

Programa de Recuperación de PMDM alumnos LOE

Descargar estos apuntes [pdf](#) o [html](#)

Índice

- ▼ Programa de Recuperación de PMDM alumnos LOE
 - Información general
 - ▼ Trabajo a realizar
 - Orientaciones generales para el examen
 - Tutorías
 - ▼ Seguimiento y calendario
 - Octubre 2025
 - Noviembre 2025
 - Diciembre 2025
 - Enero 2026
 - Febrero 2026
 - Superación del módulo en convocatoria extraordinaria

Información general

Alumnado LOE con pendientes de 1º

El alumnado que tiene módulos pendientes LOE **de primer curso** tiene dos opciones:

- Pasarse a LFP y cursar el resto de módulos con normalidad.
- Presentarse a las convocatorias de pruebas libres que se realizarán durante el curso 25/26.

Una durante el primer trimestre y otra en el segundo trimestre. Se informará más adelante cómo y dónde se realizarán estas pruebas.

Los alumnos LOE no puede ir a clase en modalidad presencial, por lo que se les preparará un plan de recuperación por cada uno de los módulos que tenga pendientes.

Este alumnado tiene derecho a **dos convocatorias** de recuperación, ordinaria y extraordinaria. Para la evaluación se seguirán los puntos establecidos en las programaciones didácticas LOE de los módulos profesionales del curso pasado (2024-2025).

Para el curso 25/26 el calendario de evaluación del alumnado LOE es el indicado a continuación:

Acciones	Fechas
EVALUACIÓN FINAL	23 a 26 de febrero
Inicio FCT	a partir del 9 de marzo
Exposición de Proyectos (solo alumnado con todos los módulos aprobados)	1 a 5 de junio
Exámenes extraordinarios	8 a 10 junio
EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA	11 junio
Exposición de Proyectos (alumnado que apruebe en convocatoria extraordinaria)	15 junio
EVALUACIÓN FCT y PROYECTO	16 junio

Los profesores de cada módulo establecerán la fecha concreta del examen ordinario y extraordinario, pudiéndolos hacer coincidir con los alumnos de este curso

Trabajo a realizar

Además de poder repasar los ejercicios y prácticas realizados durante el curso, que estarán abiertos en los cursos de PMDM de la plataforma AULES, y que tendrán el mismo contenido que el curso anterior, el alumno dispondrá de una serie de ejercicios similares a los realizados en exámenes del módulo profesional que le permitirán comprobar su nivel y destreza para superarlo. Estos ejercicios más concretos estarán disponibles en AULES PMDM LOE.

Orientaciones generales para el examen

La prueba será similar al examen ordinario del segundo trimestre, donde se pone en práctica todo lo tratado a lo largo del curso y mínimo necesario para realizar una aplicación móvil operativa. Aspectos generales que habrá que trabajar:

1. Conocer la **arquitectura de la aplicación** descrita en el tema 2, con sus partes y los paquetes propuestos en ella.
2. Saber definir y usar **Hilt** (con Ksp) como librería para la inyección de dependencias.
3. Saber gestionar en la arquitectura una **capa de datos** con una persistencia a través de la librería Room.
 - Definir entidades a partir de un modelo dado. Nombres y tipos de campo adecuados.
 - Definir la BD y los DAO a usar. Eliminando elementos innecesarios como Converters si no se usan.
 - Definir el repositorio y el mapeo entre entidades y modelos y viceversa.
 - Realizar una primera carga de datos en la BD con una fuente de datos de prueba.
 - Realizar todos estos procesos de forma **asíncrona**.
4. Saber gestionar en la arquitectura la **capa de UI** con:
 - Definición **'features'** a modo de **pantalla** (Screen) para ello:
 - Deberemos saber definir y saber interpretar componentes básicos de la interfaz de usuario: **Layouts**, **LazyLayouts**, **Cards**, **TextFields**, **Modificadores**, etc. dentro de los apuntes si fuera necesario.
 - Saber definir una entrada de datos básica, a través de **TextFields** y adicionalmente hacer una validación de los datos introducidos.
 - Deberemos saber definir un **Scaffold** con los elementos vistos en clase, como mínimo:
 - **AppBar** con sus elementos como navegación, título y acciones, etc. Así como menús de desbordamiento (overflowmenu).
 - **FloatingActionButton**.
 - **NavigationDrawer** y como gestionarla.
 - **BottomAppBar** y como gestionarla.
 - **ModalBottomSheet** y como gestionarla.

- Saber definir un **ViewModel** asociado a la UI o pantalla como **gestor del estado** y encargado de realizar toda la lógica y comunicación con la capa de datos. En este sentido deberemos saber:
 - Saber definir un **ViewModel** con Hilt e inyectarle clases *colaboradoras* en su constructor.
 - Saber crear una instancia de **ViewModel** con el ViewModelOwner adecuado, usando las funciones que proporciona Hilt para ello.
 - Realizar correctamente la gestión del estado de los datos que se necesiten en la UI.
 - Saber lanzar un proceso asíncrono o no bloqueante desde el **ViewModel** y gestionar su resultado.
 - Implementar '*State Hoisting*' de los datos necesarios para la UI hasta el **ViewModel** . Intentando que la UI sea completamente '**stateless**'. Saber definir un componente '**stateful**' si su estado no fuera necesario de manejar en el VM.
 - Saber definir un **patrón 'Sum-Type'** para agrupar callbacks de eventos de la UI si fuera necesario.
- Definir la navegación entre pantallas, ya sea dentro de un mismo Scaffold o entre pantallas con su propio Scaffold.
 - Pasar datos entre pantallas de forma segura y sin acoplamiento usando parámetros en la ruta de navegación.
 - Saber hacer llegar estos datos al ViewModel de destino.

Tutorías

No están establecidas las tutorías para los alumnos LOE, es decisión del profesor de cada módulo el realizar un seguimiento del alumnado conforme al plan de recuperación establecido. Por lo que se deberá contactar con el profesor correspondiente para aclarar este punto.

Seguimiento y calendario

Se propone un calendario, no obligatorio, como guía para que el alumno tenga mayor facilidad para organizarse los tiempos para cada uno de los contenidos del módulo.

Octubre 2025

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
6	7	8	9	10	Repasar lenguaje Kotlin Tema 1.1 y 1.2
13	14	15	16	17	Leer Tema del 2.1 al 2.3
20	21	22	23	24	Leer Temas del 3.1 al 3.3
27	28	29	30	31	Ejercicio temas 3.1 y 3.3

Noviembre 2025

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
3	4	5	6	7	Leer Tema 3.4. ViewModel
10	11	12	13	14	Tema 3.5 Hilt
17	18	19	20	21	Ejercicios temas 3.4 y 3.5
24	25	26	27	28	Leer Tema 3.6 Crear una lista con ViewModel + Hilt.

Diciembre 2025

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
1	2	3	4	5	Ejercicios tema 3.6
8	9	10	11	12	Leer Tema 4.1 Añadir Scaffold, ModalBottomSheet y ActionBars.
15	16	17	18	19	Ejercicios tema 4.1

Enero 2026

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
12	13	14	15	16	Leer Tema 4.2 Navegación con tipos seguros y NavigationBar.
19	20	21	22	23	Ejercicios tema 4.2
26	27	28	29	30	Leer Tema 5.1.Cargar datos de Mock a Room y Ejercicios tema 5.1

Febrero 2026

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Ejercicios tema 5.1
2	3	4	5	6	Hacer ejemplo de examen
9	10	11	12	13	Hacer ejemplo de examen
16	17	18	19	20	Repaso general

Superación del módulo en convocatoria extraordinaria

Los ejercicios realizados y calificados durante este periodo **no tendrán reflejo en la calificación de la convocatoria ordinaria o extraordinaria**. Para superar el módulo, el alumno deberá obtener una calificación igual o superior a 5 en el examen que se realizará de forma presencial en las fechas establecidas según el calendario propuesto por el equipo directivo y del que se informará al alumnado a través de AULES y la Web del centro.