

2021-2022

IES ACCI

Guadix

PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN

2º Bachillerato

PROFESORA
ENCARNACIÓN REQUENA CARRASCOSA

OBJETIVOS

A continuación, se exponen los objetivos tanto de etapa como de la materia.

OBJETIVOS DEL BACHILLERATO (Basado en Art. 25 RD 1105/2014 y Decreto 110/2016)

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- j) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- k) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- l) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, el Bachillerato en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

1. Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
2. Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

OBJETIVOS DE LA MATERIA (Basado en la Orden 14/07/2016)

La materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación es una materia del bloque de asignaturas específicas para el alumnado de 2º de Bachillerato, que contribuye al desarrollo de los siguientes objetivos.

- 1.** Entender el papel principal de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad actual, y su impacto en los ámbitos social, económico y cultural.
- 2.** Comprender el funcionamiento de los componentes hardware y software que conforman los ordenadores, los dispositivos digitales y las redes, conociendo los mecanismos que posibilitan la comunicación en Internet.
- 3.** Seleccionar, usar y combinar múltiples aplicaciones informáticas para crear producciones digitales, que cumplan unos objetivos complejos, incluyendo la recogida, el análisis, la evaluación y presentación de datos e información y el cumplimiento de unos requisitos de usuario.
- 4.** Crear, revisar y replantear un proyecto web para una audiencia determinada, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.
- 5.** Usar los sistemas informáticos y de comunicaciones de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad, reconociendo contenido, contactos o conductas inapropiadas y sabiendo cómo informar al respecto.
- 6.** Fomentar un uso compartido de la información, que permita la producción colaborativa y la difusión de conocimiento en red, comprendiendo y respetando los derechos de autor en el entorno digital.
- 7.** Emplear las tecnologías de búsqueda en Internet, conociendo cómo se seleccionan y organizan los resultados y evaluando de forma crítica los recursos digitales obtenidos.
- 8.** Comprender qué es un algoritmo, cómo son implementados en forma de programa, cómo se almacenan y ejecutan sus instrucciones, y cómo diferentes tipos de datos pueden ser representados y manipulados digitalmente.
- 9.** Desarrollar y depurar aplicaciones informáticas, analizando y aplicando los principios de la ingeniería del software, utilizando estructuras de control, tipos avanzados de datos y flujos

de entrada y salida en entornos de desarrollo integrados.

10. Aplicar medidas de seguridad activa y pasiva, gestionando dispositivos de almacenamiento, asegurando la privacidad de la información transmitida en Internet y reconociendo la normativa sobre protección de datos.

COMPETENCIAS CLAVE

La materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación de 2º de Bachillerato contribuye al desarrollo dichas competencias clave.

De forma general, se considera que la competencia en comunicación lingüística se fomenta mediante la interacción con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes; la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología empleando el razonamiento matemático y sus herramientas, aplicando métodos propios de la racionalidad científica y destrezas tecnológicas; la competencia digital usando de forma creativa, crítica y segura las tecnologías de la información y comunicación; la competencia de aprender a aprender desarrollando la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje; las competencias sociales y cívicas desarrollando la capacidad para interpretar fenómenos y problemas sociales y colaborando con sus compañeros; el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor desarrollando la habilidad para transformar ideas y reconociendo oportunidades existentes para las actividades personales y profesionales; la competencia en conciencia y expresiones culturales desarrollando la capacidad estética y creadora, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.

Bloque 1. Programación.

Lenguajes de programación: Estructura de un programa informático y elementos básicos del lenguaje. Tipos de lenguajes. Tipos básicos de datos. Constantes y variables. Operadores y expresiones. Comentarios. Estructuras de control. Condicionales e iterativas. Profundizando en un lenguaje de programación: Estructuras de datos. Funciones y bibliotecas de funciones. Reutilización de código. Facilidades para la entrada y salida de datos de usuario. Manipulación de archivos. Orientación a objetos: Clases, objetos y constructores. Herencia. Subclases y superclases. Polimorfismo y sobrecarga. Encapsulamiento y ocultación. Bibliotecas de clases. Metodologías de desarrollo de software: Enfoque Top-Down, fragmentación de problemas y algoritmos. Pseudocódigo y diagramas de flujo. Depuración. Entornos de desarrollo integrado. Ciclo de vida del software. Análisis, Diseño, Programación y Pruebas. Trabajo en equipo y mejora continua. Control de versiones.

Criterios de evaluación

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas. CMCT, CD.
2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación. CMCT, CD.
3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD.
4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos. CMCT, CD, SIEP.
5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación. CMCT, CD.

Bloque 2. Publicación y difusión de contenidos.

Visión general de Internet. Web 2.0: características, servicios, tecnologías, licencias y ejemplos. Plataformas de trabajo colaborativo: ofimática, repositorios de fotografías, líneas del tiempo y marcadores sociales. Diseño y desarrollo de páginas web: Lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), estructura, etiquetas y atributos, formularios, multimedia y gráficos. Hoja de estilo en cascada (CSS). Introducción a la programación en entorno cliente. Javascript. Accesibilidad y usabilidad (estándares). Herramientas de diseño web. Gestores de contenidos.

Elaboración y difusión de contenidos web: imágenes, audio, geolocalización, vídeos, sindicación de contenidos y alojamiento. Analítica web.

Criterios de evaluación

1. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo. CD, CSC, SIEP.
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir. CCL, CD, CAA, CED.
3. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos. CD, CSC, CAA.

Bloque 3. Seguridad.

Principios de la seguridad informática. Seguridad activa y pasiva. Seguridad física y lógica. Seguridad de contraseñas. Actualización de sistemas operativos y aplicaciones. Copias de seguridad, imágenes y restauración. Software malicioso, herramientas antimalware y antivirus, protección y desinfección. Cortafuegos. Seguridad en redes inalámbricas. Ciberseguridad. Criptografía. Cifrado de clave pública. Seguridad en redes sociales, acoso y convivencia en la red. Firmas y certificados digitales. Agencia española de Protección de datos.

Criterios de evaluación

1. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales. CMCT, CD, CAA.
2. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CD, CSC, SIEP (Este criterio aparece como C.6 en el Bloque 1 del R.D. 1105/2014).
3. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC.

Agrupación de Criterios de Evaluación

1. Describir las estructuras de almacenamiento analizando las características de cada una de ellas. CMCT, CD.
2. Conocer y comprender la sintaxis y la semántica de las construcciones de un lenguaje de programación. CMCT, CD.
3. Realizar programas de aplicación en un lenguaje de programación determinado aplicándolos a la solución de problemas reales. CMCT, CD.
4. Utilizar entornos de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos. CMCT, CD, SIEP.
5. Depurar programas informáticos, optimizándolos para su aplicación. CMCT, CD.
6. Utilizar y describir las características de las herramientas relacionadas con la web social identificando las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo. CD, CSC, SIEP.
7. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, gráfica y multimedia teniendo en cuenta a quién va dirigido y el objetivo que se pretende conseguir. CCL, CD, CAA, CED.
8. Analizar y utilizar las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías basadas en la web 2.0 y sucesivos desarrollos aplicándolas al desarrollo de trabajos colaborativos. CD, CSC, CAA.
9. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales. CMCT, CD, CAA.
10. Analizar la importancia que el aseguramiento de la información posee en la sociedad del conocimiento valorando las repercusiones de tipo económico, social o personal. CD, CSC, SIEP (Este criterio aparece como C.6 en el Bloque 1 del R.D. 1105/2014).
11. Describir los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad. CMCT, CD, CSC.

TEMPORALIZACIÓN

Unidades	Trimestres	Horas
0a – Introducción a la informática	Trimestre 1	4
1 – Representación de la información		6
2 – Introducción a la programación		6
3 – Programación estructurada: Elementos y estructuras		15
4 - Algoritmos básicos de programación estructurada		15
5 – Almacenamiento en memoria volátil	Trimestre 2	15
6 – Estructuras de almacenamiento no volátil		16
0b – Repaso de Bases de Datos		15
7 – HTML. CSS	Trimestre 3	20
8 – PHP		16
9 – Seguridad		10
Total		138

De las 140 horas anuales, se reservan dos para posibles contingencias.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La metodología debe favorecer los aprendizajes significativos. En este sentido la materia tiene que adaptarse al tiempo disponible, a la edad del alumnado y a sus conocimientos previos e intereses. Se considera la Informática como objeto en sí misma y no como instrumento de aprendizaje de otras materias curriculares. En este contexto, el objetivo fundamental de la materia es dotar al alumnado de estrategias generales de tratamiento de la información. La organización docente deberá atender a las necesidades, aptitudes e intereses que demanden los alumnos según se vayan detectando en el proceso de enseñanza aprendizaje, realizando un ejercicio de retroalimentación en la labor del profesor. Además, ésta es una materia en la que los aprendizajes funcionales cobran una especial relevancia debido al fuerte incremento que desde hace años se observa en la informática dentro de todos los ámbitos de la sociedad. Es por ello por lo que la metodología a aplicar debe ir encaminada a que los alumnos/as puedan aprovechar los aprendizajes en su futura vida laboral y social, así como que les sirva de preparación para futuros estudios, ya sean estos universitarios o en ciclos formativos de grado superior.

Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Actividades complementarias. En la elaboración de los contenidos de todo el curso se desarrollan actividades para que los alumnos aprendan directamente realizando prácticas de una duración variable con el ordenador. La dificultad de dichas actividades será variable comenzando por más fáciles a más difíciles. Se dispondrán de actividades complementarias para aquellos alumnos que tengan mayor habilidad en la elaboración de las actividades y acaben antes.

El desarrollo de cada unidad se basará en:

- 1 Sesiones de teoría, en las cuales se introducirá el tema y los conceptos necesarios para entender los contenidos.
- 2 Sesiones de práctica guiada, en las que los alumnos deberán seguir los pasos del profesor, el cual explicará en cada momento el qué, cómo y por qué, se realiza cada paso.
- 3 Sesiones de práctica evaluada. Con un enunciado de una práctica, el alumno tendrá que desarrollarla por sí mismo. Dependiendo del tipo de práctica, podrá ser de tipo grupal.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad es fundamental en esta materia optativa, debemos reconocer distintas capacidades y motivaciones de los alumnos/as. Se pretende desarrollar estrategias que respondan a las necesidades de aprendizaje de cada alumno/a. Esta tarea se pretende conseguir desde distintos aspectos:

1. Distribución de los alumnos en cada ordenador de manera que se fomente el trabajo en equipo. En función del número de alumnos por clase trabajarán de modo individual o como mucho en parejas por cada equipo.
2. Selección de materiales y recursos variados en su número, tipo y grado de dificultad.

Se tratará de atender a los distintos ritmos de aprendizaje para conseguir los mismos objetivos y en cualquier caso alcanzar unos mínimos para poder superar la materia. No obstante, en un principio se intentará que todo el alumnado siga un ritmo de referencia marcado para toda la clase. A partir de las primeras observaciones y pruebas objetivas se realizarán los ajustes oportunos.

Asimismo, se intentará poner los tiempos de entrega de las tareas lo más espaciados posible, para que los alumnos puedan adaptar su ritmo de aprendizaje.

También se permitirá entregar las tareas, aunque se acabe el plazo, aunque eso supondrá una reducción de nota.

No obstante, su mayor o menor alejamiento del currículo básico dependerá del diagnóstico previo de cada alumno/a, que será realizado por el Departamento de Orientación. Siguiendo las directrices de este departamento se proporcionará a cada alumno/a la respuesta que necesite en función de sus necesidades y también de sus límites, tratando siempre que esa respuesta se aleje lo menos posible de las que son comunes a todos los alumnos/as.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

- a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Se propondrá a lo largo del curso lectura de páginas web interesantes para que ellos sean capaces de obtener información al tiempo que se fomenta la lectura. Más tarde se pedirán resúmenes de lo leído.
- b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación. A lo largo del curso se presentarán documentales interesantes o películas que tengan vinculación con la unidad didáctica que estemos trabajando.
- c) Emprendimiento. En todo momento existirán actividades en las que los alumnos partirán de cierta información y se pedirá un objetivo final, de manera que se fomenta el emprendimiento ya que ellos deberán de ser capaces de resolver el problema para elaborar el trabajo pedido.
- d) Educación cívica y constitucional. Se trabajará con respeto en clase, respetando unas normas internas de funcionamiento del aula

EVALUACIÓN

QUÉ SE EVALÚA

Unidades y Criterios de Evaluación

Unidades	Criterios de Evaluación		Instrumentos	
0a – Introducción a la informática	B1-1	3%	Examen	
1 – Representación de la información	B1-1	1%	Examen	
	B1-2	1%		
	B1-3	1%		
	B1-4	1%		
	B1-5	1%		
2 – Introducción a la programación	B1-1	1%	Examen Práctica	
	B1-2	1%		
	B1-3	1%		
	B1-4	1%		
	B1-5	1%		
3 – Programación estructurada: Elementos y estructuras	B1-1	1%		
	B1-2	1%		
	B1-3	1%		
	B1-4	1%		
	B1-5	1%		
4 - Algoritmos básicos de programación estructurada	B1-1	1%		
	B1-2	1%		
	B1-3	1%		
	B1-4	1%		
	B1-5	1%		
5 – Almacenamiento en memoria volátil	B1-1	10%		
6 – Estructuras de almacenamiento no volátil	B1-1	10%		
0b – Repaso de Bases de Datos	B2-1	5%		Examen y Práctica
	B2-2	5%		
	B2-3	4%		
7 – HTML. CSS	B2-1	5%		
	B2-2	5%		
	B2-3	5%		
8 – PHP	B2-1	5%		
	B2-2	5%		

	B2-3	5%	
9 – Seguridad	B3-1 B3-2 B3-3	1% 1% 1%	Examen y Práctica

CÓMO SE EVALÚA

Como podemos observar en la tabla, los instrumentos de evaluación dependerán de las unidades didácticas. En cada uno de los trimestres se tendrán en cuenta los tres instrumentos de evaluación recogidos más arriba con el porcentaje asignado a cada bloque, cuyo peso se indica a continuación:

- ◆ Bloque de pruebas (30%): está compuesto por todas las pruebas escritas y/o prácticas.
- ◆ Bloque práctico (50%): está compuesto por todo el trabajo realizado en clase y en casa: actividades, exposiciones orales, trabajos en grupo, intervenciones en pizarra, respuestas a preguntas, etc.
- ◆ Bloque de trabajo diario (20%): se tiene en cuenta la participación en clase, la actitud hacia la materia, el interés mostrado por la materia, etc.

La calificación obtenida en cada una de las evaluaciones será el resultado del cálculo de la siguiente expresión:

$$\text{NOTA EVALUACIÓN} = (\text{Media Nota Pruebas} * 0.30) + (\text{Media Nota Prácticas} * 0.50) + (\text{Media Nota Trabajo Diario} * 0.20)$$

La parte práctica supone el apartado más importante de la evaluación, por tanto, la no realización de esta o parte de la misma, supondrá una disminución proporcional en la nota, de tal manera que puede implicar la no superación de la materia.

La calificación de final de curso en la evaluación Ordinaria será la media aritmética de las tres evaluaciones. Esta nota debe ser igual o superior a 5 para aprobar la asignatura.

Criterios de recuperación

Durante la primera semana de la siguiente evaluación, el alumno entregará aquellas prácticas y/o ejercicios que no hayan sido entregados en su plazo y se realizará la entrevista o examen práctico correspondiente. En la evaluación ordinaria, se dejará un plazo de tiempo

razonable para realizar tareas atrasadas.

Aspectos a tener en cuenta

Si se detecta que algún ejercicio o práctica ha sido copiada, tendrá la consideración de no entregado. En caso de reiterarse el proceso de copiado de tareas, se tomarán otras medidas como suspender una evaluación completa.

En caso de no superar la evaluación Ordinaria, se deberán entregar los ejercicios y prácticas no realizados y realizar además una prueba práctica en la fecha indicada por Jefatura de Estudios para la evaluación Extraordinaria.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Además de las citadas plataformas Moodle para la descarga de apuntes, entrega de prácticas, etc. Para el desarrollo de las unidades se utilizarán recursos como los siguientes:

- Bibliografía especializada: apuntes suministrados por el profesor, enlaces a web's, videos on-line, manuales en internet, etc...
- Pizarra.
- Video proyector
- Aula 07 del centro, con 34 ordenadores.
- Sistema Operativo Guadalinux.
- Herramientas y aplicaciones web, así como aplicaciones de libre distribución, que acompañan al sistema operativo Guadalinux o pueden instalarse en él.
- Cada alumno proporcionará al profesor a principio del curso, una dirección de correo electrónico Gmail, que se recomienda usar sólo para las clases TIC, de tal modo que sea posible intercambiar información a través de carpetas compartidas en la aplicación Drive.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Las actividades extraescolares y complementarias se pueden consultar en la programación unificada del departamento, ya que la mayoría de las mismas son comunes a varias asignaturas.

NORMAS DE CLASE

- Cualquier falta de respeto a un compañero/a o profesor/a supondrá la expulsión inmediata de clase.
- Está prohibido el uso de móviles o similares durante la jornada escolar. Salvo que los contenidos de la propia materia indiquen o aconsejen sus uso.
- Al finalizar la jornada todos los equipos deberán ser correctamente apagados, las sillas colocadas debajo de las mesas y las ventanas cerradas. El aula debe quedar limpia y organizada.
- Cada alumno/a será responsable del pc asignado y deberá ocupar durante todo el curso el mismo lugar en el aula salvo en el caso de que algún profesor/a crea conveniente realizar algún cambio.
- El ordenador es un medio de trabajo y no de entretenimiento. Está totalmente prohibido utilizarlo sin permiso del profesor/a, así como la visita a redes sociales (Twitter, Facebook, marca...) o similares durante las clases. En caso de que se observe a un alumno/a en alguna página que no ha indicado el profesor/a, será amonestado con un parte.
- **Es responsabilidad del alumno/a realizar frecuentes copias de seguridad de los trabajos**, en prevención de borrado accidental, virus, fallo hardware... que no podrán ser excusa para la no presentación de los trabajos en los plazos establecidos. Se aconsejará para ello la utilización de un pendrive.
- Todos aquellos alumnos/as que presenten **prácticas, trabajos,... iguales o con una gran similitud tendrán un 0**, tanto la persona que lo ha realizado como los/las que se han copiado.

BIBLIOGRAFÍA EMPLEADA

- Material elaborado por el profesorado.
- Manuales de operación y administración del sistema operativo Guadalinux.
- Manuales de operación y administración de OpenOffice.

- Páginas web relacionadas con los contenidos.
- Revistas de actualidad informática general.

MEDIDAS DE FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR Y ORGANIZATIVAS PARA EL CURSO ESCOLAR 2020/2021

Para la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación II, de 2º de Bachillerato se establece como plataforma educativa Moodle Centros donde se encuentran alojados todos los contenidos de la asignatura, además de permitir controlar la asistencia del alumnado en caso de tener que impartir las clases por videoconferencia en el caso de que haya algún alumno confinado en su casa.

El uso de la plataforma Moodle permitirá el cumplimiento del marco de docencia presencial, semipresencial y telemática. El uso de la Sala de videoconferencias, los foros y los chats, permiten de manera inmediata el acceso digital a la enseñanza del alumnado que por diversas medidas sanitarias no pueda asistir presencialmente a las clases. Esta medida además puede llevarse a cabo con independencia de si la medida es particular para un alumno en concreto y de forma general por un confinamiento grupal. El uso de la sala de videoconferencias compartiendo pantalla y micrófono permite por ejemplo la asistencia virtual a las clases de los alumnos de precisen estar confinados en casa, garantizando su enseñanza de forma efectiva e integradora. En cuanto a la adaptación de los contenidos y de la metodología de esta materia, se toma como punto de partida los resultados de las pruebas iniciales realizadas y la observación durante el primer mes de curso