



Formación
Financiada
por el Fondo
Social Europeo

I.E.S. Agudulce

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Diseño de Interfaces Web

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR
DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PROFESORADO: Arturo José Puentes Castellanos

DEPARTAMENTO: **Informática**

CURSO ACADÉMICO: **2014/15**

INDICE

□	1.	Introducción	3
□	2.	Currículo del módulo profesional	3
	□	2.1. Objetivos generales.	3
	□	2.2. Resultados de Aprendizaje.	4
	□	2.3. Criterios de Evaluación	5
	□	2.4. Capacidades Profesionales, Personales y Sociales.	6
	□	2.5. Orientaciones Pedagógicas.	7
□	3.	Contenidos	8
	□	3.1. Secuenciación.	8
	□	3.2. Educación en Valores	9
□	4.	Metodología	10
	□	4.1. Principios metodológicos.	10
	□	4.2. Actividades de Enseñanza-Aprendizaje	12
□	5.	Evaluación	13
	□	5.1. Criterios de evaluación.	14
	□	5.2. Procedimientos y momentos de evaluación.	14
	□	5.3. Calificación.	15
	□	5.4. Evaluación de las enseñanzas.	16
□	6.	Atención a la diversidad	17
	□	6.1. Alumnado con necesidades educativas especiales	17
	□	6.2. Alumnado con altas capacidades intelectuales	17
	□	6.3. Alumnado con incorporación tardía al sistema educativo español.	18
□	7.	Bibliografía	18

1. INTRODUCCIÓN

El diseño curricular del módulo profesional de Diseño de Interfaces Web correspondiente al segundo curso del Ciclo formativo de Grado Superior de Técnico Superior en Desarrollo de aplicaciones Web viene recogido en la Orden de 16 de Junio de 2011 (BOJA 149 de 1 de agosto de 2011), y que a su vez está basado en el Real Decreto 666/2010, de 20 de mayo.

Para establecer el perfil profesional de este ciclo formativo, el RD 666/2010 establece una competencia general, que consiste en:

Desarrollar, implantar, y mantener aplicaciones web, con independencia del modelo empleado y utilizando tecnologías específicas, garantizando el acceso a los datos de forma segura y cumpliendo los criterios de accesibilidad, usabilidad y calidad exigidas en los estándares establecidos.

Así mismo, para el ciclo de DAW este RD asocia una serie de unidades de competencias, pertenecientes al Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, a uno o más módulos profesionales. Concretamente para el módulo de DIW se asocia la siguiente unidad de competencia, también asociada al módulo de Desarrollo Web en Entorno Cliente.

UC0491_3 Desarrollar elementos software en el entorno cliente.

Por otro lado, si ubicamos este módulo en la enseñanza, tenemos que se impartirá en el segundo curso del Ciclo con una carga lectiva de 6 horas semanales, y un total de horas a lo largo del curso de 126 (repartidas en los dos primeros trimestres del curso).

2. CURRÍCULO DEL MODULO PROFESIONAL.

El Currículo del módulo profesional estará constituido por los resultados de aprendizaje, criterios de evaluación, contenidos, orientaciones pedagógicas que a continuación se citan.

2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO.

La formación del módulo ayuda a alcanzar los objetivos generales del ciclo formativo, que a continuación se relacionan:

- i) Utilizar lenguajes de marcas y estándares web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones Web.
- j) Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.
- k) Evaluar la interactividad, accesibilidad y usabilidad de un interfaz, verificando los criterios preestablecidos, para integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación.
- q) Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos.
- y) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al diseño para todos.
- z) 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.

2.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

- ♣ RA1: Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
- ♣ RA2: Crea interfaces Web homogéneas definiendo y aplicando estilos.
- ♣ RA3: Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
- ♣ RA4: Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.

- ♣ RA5: Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
- ♣ RA6: Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.

2.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Para los resultados de aprendizaje expuestos en el punto anterior, se establecen los siguientes criterios de evaluación:

Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación asociados
RA1	a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos. b) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla. c) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web. d) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web. e) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web. f) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada. g) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.
RA2	a) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML. b) Se han definido estilos de forma directa. c) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas. d) Se han definido hojas de estilos alternativas. e) Se han redefinido estilos. f) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento. g) Se han creado clases de estilos. h) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos. i) Se ha utilizado y actualizado la guía de estilo.
RA3	a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia. b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar. c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia. d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen. e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo. f) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas. g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad. h) Se ha aplicado la guía de estilo.
RA4	a) Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido multimedia e interactivo. b) Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores Web para soportar contenido multimedia e interactivo. c) Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo.

	<p>d) Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo.</p> <p>e) Se han agregado elementos multimedia a documentos Web.</p> <p>f) Se ha añadido interactividad a elementos de un documento Web.</p> <p>g) Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores</p>
RA5	<p>a) Se ha reconocido la necesidad de diseñar Webs accesibles.</p> <p>b) Se ha analizado la accesibilidad de diferentes documentos Web.</p> <p>c) Se han identificado las principales pautas de accesibilidad al contenido.</p> <p>d) Se han analizado los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.</p> <p>e) Se ha alcanzado el nivel de conformidad deseado.</p> <p>f) Se han verificado los niveles alcanzados mediante el uso de test externos.</p> <p>g) Se ha verificado la visualización del interfaz con diferentes navegadores y tecnologías.</p>
RA6	<p>a) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web.</p> <p>b) Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.</p> <p>c) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web.</p> <p>d) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos.</p> <p>e) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web.</p> <p>f) Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.</p>

2.4 COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las **competencias profesionales, personales y sociales** de este título que se relacionan a continuación:

- e) Desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, objetos de acceso y herramientas de mapeo adecuados a las especificaciones.
- g) Desarrollar interfaces en aplicaciones web de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares Web.
- h) Desarrollar componentes multimedia para su integración en aplicaciones web, empleando herramientas específicas y siguiendo las especificaciones establecidas.
- i) Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación web, realizando el análisis de interactividad, accesibilidad y usabilidad de la aplicación.
- m) Completar planes de pruebas verificando el funcionamiento de los componentes software desarrollados, según las especificaciones.
- n) Elaborar y mantener la documentación de los procesos de desarrollo, utilizando

herramientas de generación de documentación y control de versiones.

- u) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de diseño para todos, en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

2.5 ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS.

Este módulo profesional contiene parte de la formación necesaria para desempeñar la función de desarrollo de aplicaciones destinadas a su ejecución por navegadores en entornos Web.

La función de desarrollo de aplicaciones para navegadores Web incluye aspectos como:

- La planificación de la interfaz web de acuerdo con especificaciones de diseño.
- La creación y mantenimiento de los elementos de la interfaz.
- La aplicación de las guías de estilo.
- El cumplimiento de los criterios de accesibilidad y usabilidad en el desarrollo de aplicaciones Web.

Las actividades profesionales asociadas a esta función se aplican en:

- El desarrollo de aplicaciones Web.
- La adaptación e integración de contenidos multimedia en aplicaciones Web.

3. CONTENIDOS.

Los contenidos constituyen el segundo elemento básico del currículo, a través de los cuales se pretende que el alumnado alcance los objetivos o intencionalidades educativas.

También, se pueden definir como el conjunto de saberes: hechos, conceptos, habilidades, actitudes, en torno a los cuales se organizan las actividades de enseñanza aprendizaje.

Dichos contenidos se presentan organizados de diferente modo en las distintas etapas educativas, organizándose en Formación Profesional (FP) en módulos profesionales. Un módulo profesional es un bloque coherente de formación asociado a las unidades de competencia que configuran las cualificaciones profesionales. Dentro de cada módulo profesional, los contenidos se encuentran agrupados en unidades de trabajo.

Concretamente, los contenidos del módulo profesional de **Diseño de Interfaces Web** se han organizado en un conjunto de **6 de unidades de trabajo**.

De forma paralela a estos contenidos, se va a trabajar en educación en valores (así se recoge en el Art. 39 de la Ley de Educación de Andalucía 17/07), así como las áreas prioritarias que marca la Ley Orgánica 5/2002 de las Cualificaciones y Formación Profesional.

3.1. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

Para este módulo profesional se proponen las siguientes unidades de trabajo.

- UT01: Planificación de Interfaces gráficas.
- UT02: Uso de estilos.
- UT03: Implantación de contenidos multimedia.
- UT04: Integración de contenido interactivo.
- UT05. Desarrollo de webs accesibles.
- UT06: Implementación de la usabilidad en la Web. Diseño amigable.

La **temporalización** que se plantea para estos contenidos es la siguiente:

- Primer trimestre: Desde la unidad 1 hasta la unidad 2.
- Segundo trimestre: Unidades desde la 3 hasta la 4.
- Las unidades 5 y 6 se plantean trabajarlas de forma transversal a lo largo de los dos trimestres.

Esta temporalización, se ha realizado teniendo en cuenta la previsible participación del alumnado en el proyecto de carácter experimental convocado para ciclos de Formación Profesional en colaboración con empresas y entidades; regulado por la **ORDEN de 21 de junio de 2013 en Andalucía**, que a su vez tiene en cuenta el **Real Decreto 1529/12** por el que se establecen las bases de la **Formación Profesional Dual**. De forma que, el resultado final en el tiempo, quedaría distribuido de la siguiente forma:

- Desde el 16 de Septiembre hasta la segunda semana de Noviembre se trabajarán la unidad 1 y 2 en el instituto.
- Desde el 11 noviembre hasta el 27 de marzo se completarán el resto de unidades. Pero, en este período, el alumnado pasa a asistir únicamente 2 horas a clases de este módulo en el instituto, el resto de horas las completa con las actividades planteadas para dicho proyecto en la empresa.

3.2. EDUCACIÓN EN VALORES Y TRATAMIENTO DE LA LECTURA.

Junto con estos contenidos, y de forma vertical, se van a trabajar una serie de **elementos transversales**. Esto es debido a que otra de las características que refuerza la LOE es contribuir al **desarrollo de todas las capacidades personales** del alumnado, las cuales necesitan para desenvolverse como ciudadanos y ciudadanas con plenos derechos y deberes en la sociedad en la que viven. Para llevar a cabo esta educación en valores que promulga la normativa educativa vigente, se han introducido en los Currículos de Educación de todos los niveles de enseñanza, incluido el de Formación Profesional, un tipo de enseñanzas que responden a estas demandas sociales y que, por su presencia global en el conjunto de las áreas curriculares, se han denominado **elementos transversales**.

Durante el presente curso escolar se trabajarán los siguientes elementos transversales: educación moral y cívica, educación por la paz, educación para la salud, coeducación y educación ambiental.

Teniendo en cuenta las Instrucciones de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, sobre el tratamiento de la lectura y la escritura durante el curso

2014/2015, para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística y escrita de los centros educativos públicos que imparte educación infantil, educación primaria y educación secundaria, se ha decidido incorporar actividades que estimulen el interés y el hábito por la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público, tanto de forma oral como escrita.

Para estimular el interés y el hábito por la lectura se propondrá la búsqueda de información en distintos soportes o medios, lectura de textos de carácter técnico, siendo críticos con la información, seleccionando lo que es de interés y realizando trabajos/resúmenes.

Para la capacidad de expresarse en público se propondrán exposiciones de trabajos realizados por los alumnos/as, debates dirigidos, puestas en común, etc. Se hará hincapié en el uso correcto del lenguaje y especialmente del lenguaje técnico asociado a temas informáticos.

Se hará hincapié en la utilización de una ortografía y expresión escrita correcta, al hora de realizar las tareas y las pruebas escritas, pudiendo ocasionar la repetición de las pruebas, tanto una caligrafía ilegible como la utilización de palabras ortográficamente incorrectas.

4. METODOLOGÍA.

La metodología que voy a seguir orienta y define las variables que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Constituye, por tanto, en el punto de partida para organizar todas aquellas interacciones que en el aula se dan entre el profesorado, el alumnado y los contenidos de enseñanza.

El aprendizaje se dirigirá con una adecuada combinación de estrategias expositivas, promoviendo el aprendizaje significativo y, siempre acompañadas de actividades y trabajos complementarios, con las estrategias de indagación o descubrimiento dirigido que sean necesarias.

4.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.

Como principios metodológicos básicos de la enseñanza aplicables a este módulo destacan:

Partir del nivel de desarrollo del alumno y de sus aprendizajes previos, donde además de tener que atender a los rasgos psicológicos de la edad, hemos de tener también en cuenta los conocimientos adquiridos, tanto generales como específicos.

Seguir las recomendaciones del *aprendizaje significativo*, dando prioridad a aquellos que se consiguen a través de la experiencia, de la comprensión razonada de lo que se hace y de la aplicación de procedimientos que resuelven las actividades. De esta forma se consigue que el alumno sea capaz de integrar nuevos contenidos en su estructura previa de conocimientos.

Potenciar la capacidad de autoaprendizaje, teniendo en cuenta que el alumno consigue su autonomía intelectual cuando es capaz de aprender por sí mismo. De esta forma incorporaremos estrategias que le permitan establecer una organización independiente de su trabajo, la búsqueda autónoma de información y el estudio individual, aspectos esenciales debido a la naturaleza cambiante de Informática.

Simular entornos productivos reales para que el alumnado tenga la oportunidad de valorar las repercusiones de las diferentes áreas funcionales en las que se desarrollará su actividad en el mundo empresarial.

Saber ser sistemáticos en los procesos de trabajo, de forma que a partir de documentos facilitados por los usuarios, manuales, informes técnicos o catálogos de los fabricantes, el alumno/a sea capaz de reflexionar e indagar sobre el contenido de los mismos.

Los *materiales y documentos sobre el mundo empresarial* utilizados, deberán encontrarse actualizados, apropiados a la edad, y al nivel de comprensión del Ciclo Formativo que nos ocupa.

Establecer las *condiciones apropiadas para trabajar en grupo*, a los efectos de propiciar la iniciativa del alumnado en el proceso de autoaprendizaje desarrollando capacidades de comprensión y análisis.

La naturaleza cambiante de la informática hace que sea muy importante tener una buena disposición al aprendizaje de nuevos medios, de nuevas formas de comunicación y por añadidura una inclinación a la búsqueda y al trabajo de exploración. La actitud, en este sentido, será la de abanderar éstas iniciativas, *abriendo vías de solución distintas a*

la utilizada y *analizar cualquier solución alternativa propuesta por los alumnos* y demostrando que ésta es una actitud muy a tener en cuenta en la evaluación.

Potenciar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación que permitirá el desarrollo de los diferentes procesos de trabajo.

Conectar los conocimientos teóricos en el aula con el entorno socioeconómico de la zona en que esté ubicado el Centro Educativo.

Proporcionar la motivación necesaria, de cara a fomentar en el aula un clima de trabajo y convivencia adecuado.

4.2 ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Las unidades de trabajo se componen de múltiples tipos de actividades. Entre ellas, clasificadas atendiendo a su papel en el desarrollo didáctico, encontramos las siguientes:

- ♣ **Actividades de introducción-motivación.** Este tipo de actividades servirá para presentar al alumno/a los contenidos a tratar durante el desarrollo de la unidad de trabajo, así como para justificar la necesidad e importancia de los mismos.
- ♣ **Actividades de desarrollo.** Con estas actividades será con las que se desarrollen los contenidos propios de cada unidad de trabajo. Es importante que su elección sea adecuada pues de ello dependerá en gran parte el que los alumnos/as alcancen las capacidades de la unidad.
- ♣ **Actividades de refuerzo y de ampliación.** Con este tipo de actividades pretendemos dar respuesta a los diferentes ritmos de aprendizaje que presentan los alumnos/as. Concretamente, las actividades de refuerzo permitirán que los alumnos/as con un ritmo de aprendizaje más lento lleguen a alcanzar las capacidades de la unidad, mientras que las actividades de ampliación permitirán que aquellos alumnos/as con un ritmo de aprendizaje mayor puedan profundizar en los contenidos de la unidad una vez alcanzadas las capacidades de la unidad.
- ♣ **Actividades extraescolares y complementarias.** Por último, destacar que

existe un cuarto grupo de actividades, formado por las extraescolares y las complementarias. Estas actividades se realizarán de forma coordinada con el resto del profesorado tanto de este ciclo formativo como con el profesorado del ciclo formativo de grado medio de SMR. Por este motivo las actividades aparecerán en la programación del departamento de Informática y Comunicaciones.

En este curso 2014-15, las actividades de enseñanza-aprendizaje se han organizado teniendo en cuenta la participación del alumnado de 2º DAW en el proyecto de carácter experimental convocado para ciclos de Formación Profesional en colaboración con empresas y entidades.

5. EVALUACIÓN.

La evaluación se entiende como una actividad sistemática y continua, integrada en el proceso educativo, cuya finalidad consiste en obtener la máxima información sobre el alumno, el proceso educativo y todos los factores que intervienen, para tomar decisiones para orientar y ayudar al alumno y mejorar el proceso educativo, reajustando lo que fuera necesario.

La **ORDEN de 29 de septiembre de 2010**, sobre evaluación, certificación y acreditación en los ciclos formativos de formación profesional inicial en la Comunidad Autónoma de Andalucía, regula la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la Formación Profesional y de los diferentes módulos profesionales que componen los currículos de los mismos y la promoción de curso, como garantía de que los alumnos y alumnas adquieran las capacidades profesionales que les permitan el ejercicio de actividades productivas, así como la madurez y conocimientos para el acceso a estudios posteriores.

La evaluación, en un ciclo formativo de formación profesional, se concreta en un conjunto de acciones planificadas en unos momentos determinados: inicial, continua, final.

5.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Por tanto, para **evaluar el aprendizaje del alumnado** y basándonos en los criterios de evaluación correspondiente a los diferentes resultados de aprendizaje para este módulo profesional de Diseño de Interfaces Web (DIW), que se enumeran en el apartado 2.3 de esta programación didáctica., vamos a contextualizar y a establecer unos **criterios de evaluación específicos** que quedarán reflejados en cada una de las **unidades de trabajo**.

5.2. PROCEDIMIENTOS Y MOMENTOS DE EVALUACIÓN.

♣ Evaluación inicial:

Realizaremos una exploración inicial al comienzo de cada bloque temático para ver el nivel de conocimiento previo con el que cuenta el alumnado. Será muy importante el conocimiento previo del manejo de los sistemas operativos y navegadores Web a nivel de usuario para todas las unidades de trabajo.

También en las dos primeras semanas del curso se realizará una evaluación inicial de los conocimientos previos. En este módulo serán sobre conocimientos generales de informática, especialmente sobre software, y contenidos vistos en clase hasta ese momento.

♣ Evaluación continua:

Se efectuarán dos evaluaciones correspondientes a los dos primeros trimestres naturales del curso. Los trimestres serán evaluados mediante:

- Los controles periódicos teóricos y/o prácticos supone un 50% de la nota final. La nota de los controles será la media aritmética de todos los que se hagan en cada trimestre. Se aplicará la media aritmética siempre y cuando la nota, en todos los casos, sea igual o superior a 3.
- Prácticas propuestas en clase, supondrán un 30% sobre la nota final. Se calculará aplicando la media aritmética de todas las actividades que se hagan en cada trimestre.
- Actividades tipo proyecto, ya sean individuales o grupales, supondrán el 30% de la nota final, siempre y cuando la nota sea superior a 4.

- Para valorar el comportamiento del alumno dentro del entorno de trabajo utilizaremos los criterios de evaluación actitudinales, esta valoración estará implícita en los apartados anteriores. La mayor parte de estos los obtendremos desde la observación, y, destacamos:
 - Puntualidad, asistencia y entrega de trabajos.
 - Trato y manipulación del material en el aula de trabajo, haciendo especial énfasis en el hardware y software.
 - Grado de Participación en clase, tanto el trabajo individual como colectivo.
 - Respeto a compañeros, profesorado y resto de personal del centro. Capacidad de trabajo en equipo.
 - Originalidad, organización e iniciativa en el trabajo a desarrollar. Capacidad de autoformación, etc...

Evaluación final:

Para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje se tendrán en cuenta los criterios de evaluación expuestos, que servirán para conocer el tipo y rado de consecución de los objetivos planteados. Así como las capacidades terminales y los resultados de aprendizaje del módulo.

El alumnado que no supere mediante evaluación parcial y, por tanto, no pueda cursar los módulos profesionales de formación en centros de trabajo y, si procede, proyecto, continuará con las actividades lectivas hasta la fecha de finalización del régimen ordinario de clase que no será anterior al día 21 de junio de cada año. Y, en este caso deberá realizar ~~un examen teórico-práctico que comprenda todos los contenidos del módulo.~~

5.3.LA CALIFICACIÓN.

- ♣ A partir de estos procedimientos se obtendrán las calificaciones, que se formularán con un valor de uno a diez, sin decimales en caso de las evaluaciones parciales y final del módulo. Se consideran positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco puntos y negativas las restantes. Para obtener dicha calificación se consultará en primer lugar si el alumno ha asistido a clase con suficiente asiduidad (más de un

20% de faltas dará lugar a la pérdida de la evaluación continua). Se calificará a los alumnos en dos sesiones de evaluación una vez al final de cada trimestre.

- ♣ Se valorará la iniciativa, el concepto crítico con fundamentos, así como el planteamiento de soluciones alternativas a los problemas de clase. Si un alumno o alumna no realiza alguna de las indicaciones anteriores o tiene una actitud pasiva, la nota de la evaluación se verá afectada a la baja.
- ♣ Se efectuarán dos evaluaciones correspondientes a los dos primeros trimestres naturales del curso. Los trimestres serán evaluados mediante los procedimientos descritos en el apartado anterior.
 - 40% exámenes teórico-prácticos.
 - 30% prácticas propuestas en clase.
 - 30% actividades tipo proyecto.
- ♣ En caso de superar ambas evaluaciones parciales, el cálculo de la nota final del módulo vendrá dada por la media aritmética de las anteriores.
- ♣ Las prácticas propuestas en clase son de entrega obligatoria. La falta de una práctica supone la no superación de la calificación trimestral. Además, para superar la evaluación su calificación ha de ser siempre mayor o igual a 5.
- ♣ Si un alumno o alumna no supera alguna de las evaluaciones, las podrá recuperar antes de finalizar el segundo trimestre.
- ♣ En el caso del alumnado que no supere el módulo mediante evaluación parcial, la calificación final se obtendrá del resultado del examen final teórico-práctico.

5.4.EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA.

Se evaluará diariamente la forma de explicar del profesor y la comunicación alumnado-docente. Los contenidos del módulo se revisarán, modificarán y actualizarán cada año, de forma que cumplan los objetivos y contenidos mínimos del decreto y a su vez puedan ser ampliados y adaptados a la realidad actual de la empresa y a la evolución incesante de la informática.

6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La diversidad está presente en todos los colectivos sociales. Por lo que, es evidente que el ritmo del desarrollo de las capacidades no tiene por qué ser el mismo en todo el alumnado. En este módulo se tendrán en cuenta, en caso de necesidad, se atenderá a tres grandes grupos con necesidades específicas de apoyo educativo:

6.1. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

Se entiende por alumnado que presenta necesidades educativas especiales, aquel que requiera, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidad o trastornos graves de conducta.

Tanto la metodología como los recursos contenidos en esta programación pueden ser adaptados a aquellos alumnos/as que tengan alguna ~~disminución física~~ que le impida el seguimiento de las clases.

Además, para aquellos alumnos y alumnas con ~~dificultades en el aprendizaje~~ se pueden proponer actividades de refuerzo, en cada una de las unidades didácticas, que pueden servir para afianzar los contenidos planteados en cada una de ellas. Además se les proporcionará atención personalizada, ayudándoles en la resolución de problemas.

6.2. ALUMNADO CON ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES.

Para aquellos alumnos y alumnas con nivel elevado de conocimientos o con un ~~ritmo de aprendizaje más rápido~~, se plantea, en cada una de las unidades, una serie de actividades de ampliación que permitirá mantener la motivación de este alumnado, mientras que el resto de compañeros alcanzan los objetivos propuestos. También podrán implicarse en la ayuda a sus compañeros de clase como monitores en aquellas actividades en las que demuestren mayor destreza. Con esta medida se pretende además reforzar la cohesión del grupo y fomentar el aprendizaje colaborativo.

6.3. ALUMNADO CON INTEGRACIÓN TARDÍA EN EL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL.

Por tanto, se tendrá en cuenta la posibilidad de la presencia de alumnos/as de nacionalidad no española que hayan tenido una incorporación tardía al sistema educativo español, tal y como se incluye en la sección tercera del capítulo I del título II de la LOE, donde se aborda al alumnado que se incorpore de forma tardía al sistema educativo español, por proceder de otros países o por cualquier otro motivo, y lo incluye dentro del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

En concreto para este alumnado también propondremos una atención personalizada. Se intentará ubicar en el aula junto con algún/a compañero/a que pueda ayudarle a solventar sus dudas en cuanto al idioma.

7. BIBLIOGRAFÍA.

Como material complementario se utilizará la siguiente bibliografía y documentación extraída de Internet.

- Head First HTML5
 - o Autores: Eric Freeman, Elisabeth Robson
 - o Editorial: O'Reilly Media
 - The Principles of Beautiful Web Design, 3rd Edition
 - o Autores: Jason Beaird, James George
 - o Editorial: SitePoint
 - The book of CSS3
 - o Autores: Peter Gasston
 - o Editorial: No Starch Press
 - <http://www.w3schools.com/>
 - <http://www.w3c.es/Divulgacion/GuiasReferencia/CSS21/>
 - <http://getbootstrap.com/>
- Etc....