

8. Anexos

8.1. Rúbrica para la evaluación de la etapa 1 de iniciación a la programación

Indicador	Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	
Contenido de la memoria: - Enunciado del problema - Descripción de las fases del problema - Diagrama de flujo	La memoria está estructurada y contiene los tres apartados indicados claramente diferenciados	La memoria está estructurada pero falta alguno de los apartados o no está claramente diferenciado	La memoria está estructurada pero sólo uno de los apartados está claramente diferenciado	No se ha presentado la memoria o no está claramente estructurada en los apartados indicados	10%
Presentación de la memoria	El documento está bien maquetado y no presenta errores ortográficos	El documento está maquetado y presenta dos o menos errores ortográficos	El documento está maquetado y presenta más de dos errores ortográficos	El documento no está maquetado	10%
Descripción estructurada de la solución del problema como una secuencia diferenciada de acciones, condiciones y bucles	La descripción resuelve el problema y está descrito como una secuencia clara y diferenciada de acciones, condiciones y bucles	La descripción resuelve el problema y en la mitad o más se hace diferenciación clara de acciones, condiciones y bucles	La descripción no resuelve el problema pero en la mitad o más se hace diferenciación clara de acciones, condiciones y bucles	La descripción no resuelve el problema o en menos de la mitad se hace diferenciación clara entre acciones condiciones y bucles	50%
Diagrama de flujo respecto de la descripción del problema planteado	No existen errores en el diagrama de flujo respecto de la descripción hecha del problema	Existen dos errores o menos en el diagrama de flujo respecto de la descripción hecha del problema	Existen más de dos errores en el diagrama de flujo respecto de la descripción hecha del problema	No hay diagrama de flujo o no se corresponde con la descripción hecha del problema	20%
Símbolos del diagrama de flujo	Todos los símbolos utilizados en el diagrama de flujo son los adecuados al elemento que hacen referencia	Dos o menos símbolos del diagrama de flujo no se corresponden con el elemento a que hacen referencia	Más de dos símbolos del diagrama de flujo no se corresponden con el elemento a que hacen referencia	No hay diagrama de flujo	10%

8.2. Ficha de autoevaluación para la etapa 1 de iniciación a la programación

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN ETAPA 1: INICIACION A LA PROGRAMACIÓN

Alumno:

Fecha:

Centro:

Curso: Grupo:

ANÁLISIS DE UN PROBLEMA

	Descripción	Dificultades	Observaciones del profesor
Qué es una acción básica			
Qué es una condición			
Qué es un bucle			
Qué es dividir un problema en acciones, condiciones y bucles			

SÍMBOLOS DEL DIAGRAMA DE FLUJO

	Descripción y símbolo	Dificultades	Observaciones del profesor
Inicio y fin			
Acción/Proceso			
Decisión			
Flujo/Flecha de dirección			

8.3. Rúbrica para la evaluación de la etapa 2 de estructuras de programación

Indicador	Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	
Contenido de la memoria: - Enunciado del problema - Código de programación	La memoria está estructurada y contiene los dos apartados indicados claramente diferenciados	La memoria está estructurada pero falta uno de los dos apartados o no están claramente diferenciados		No se ha presentado la memoria o no está claramente estructurada en los apartados indicados	10%
Presentación de la memoria	El documento está bien maquetado y no presenta errores ortográficos	El documento está maquetado y presenta dos o menos errores ortográficos	El documento está maquetado y presenta más de dos errores ortográficos	El documento no está maquetado	10%
Funcionalidad: funcionamiento del código al pasar las pruebas de validación	El código funciona correctamente en todas las pruebas	El código funciona más de la mitad de las veces	El código funciona menos de la mitad de las veces	El código no funciona ninguna vez	80%

8.4. Ficha de autoevaluación para la etapa 2 de estructuras de programación

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN ETAPA 2: ESTRUCTURAS DE PROGRAMACION			
Alumno:	Fecha:		
Centro:			
Curso:	Grupo:		
TIPOS DE DATOS			
	Descripción y ejemplo	Dificultades	Observaciones del profesor
Booleanos			
Enteros			
Caracteres			
Coma flotante			
Cadenas de texto			
Arrays			
Objetos			
ELEMENTOS Y ESTRUCTURAS DE PROGRAMACION			Observaciones del profesor
	Descripción y ejemplo	Dificultades	Observaciones del profesor
Variables			
Asignaciones y operaciones			
Condiciones 1: if/else			
Condiciones 2: switch			
Bucles 1: for			
Bucles 2: while/do while			
Funciones 1: internas			
Funciones 2: definidas por el usuario			

8.5. Rúbrica para la evaluación de la etapa 3 de desarrollo de algoritmos

Indicador	Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	
Contenido de la memoria: - Enunciado del problema - Diagrama de flujo - Código del algoritmo	La memoria está estructurada y contiene los tres apartados indicados claramente diferenciados	La memoria está estructurada pero falta alguno de los tres apartados o no está claramente diferenciado	La memoria está estructurada pero sólo uno de los apartados está claramente diferenciado	No se ha presentado la memoria o no está claramente estructurada en los tres apartados indicados	10%
Presentación de la memoria	El documento está bien maquetado y no presenta errores ortográficos	El documento está maquetado y presenta dos o menos errores ortográficos	El documento está maquetado y presenta más de dos errores ortográficos	El documento no está maquetado	10%
Diagrama de flujo	El diagrama de flujo se corresponde con el problema y no tiene errores	Existen dos errores o menos en el diagrama de flujo (símbolos, relaciones, etc.)	Existen más de dos errores en el diagrama de flujo (símbolos, relaciones, etc.)	No hay diagrama de flujo o no se corresponde el problema a resolver	30%
Funcionalidad: funcionamiento del código al pasar las pruebas de validación	El programa funciona correctamente en todas las pruebas	El programa funciona más de la mitad de las veces	El programa funciona menos de la mitad de las veces	El programa no funciona ninguna vez	50%

8.6. Ficha de autoevaluación para la etapa 3 de desarrollo de algoritmos

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN ETAPA 3: DESARROLLO DE ALGORITMOS			
Alumno:	Fecha:		
Centro:			
Curso:	Grupo:		
PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS			
	Descripción	Dificultades	Observaciones del profesor
Abstracción			
Encapsulación			
ANALISIS DEL PROBLEMA			
	Descripción	Dificultades	Observaciones del profesor
Definición del problema			
Recopilación de información			
Planteamiento de alternativas. Selección de la mejor opción			
IMPLEMENTACION DEL ALGORITMO			
	Descripción y objetivo	Dificultades	Observaciones del profesor
Documentación			
Diagrama de flujo			
Código: estructuración			
Código: comentarios			
Código: nombres descriptivos			
Código: uso de bibliotecas			
Código: pruebas de validación			

8.7. Encuesta de evaluación de los alumnos

Unidad Didáctica de programación

Hemos terminado de ver en clase la programación de ordenadores. ¿Te ha resultado útil?.
Te agradeceré que rellenes esta encuesta anónima de 9 preguntas, me ayudará a mejorar.
¡¡ Muchas gracias por tu ayuda !!

Valoración de los alumnos

1. La documentación facilitada ha sido ...

1	2	3	4	5	
Poco útil, no se entendía bien	<input type="radio"/>				
Muy útil, me ha servido para aprender					

2. Trabajar en equipo me ha ayudado a aprender ...

1	2	3	4	5	
Poco	<input type="radio"/>				
Mucho					

3. Las actividades que hemos hecho han sido ...

1	2	3	4	5	
Aburridas	<input type="radio"/>				
Divertidas					

4. La utilidad de la etapa 1 de iniciación a la programación ha sido ...

1	2	3	4	5	
Poco útil	<input type="radio"/>				
Muy útil					

5. La utilidad de la etapa 2 sobre estructuras de programación ha sido ...

1	2	3	4	5	
Poco útil	<input type="radio"/>				
Muy útil					

6. La utilidad de la etapa 3 sobre desarrollo de algoritmos ha sido ...

1	2	3	4	5	
Poco útil	<input type="radio"/>				
Muy útil					

7. Con los conocimientos que ahora tienes, ¿crees que podrías hacer pequeños programas para resolver algunos problemas sencillos?

1	2	3	4	5	
No no creo	<input type="radio"/>				
Si, creo que sabría hacerlo					

8. Mi valoración final de las clases es que ...

1	2	3	4	5	
No me han gustado	<input type="radio"/>				
Me han gustado					

9. Para finalizar, ¿qué añadirías o quitarías para mejorar la forma de aprender a programar?

Your answer

BACK **SUBMIT**

Never submit passwords through Google Forms.