

LMSGI

Bloque 00 - Presentación del módulo y de la metodología de trabajo presencial y en línea



CONTENIDOS



- Bloque 1: Configuración del entorno y protocolo de entrega de prácticas. Reconocimiento de las características de lenguajes de marcas
- Bloque 2: Utilización de lenguajes de marcas en entornos Web
- Bloque 3: Aplicación de los lenguajes de marcas a la sindicación de contenidos
- Bloque 4: Hojas de estilo
- Bloque 5: XML
- Bloque 6: Formulario y scripts en páginas Web
- Bloque 7: Sistemas de gestión empresarial

Es un resumen, en detalle en el informe de programación

- Cada tema comienza con una explicación teórica, en la mayoría de los casos apoyada en diapositivas que se pondrán a disposición del alumnado. Le siguen un conjunto de ejercicios, algunos opcionales de ampliación, y la corrección de los mismos, bien de forma personalizada o en común. El objetivo de estos ejercicios es llevar a la práctica los conceptos teóricos que se asimilaron en la exposición teórica.
- Algunos temas son totalmente prácticos. Cada práctica se apoya en un documento que contiene el enunciado y en algunos casos explicaciones teóricas. Se explica mediante demostraciones.
- **Algunos temas incluyen ejercicios de refuerzo que serán resueltos días después de haber terminado el tema, mientras se continúa con el tema siguiente, con el objeto de repasar y relacionar conceptos.**
- El profesor **podrá entregar apuntes a los alumnos en formato online** para poder concentrar la atención en las explicaciones teóricas.
- Debido a las características del módulo algunos temas se explicarán de forma directa sobre el ordenador.
- Si finalizas las prácticas del aula con antelación deberás dedicar el tiempo sobrante a la realización de tus proyectos, bien obligatorios o voluntarios.

Evaluación (I)



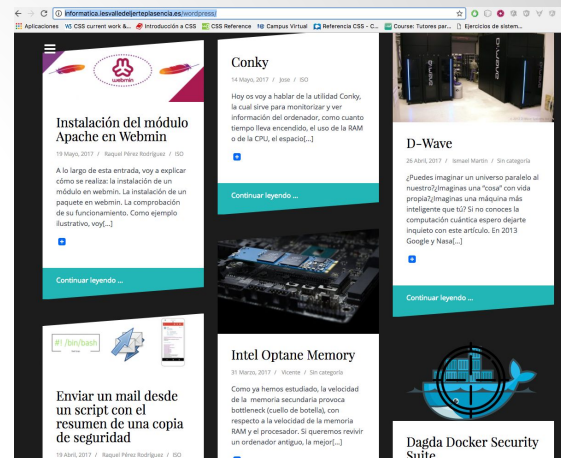
- La evaluación será continua.
- Al final de cada trimestre se realizará una prueba de evaluación.
- Algunas de las prácticas podrán ser recogidas y tenidas en cuenta para el cálculo de la nota.
- **Se realizará un proyecto obligatorio organizado en fases de entrega a lo largo del curso. Podrá realizarse en grupo o de forma individual, a criterio del profesor. Se dispondrán horas en el aula para tareas de coordinación, resolución de dudas, etc..**
- **Proyectos Voluntarios:** tantos como se quieran, son opcionales. Suman directamente a la nota de la evaluación, **siempre y cuando esté aprobada**, es decir, sirven para subir nota. Pueden tratar sobre cualquier tema relacionado con el módulo, previamente tiene que ser consultado con el profesor.
- El enfoque metodológico se apoya en sistemas de aprendizaje basado en proyectos, problemas y retos.
- **Criterios que se tienen en cuenta en la valoración de los trabajos (prácticas y proyectos):**
 - Cumplir los plazos de entrega
 - Aspecto-diseño-limpieza del documento
 - Que el contenido se ajuste al tema y que sea perfectamente entendido por el alumno (no copiar y pegar)
 - Que incluya las referencias bibliográficas: libros, páginas Web, documentos electrónicos, ...
 - Entrega ordenada de todos los ficheros implicados en la práctica o proyecto.
 - Documentación interna de las aplicaciones
 - Utilización de nombres “legibles” y “lógicos” en las variables, funciones, nombres de ficheros, etc.
 - No duplicación de información y/o ficheros (librerías duplicadas, etc)
 - Que esté ajustado a estándares oficiales
 - Compatibilidad entre distintos navegadores en caso de páginas Web, si procede.
 - **Exposición del proyecto. En caso de no exposición tendrá que ser defendido ante el profesor, contando esta opción con menor nota**

La evaluación se adaptará a la eventualidad del paso a enseñanza semipresencial o a distancia

Evaluación (II) - Proyectos

- Tanto el obligatorio como los voluntarios tendrán que ser **expuestos en el aula**, y la propia exposición supone parte de la nota. Si no se expone se tiene que **defender** ante el profesor y la nota será menor.
- Podrán realizarse en grupo o de forma individual.
- Las dimensiones de los proyectos voluntarios podrá ser cualquiera. Para asegurar nota, se recomienda que no sea muy amplia, preferible entregar varios proyectos pequeños que uno muy grande.

La alumna o alumno que finalice las prácticas del aula con antelación deberá dedicar el tiempo sobrante a la realización de sus proyectos, bien obligatorios o voluntarios.



<https://blog.iesvjp.com/>

Evaluación (y III)

• 1ª, 2ª y 3ª Evaluación:

- Examen: teoría y práctica → los pesos de cada parte no son iguales. No se exige nota mínima en cada parte **para aprobar el examen. Podrán incluir ejercicios consistentes en modificar prácticas realizadas en el aula y/o en utilizar la infraestructura informática creada por el alumno o por la alumna a lo largo del curso, para lo que puede partir del trabajo ya realizado o empezar de cero, en cuyo caso no dispondrá de más tiempo**
 - Trabajo diario → de forma **aleatoria considerando las participaciones anteriores** se registrará la participación del alumnado en el aula.
 - Avance del proyecto obligatorio → *tiene como objetivo facilitar desde la 1ª evaluación la construcción, administración y mantenimiento de una infraestructura integrada que permita trabajar todos los contenidos del módulo de forma transversal en un entorno lo más ajustado a la realidad posible.*
 - Proyectos voluntarios → sirven para subir nota **solo si se aprueba la evaluación**
 - **En su caso, entrega y presentación o defensa de proyectos o prácticas**
- La **nota de cada evaluación** será el 60% del **examen** y el 40% de las prácticas y/o proyectos obligatorios recogidos. Para aprobar la nota de la evaluación tiene que ser igual o superior a un 5 sobre 10.
- La **nota final del módulo** → Es evaluación continua → fórmula de cálculo (no se exige un mínimo de nota para el cálculo final. Para aprobar hay que sacar como mínimo un 5 sobre 10):

En caso de **detectar plagios** en tareas y exámenes (sea de compañeros o de otras fuentes) la **calificación** de la tarea o examen será de **0**.

A la nota de cada evaluación se le restará puntuación, a criterio del profesor, según la observación sistemática de la actitud de los alumnos en el aula. En concreto, cada actitud negativa anotada por el profesor podrá restar hasta 0.5 puntos.

No realizado
Intentado
✓ A la mitad
Casi completo
Completo

Observaciones

Nota final módulo = Nota Final 1ª Eval x 20% + Nota Final 2ª Eval x 35% + Nota Final 3ª Eval x 45%

Información completa y detallada en el informe de programación

Metodología y herramientas de trabajo presencial y en línea (I)

Ante la eventualidad de que tengamos que pasar a **enseñanza semipresencial o a distancia**, en la primera semana realizaremos simulaciones para conocer las herramientas y metodología que emplearemos y pruebas de capacidad y conexión de los equipos personales del alumnado en su casa, *con el objeto de adecuar el resto de ejercicios a los medios disponibles en caso de paso a modalidad semipresencial o a distancia*



De forma frecuente se refrescará la metodología y se practicará con las herramientas a utilizar en caso de paso a enseñanza semipresencial o a distancia, algunas de las cuales se integrarán también en la clase presencial para facilitar una migración rápida y el seguimiento de las clases por parte del alumnado que no pueda asistir.

Para el uso de las distintas herramientas es necesario disponer de cuenta de correo corporativa:

antoniobp@informatica.iesvalledeljerteplasencia.es

→ acceder a G Suite: almacenamiento en nube (drive) ilimitado, documentos/presentaciones/hojas de cálculo/... colaborativas, trabajos en grupo en línea, ...



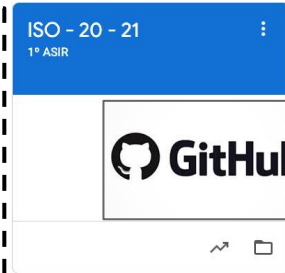
Grupo de mail del módulo:
iso@iesvjp.es → solo puede enviar mensajes el profesor, los recibirás en tu cuenta de mail corporativa



Metodología y herramientas de trabajo presencial y en línea (y II)

Durante los primeros días iremos ajustando todas las herramientas y comprobando su funcionamiento → a lo largo del curso podremos cambiar de herramientas en función de disponibilidad y eficiencia, **o por sugerencias del alumnado.**

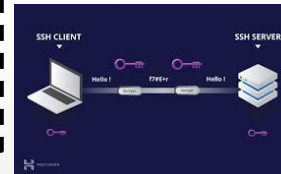
Los apuntes y prácticas, incluidas las entregas, están disponibles online y accesibles desde Internet → [GitHub](#), [Blog](#), [Classroom](#) y mail.



Sistema de videoconferencia (Clase online) → [Google Meet](#), [Zoom](#), [Microsoft Teams](#) → **también lo utilizaremos en el aula**, en ambas direcciones, proyectando el escritorio del profesor o del alumno o alumna



Sistemas de asistencia y/o escritorio → para tomar el control del ordenador del alumno o alumna, **para resolver dudas garantizando la distancia de seguridad** → RDP, [AnyDesk](#), [Google Remote Desktop](#),...



Compartición de terminal o intérprete de comandos y de IDE (Entorno de Desarrollo Integrado) → utilizaremos [VSCode](#)

