

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II

Profesora: Blanca Acevedo Ruiz

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN DEL DOMINIO DE CONTENIDOS

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Valoración de la asimilación de los contenidos trabajados en las diferentes unidades, prestando especial atención a la capacidad del alumnado para:

- Explicar los elementos propios de los distintos paradigmas de programación: programación estructurada, modular y programación orientada a objetos, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico.
- Definir correctamente los objetivos, elementos y arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos

EVALUACIÓN DEL DOMINIO DE ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PROPIOS DEL MÓDULO

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Comprobar las destrezas del alumnado en:

- Instalar, conocer y manipular entornos de desarrollo de programas
- Crear y modificar archivos de código fuente.
- Seleccionar las estructuras de datos y elementos de control más idóneos a los objetivos y a las especificaciones de los proyectos a desarrollar.
- Aplicar correctamente la sintaxis y semántica de las sentencias del lenguaje de programación.
- Instalar, conocer y manipular sistemas gestores de bases de datos
- Crear bases de datos y las estructuras necesarias para el almacenamiento de datos
- Programar aplicaciones que preparen conexiones con bases de datos, almacenen, consulten, actualicen y eliminen objetos en las bases de datos creadas
- Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto dinámico en datos.

EVALUACIÓN DEL DOMINIO DE ACTITUDES Y VALORES DEL ALUMNADO HACIA LA ASIGNATURA

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

- Registrar la asistencia del alumnado a clase.

- Registrar la actitud del alumnado en la dinámica de clase, prestando especial atención al comportamiento en el aula, que demuestre respeto hacia el profesor y los compañeros.
- Implicación en las clases. Actitud abierta y participativa.
- Cuidado del material de trabajo propio y ajeno.
- Presentación de los ejercicios y actividades dentro de los plazos estipulados.
- Limpieza y orden, en el código, documentación y presentación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Control de asistencia a través de Alborán.
- Registro utilizado:
 - Fichas individuales del alumnado
 - Cuaderno del profesor (idoceo).
- Pruebas objetivas, Cuestionarios sobre los conceptos teóricos expuestos.
- Trabajos colaborativos(virtual) sobre conceptos teóricos: rúbrica o lista de control
- Pruebas prácticas, así como actividades y tareas prácticas de cada unidad, con especial atención a la capacidad de interiorización, asimilación y justificación de los procesos involucrados en la planificación, desarrollo e implementación de programas, así como su prueba y depuración.
- Pequeños proyectos cooperativos(virtual) o individuales, poniendo énfasis en la integración de bases de datos y de diferentes tecnologías, así como de componentes externos, en especial en el ámbito web, evaluando en distintas iteraciones el refinado del proyecto en sus distintas fases correspondientes al ciclo de vida software y la innovación /creatividad en su presentación gráfica.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- La asistencia es obligatoria. Un número de faltas de asistencia no justificadas mayor del 20% del total de horas lectivas del trimestre, será causa de suspenso del módulo. Las faltas de asistencia deberán justificarse durante la semana inmediatamente posterior a la falta, no siendo admitidos justificantes en periodos de tiempo que sobrepasen dicho plazo.
- El trabajo práctico y teórico dentro del aula tendrá un peso de un 60%.
- Las pruebas objetivas finales teóricas y/o prácticas tendrán un peso dentro del área de un 40%. La nota media se efectuará en caso de obtener al menos un 4 en cada una de las partes.
- Los proyectos, tareas actividades, ejercicios de carácter teórico o práctico, deben ser entregados en las fechas estipuladas con antelación, pudiendo el profesor/a negarse a recogerlos fuera de fecha.
- La calificación tendrá en cuenta la dimensión de los contenidos, estrategias y procedimientos, así como las actitudes y valores hacia el módulo

- La limpieza de código, rigor, documentación y atención a la interfaz gráfica de los programas y aplicaciones, usabilidad y accesibilidad o cualesquiera otros aspectos relacionados con la buena presentación y redacción de proyectos, ejercicios, tareas, exámenes, etc... serán aspectos calificables dentro de un apartado de trabajo práctico.