

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Wardriving buscadores de cosas ...				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	12
	DESCRIPCIÓN	<p>Actualmente vivimos en una sociedad donde la tecnología ha cambiado nuestros hábitos, costumbres y maneras de pensar y comunicarse. Este cambio afecta de una manera directa al entorno educativo, puesto que este es uno de los pilares básicos de esta sociedad. Además, la gran mayoría del alumnado está acostumbrado al uso de las tecnologías gracias a su fácil acceso y uso de la misma, pero sin embargo desconocen los riesgos que un uso incorrecto puede llegar a causar tanto económicamente como moralmente. También hay que tener en cuenta en esas edades la necesidad de pertenencia a un grupo de amigos o amigas donde se puedan sentir identificados y por lo tanto llegar por lo tanto a esquivar la protección y sistemas de pago de algunas APP, la descarga de ficheros de dudosa propiedad o el registro de APP que no son aptas para su edad.</p>				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>Reto: Hoy en día ya es “normal” vivir conectados a red o a “Internet”, hasta el punto de si salimos de casa sin un dispositivo móvil como que nos sentimos diferentes, pero ... ¿Conocemos los riesgos a los que estamos expuestos? Ante una posible amenaza, ¿seríamos capaces de saber cómo actuar?</p> <p>Como fuente de información se podría aportar el capítulo 3 Wardriving y el capítulo 4¿última estación? del libro “Perdidos en la red” del autor Oliver Pautsch que tratará el tema desde un punto de vista generalista, no especializado en ciberseguridad.</p>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	<p>Elaborar una guía explicando los posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar la red y qué recomendaciones utilizarían para prevenir y hacer frente a los ciberataques.</p>				



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL	<input type="checkbox"/> Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible (CE1). <input type="checkbox"/> Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales (CE2). <input type="checkbox"/> Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales (CE4).	1.2	Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. ■ La brecha digital. ■ Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. ■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. ■ Lectura e interpretación de información de medios digitales. ■ Propiedad intelectual y derechos de autoría. ■ Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes. ■ Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea
	X CP		1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	
	X STEM / CMCT		1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	
	X CD		2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	
	X CPSAA		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
	X CC		3.4	Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales	
	<input type="checkbox"/> CE		4.4	Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.	
	X CCEC		4.5	Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.	

CCL: Competencia en comunicación lingüística	CP: Competencia plurilingüe	STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología y ingeniería	CD: Competencia digital
CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender	CC: Competencia ciudadana	CCEC: Competencia en conciencia y expresión cultural	CE: Competencia emprendedora

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					
<p>Nombre: ¿Qué sabemos de Wardriving? – Dependencia a la tecnología. Objetivos: Reflexionar sobre el punto de partida. Descubrimiento de vocabulario y conceptos de ciberseguridad.</p>				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional 	
<p>Temporización: Sesión 1: Fase grupal: Primeros 5': Creación de grupos: Se crearán grupos de 4/5 alumnos. Sigüientes 10': Posteriormente, a través de la observación de varias imágenes se trabajará la actividad "Veo – Pienso – Me Pregunto". Esta actividad será introductoria y pretende ayudar al alumnado a realizar observaciones cuidadosas e interpretaciones reflexivas. Por lo tanto, a partir de las distintas imágenes se pretende que el grupo responda a las preguntas: ¿Qué ves? - ¿Qué piensas de eso que ves? - ¿Qué te preguntas? Sigüientes 5': Puesta en común del resultado obtenido con sus respectivas justificaciones. Fase individual: Resta clase: Webquest de los contenidos que el alumnado posteriormente deberá profundizar para elaborar su guía de posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar la red. Para llevar a cabo esta parte, se utilizará una actividad h5p en Aules de tipo "Fill in the Blanks". El alumnado deberá responder a las preguntas mediante el descubrimiento. Previo al inicio de la actividad se explicarán algunas indicaciones (5 minutos) sobre estrategias de uso de navegadores web.</p>				<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Dossier en papel con los términos y sus respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos. - Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc. - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1	<input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.	
- Primera parte: grupal (el alumnado con más conocimiento hace de guía para el resto de alumnos, se fomenta el diálogo y pensamiento)	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules. - Portfolio.			<input type="checkbox"/> Primera parte: Será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés, ...) <input type="checkbox"/> Segunda parte: La evaluación se realiza a través de la propia actividad h5p, la cual proporciona una nota numérica y feedback al alumnado. Ejercicio individual clásico.	
- Segunda parte: individual					

ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

Nombre: ¿Cómo es la conexión a Internet?

Objetivos: Determinar, según sus necesidades, qué dispositivos son los más adecuados para el acceso a Internet.

Determinar el modo de acceso a Internet.

Mostrar hábitos básicos de seguridad con la finalidad de proteger nuestros dispositivos.

En esta actividad se pretende ofrecer la información desde un prisma diferente (interacción y diálogo, aprendizaje entre iguales) según los principios DUA: múltiples formas de implicación y múltiples medios de representación)

Temporización:

Sesión 2:

Fase grupal:

Primeros 5': Creación de grupos: Se crearán grupos de 4/5 alumnos.

Siguientes 10': Posteriormente, realización prueba KPSI: "¿Cómo nos conectamos?". Esta prueba indicará por un lado el conocimiento que tienen los alumnos respecto al contenido.

Siguientes 5': Asamblea inicial referente a la conexión a Internet.

Siguientes: 20': Explicación de contenidos: Dispositivos que intervienen en la conexión de Internet. Se utilizarán ejemplos de supuestos prácticos para que el alumnado logre alcanzar dicho contenido. Como se observa, durante la explicación el profesor utilizará la técnica "Parada de 3 minutos". Esta técnica consiste en:

El profesor explica un contenido, mientras el alumnado atiende. Cuando termine o durante el transcurso de la explicación si considera oportuno el profesor, interrumpirá la explicación para que cada grupo piense y escriba tres preguntas del contenido teórico explicado. Posteriormente, cada grupo leerá una pregunta y se responderá. Si un grupo tiene la misma pregunta o parecida, leerá la siguiente. Así hasta terminar las 3 preguntas. Una vez terminadas, se continua con la explicación. Se repite el proceso hasta que termine la explicación de este contenido.

Fase individual:

Resta clase: Webquest de los contenidos que el alumnado posteriormente deberá profundizar para elaborar su guía de posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar la red. Para llevar a cabo esta parte, se utilizará una actividad h5p en Aules de tipo "Fill in the Blanks". El alumnado deberá responder a las preguntas mediante el descubrimiento.

Sesión 3:

Fase individual:

Primeros 5': Explicación de la tarea a realizar

Resto de la clase: Al alumnado se le facilitará un ejemplo de "portfolio" cuyo objetivo es:

- Realizar su propio documento de trabajo de los conceptos vistos hasta la fecha.
- Consolidar los conceptos y conocimientos vistos.

Para poder llevar a cabo esta actividad, el profesor les facilitará una plantilla con ejemplos que permitan al alumnado seguir la actividad.

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
- Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
- Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
- Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.
- Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.
- Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
- Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Dossier en papel con los términos y sus respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos.	1.2 1.3 1.5 3.4	- Primera parte sesión 2: Será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés, ...)
- Primera parte de la sesión 2: prueba KPSI (individual)	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet.	- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.		- Segunda parte sesión 2: La evaluación se realiza a través de la propia actividad h5p, la cual proporciona una nota numérica y feedback al alumnado. Ejercicio individual clásico.
- Primera parte de la sesión 2: Trabajar la actividad “parada de 3 minutos” grupal (fomenta el dialogo).	- Plataforma de aules. - Portfolio.	- Portátil adaptado para diversidad funcional		- Primera parte sesión 3: Corrección mediante rúbrica el portfolio.
- Segunda parte de la sesión 2: individual.				
-Primera parte de la sesión 3: individual.				

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					
<p>Nombre: Hoy en día, ¿Somos adictos a la tecnología?</p> <p>Objetivos: Adoptar conductas básicas con el fin de proteger nuestra identidad y los datos personales. Identificar y aprender a reaccionar ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas de dispositivos valorando el bienestar personal y colectivo. Tomar medidas esenciales de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.</p>				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional 	
<p>Temporización:</p> <p>Sesión 4:</p> <p>Fase grupal: Primeros 5': Creación de binomios (grupos de dos personas). Siguiendo 30': Posteriormente, a través de la observación de varias hojas, donde aparecerán diferentes imágenes con la finalidad de comprar y contrastar (hábitos pre tecnología – hábitos post tecnología) hasta qué punto la tecnología es una dependencia para la sociedad. Se dejarán entre 5 – 10 minutos para realización de dicha ficha. Re realizarán 3 fichas. Siguiendo 10': Asamblea de puesta en común de los resultados.</p> <p>Fase individual: Siguiendo 10': Actualizar el portafolio del alumno con el conocimiento aprendido.</p>				<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Dossier en papel con los términos y sus respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos. - Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc. - Portátil adaptado para diversidad funcional	1.5 3.4 4.4 4.5	- Primera parte: Será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés, ...) - Segunda parte: La evaluación se realiza a través de la rúbrica corrección del portafolio.	
- Primera parte de la sesión 4: Grupal (fomenta el dialogo).	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet.			<input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.	
- Segunda parte de la sesión 4: individual.	- Plataforma de aulas. - Portafolio.			<input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.	

ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5

Nombre: Derechos de autoría.

Objetivos: Respetar los derechos de autoría.

Temporización:

Sesión 5:

Fase grupal:

Primeros 5': Creación de grupos: Se crearán grupos de 4/5 alumnos.

Siguientes 30': Posteriormente, a través de la observación de varias imágenes se trabajará la actividad “¿Qué sé? - ¿Qué quiero saber? - ¿Qué he aprendido?”. Esta actividad será introductoria y pretende ayudar al alumnado y profesorado el punto de partida respecto a los conocimientos previos del contenido a ver en el aula. Se pretende generar debate de los contenidos. Posteriormente, se realizará la explicación del contenido utilizando la técnica de “Parada de tres minutos”.

Siguientes 5': Terminar de completar la ficha: “¿Qué sé? - ¿Qué quiero saber? - ¿Qué he aprendido?”

Fase individual:

Resta clase: Webquest de los contenidos “derechos de autoría” que el alumnado posteriormente deberá profundizar para elaborar su guía de posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar en la red. Para llevar a cabo esta parte, se utilizará una actividad h5p en Aules de tipo “Fill in the Blanks”. El alumnado deberá responder a las preguntas mediante el descubrimiento.

Previo al inicio de la actividad se explicarán algunas indicaciones (5 minutos) sobre estrategias de uso de navegadores web

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
- Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
- Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
- Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.
- Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.
- Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
- Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Dossier en papel con los términos y sus respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos.	2.6	
- Primera parte: grupal (el alumnado con más conocimiento hace de guía para el resto de alumnos, se fomenta el diálogo y pensamiento)	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules.	- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.		
- Segunda parte: individual		- Portátil adaptado para diversidad funcional		

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
Nombre: Nuestra primera guía. Objetivos: Crear contenidos digitales de manera creativa. Integrar contenidos digitales. Editar contenidos digitales. .Respetar derechos de autoría.				
Temporización: Sesiones: 6 – 7 – 8 Se presentará al alumnado una serie de actividades a realizar con la plataforma Wix.com. El formato será prácticas cortas guiadas en formato pdf: <ol style="list-style-type: none"> 1. Darse de alta y creación de nuestro primer blogs. 2. Trabajar con diferentes componentes web (títulos, imágenes, texto, etc.) 3. Realizar nuestro primer mookup (diseño de baja fidelidad). 4. Implantar nuestro diseño a la web. 				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Videos explicativos de cada tarea explicada paso a paso.	2.6	- Heteroevaluación: El alumnado entregará los distintos documentos y el resultado final (sin contenido). El profesorado las evaluará según rubrica del trabajo.
- Todas las sesiones serán individuales.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules.	- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc. - Portátil adaptado para diversidad funcional		

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
Nombre: Nuestra primera guía. Objetivos: Crear contenidos digitales de manera creativa. Integrar contenidos digitales. Editar contenidos digitales. .Respetar derechos de autoría.				
Temporización: Publicando nuestra guía. Sesiones: 9 – 10 Con la plantilla ya realizada el alumno empieza a insertar el contenido de la guía.				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Videos explicativos de cada tarea explicada paso a paso. - Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc. - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.6	- Heteroevaluación: El alumnado entregará los guía con todo el cotenido. El profesorado las evaluará según rubrica del trabajo.
- Todas las sesiones serán individuales.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules.			

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 7					
Nombre: Nuestra primera guía. Objetivos: Exposición del trabajo final.					
Temporización: Sesiones: 11 – 12 Exposición de la guía (máximo 10 minutos por exposición)					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Videos explicativos de cada tarea explicada paso a paso. - Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc. - Portátil adaptado para diversidad funcional	1.2 1.3 1.5 2.1 2.6 3.4 4.4 4.5	- Heteroevaluación: El alumnado defesará el trabajo realizado. El profesorado las evaluará según rubrica del trabajo.	
- Todas las sesiones serán individuales.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules.			<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.	