada uno.</li><li>e) Se ha modificado el código de un programa para crear y utilizar variables.</li><li>f) Se han creado y utilizado constantes y literales.</li><li>g) Se han clasificado, reconocido y utilizado en expresiones los operadores del lenguaje.</li><li>h) Se ha comprobado el funcionamiento de las conversiones de tipo explícitas e implícitas.</li><li>i) Se han introducido comentarios en el código.</li></ul>	<b>10%</b>
<b>2. Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se han identificado los fundamentos de la programación orientada a objetos.</li><li>b) Se han escrito programas simples.</li><li>c) Se han instanciado objetos a partir de clases predefinidas.</li><li>d) Se han utilizado métodos y propiedades de los objetos.</li><li>e) Se han escrito llamadas a métodos estáticos.</li><li>f) Se han utilizado parámetros en la llamada a métodos.</li><li>g) Se han incorporado y utilizado librerías de objetos.</li><li>h) Se han utilizado constructores.</li><li>i) Se ha utilizado el entorno integrado de desarrollo en la creación y compilación de programas simples.</li></ul>	<b>15%</b>



<b>3. Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se ha escrito y probado código que haga uso de estructuras de selección.</li><li>b) Se han utilizado estructuras de repetición.</li><li>c) Se han reconocido las posibilidades de las sentencias de salto.</li><li>d) Se ha escrito código utilizando control de excepciones.</li><li>e) Se han creado programas ejecutables utilizando diferentes estructuras de control.</li><li>f) Se han probado y depurado los programas.</li><li>g) Se ha comentado y documentado el código.</li><li>h) Se han creado excepciones.</li><li>i) Se han utilizado aserciones para la detección y corrección de errores durante la fase de desarrollo.</li></ul>	<b>10%</b>
<b>4. Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se ha reconocido la sintaxis, estructura y componentes típicos de una clase.</li><li>b) Se han definido clases.</li><li>c) Se han definido propiedades y métodos.</li><li>d) Se han creado constructores.</li><li>e) Se han desarrollado programas que instancien y utilicen objetos de las clases creadas anteriormente.</li><li>f) Se han utilizado mecanismos para controlar la visibilidad de las clases y de sus miembros.</li><li>g) Se han definido y utilizado clases heredadas.</li><li>h) Se han creado y utilizado métodos estáticos.</li><li>i) Se han creado y utilizado conjuntos y librerías de clases.</li></ul>	<b>15%</b>
<b>5. Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se ha utilizado la consola para realizar operaciones de entrada y salida de información.</li><li>b) Se han aplicado formatos en la visualización de la información.</li><li>c) Se han reconocido las posibilidades de entrada / salida del lenguaje y las librerías asociadas.</li></ul>	<b>10%</b>



	<p>d) Se han utilizado ficheros para almacenar y recuperar información.</p> <p>e) Se han creado programas que utilicen diversos métodos de acceso al contenido de los ficheros.</p> <p>f) Se han utilizado las herramientas del entorno de desarrollo para crear interfaces gráficas de usuario simples.</p> <p>g) Se han programado controladores de eventos.</p> <p>h) Se han escrito programas que utilicen interfaces gráficas para la entrada y salida de información.</p>	
<b>6. Escribe programas que manipulen información seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.</b>	<p>a) Se han escrito programas que utilicen matrices (arrays).</p> <p>b) Se han reconocido las librerías de clases relacionadas con tipos de datos avanzados.</p> <p>c) Se han utilizado listas para almacenar y procesar información.</p> <p>d) Se han utilizado iteradores para recorrer los elementos de las listas.</p> <p>e) Se han reconocido las características y ventajas de cada una de las colecciones de datos disponibles.</p> <p>f) Se han creado clases y métodos genéricos.</p> <p>g) Se han utilizado expresiones regulares en la búsqueda de patrones en cadenas de texto.</p> <p>h) Se han identificado las clases relacionadas con el tratamiento de documentos escritos en diferentes lenguajes de intercambio de datos.</p> <p>i) Se han realizado programas que realicen manipulaciones sobre documentos escritos en diferentes lenguajes de intercambio de datos.</p> <p>j) Se han utilizado operaciones agregadas para el manejo de información almacenada en colecciones.</p>	<b>10%</b>
<b>7. Desarrolla programas aplicando características avanzadas de los lenguajes orientados a objetos y del entorno de programación.</b>	<p>a) Se han identificado los conceptos de herencia, superclase y subclase.</p> <p>b) Se han utilizado modificadores para bloquear y forzar la herencia de clases y métodos.</p> <p>c) Se ha reconocido la incidencia de los constructores en la herencia.</p> <p>d) Se han creado clases heredadas que sobrescriben la implementación de métodos de la</p>	<b>10%</b>



	<p>superclase.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>e) Se han diseñado y aplicado jerarquías de clases.</li><li>f) Se han probado y depurado las jerarquías de clases.</li><li>g) Se han realizado programas que implementen y utilicen jerarquías de clases.</li><li>h) Se ha comentado y documentado el código.</li><li>i) Se han identificado y evaluado los escenarios de uso de interfaces.</li><li>j) Se han identificado y evaluado los escenarios de utilización de la herencia y la composición.</li></ul>	
<b>8. Utiliza bases de datos orientadas a objetos, analizando sus características y aplicando técnicas para mantener la persistencia de la información.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se han identificado las características de las bases de datos orientadas a objetos.</li><li>b) Se ha analizado su aplicación en el desarrollo de aplicaciones mediante lenguajes orientados a objetos.</li><li>c) Se han instalado sistemas gestores de bases de datos orientados a objetos.</li><li>d) Se han clasificado y analizado los distintos métodos soportados por los sistemas gestores para la gestión de la información almacenada.</li><li>e) Se han creado bases de datos y las estructuras necesarias para el almacenamiento de objetos.</li><li>f) Se han programado aplicaciones que almacenen objetos en las bases de datos creadas.</li><li>g) Se han realizado programas para recuperar, actualizar y eliminar objetos de las bases de datos.</li><li>h) Se han realizado programas para almacenar y gestionar tipos de datos estructurados, compuestos y relacionados.</li></ul>	<b>10%</b>
<b>9. Gestiona información almacenada en bases de datos manteniendo la integridad y consistencia de los datos.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Se han identificado las características y métodos de acceso a sistemas gestores de bases de datos.</li><li>b) Se han programado conexiones con bases de datos.</li><li>c) Se ha escrito un código para almacenar información en bases de datos.</li><li>d) Se han creado programas para recuperar y mostrar información almacenada en bases</li></ul>	<b>10%</b>



	<p>de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>e) Se han efectuado borrados y modificaciones sobre la información almacenada.</li><li>f) Se han creado aplicaciones que muestren la información almacenada en bases de datos.</li><li>g) Se han creado aplicaciones para gestionar la información presente en bases de datos</li></ul>	
--	--	--