

| <b>ESQUEMA DE SITUACION DE APRENDIZAJE</b>   |  |  |
|--|--|--|
| <b>1. IDENTIFICACION:</b>  |  |  |
| <b>CURSO:</b> 6º EP  | <b>TÍTULO O TAREA:</b> MÁQUINA VOLADORA  |  |
| <b>TEMPORALIZACIÓN:</b> Esta situación de aprendizaje está planteada para trabajarse aproximadamente en 2 semanas con 3 sesiones semanales de 1 hora de duración cada una.   |  |  |
| <b>2. JUSTIFICACION</b>  |  |  |
| <p>El área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural engloba diferentes disciplinas y se relaciona con otras áreas del currículo, lo que favorece un aprendizaje holístico y competencial. Dado que el área comprende un amplio espectro de situaciones, experiencias y problemas a los que niñas y niños han de aprender a adaptarse en diferentes contextos espaciales, temporales y relacionales, adquiere un valor didáctico adicional y privilegiado como eje generador de tareas y proyectos en torno a los que situar los aprendizajes de otras áreas del currículo, actuando como vehículo globalizador.</p> <p>El bloque B, Tecnología y digitalización, se orienta, por un lado, a la aplicación de las estrategias propias del desarrollo de proyectos de diseño y del pensamiento computacional, para la creación de productos de forma cooperativa, que resuelvan y den solución a problemas o necesidades concretas. Por otra parte, este bloque servirá de medio para formar al alumnado en el aprendizaje del manejo básico de una variedad de herramientas y recursos digitales como vehículo para satisfacer sus necesidades de aprendizaje, buscar y comprender la información, reelaborar y crear contenido, comunicarse de forma efectiva y para desenvolverse en un ambiente digital de forma responsable y segura.</p> <p>El uso de las tecnologías de la información y la comunicación han de proyectarse dentro del contexto escolar.</p> <p>Entre otros objetivos, resulta fundamental conformar un escenario metodológico que genere conocimientos significativos y que conviertan al alumnado en genuino protagonista de su propio aprendizaje. El empleo de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) implica la adquisición de saberes que, trascendiendo de un mero uso de las TIC, aportan nuevas herramientas de construcción del conocimiento con base en las necesidades del alumnado.</p> |  |  |
| <b>3. DESCRIPCION DEL PRODUCTO FINAL</b>   |  |  |
| Elaborar una máquina voladora y llegar hasta ella iniciándose en el pensamiento computacional y la codificación.   |  |  |
| <b>4. CONCRECIÓN CURRICULAR</b>  |  |  |
| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS   |  |  |
| <p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.</p> <p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p> <p>5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora.</p>   |  |  |
| ÁREA   | CRITERIOS DE EVALUACIÓN  | SABERES BÁSICOS  |
| Conocimiento del Medio   | 5.1.a. Identificar y describir las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. | CM.03.A3.4. Artefactos voladores. Principios básicos del vuelo.  |
| Conocimiento del Medio   | 3.2.a. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.                       | CM.03.B.2.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema, etc.).         |
| Conocimiento del Medio   | 3.3.a. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.   | CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto. |
| Conocimiento del Medio   | 2.5.a. Comunicar, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.  | CM.03.A.1.3. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.   |
| Conocimiento del Medio   | 3.1.a. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.  | CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.  |
| ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA   |  |  |

CE 2: Los enfoques didácticos para la enseñanza de las ciencias han de partir de la curiosidad del alumnado por comprender el mundo que le rodea, favoreciendo la participación activa en los diferentes procesos de indagación y exploración propios del pensamiento científico. Por tanto, el alumnado ha de poder identificar y plantear pequeños problemas, recurrir a fuentes y pruebas fiables, obtener, analizar y clasificar información, generar hipótesis, hacer predicciones y realizar comprobaciones, interpretando, argumentado y comunicando los resultados.

Para que esta metodología genere verdaderos aprendizajes, el profesorado, por su parte, debe asumir el papel de facilitador y guía, proporcionando al alumnado las condiciones, pautas, estrategias y materiales didácticos que favorezcan el desarrollo de estas destrezas. Debido al carácter manipulativo y vivencial de las actividades, se ofrecerán experiencias que ayuden a construir el propio aprendizaje. Asimismo, es necesario contextualizar las actividades en el entorno más próximo, de forma que la niña y el niño sean capaces de aplicar lo aprendido en diferentes contextos y situaciones. De esta forma, además, se estimulará el interés por la adquisición de nuevos aprendizajes y por la búsqueda de soluciones a problemas que puedan plantearse en la vida cotidiana.

CE 3: el pensamiento computacional utiliza la descomposición de un problema en partes más sencillas, el reconocimiento de patrones, la realización de modelos, la selección de la información relevante y la creación de algoritmos para automatizar procesos de la vida cotidiana. Las estrategias de los diferentes pensamientos del ámbito científico-tecnológico no son excluyentes, pudiendo ser utilizadas de forma conjunta de acuerdo con las necesidades del proyecto.

La realización de este tipo de proyectos fomentará, asimismo, la creatividad y la innovación, al generar situaciones de aprendizaje donde no exista una única solución correcta, sino que toda decisión, errónea o acertada, se presenta como una oportunidad para obtener información válida que ayude a elaborar una mejor solución. Estas situaciones propiciarán además un contexto excelente para desarrollar el trabajo cooperativo, fomentando destrezas como la argumentación, la comunicación efectiva de ideas complejas, la toma de decisiones compartidas y la resolución de conflictos de forma pacífica.

CE 5: saber cómo se comporta la materia ante la presencia de diferentes fuerzas, por ejemplo, permiten al alumnado adquirir un conocimiento científico conectado, que potenciará una actitud activa en las investigaciones o proyectos que realice. También permite visibilizar los problemas relacionados con el uso del espacio y sus transformaciones, los cambios y adaptaciones protagonizadas por los humanos a través del tiempo para satisfacer sus necesidades, así como las distintas organizaciones sociales que han ido desarrollándose.

#### CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR CADA CICLO/PERFIL DE SALIDA

CE 2; Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

CE 3: Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.

CE 5: Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.

### 5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

| ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS) | EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)  |
|---------------------------------|--|
| MOTIVACIÓN                      | 1.1.- Actividad grupal: imagen de máquina voladora de Leonardo Da Vinci y detección de ideas previas con preguntas: Idevice "Curiosidad".<br>1.2.- Presentación del reto o producto final: Idevice "Reto".<br>1.3.- Lectura de saberes básicos que se trabajarán: Idevice "¿Qué vas a aprender?"   |
| ACTIVACIÓN                      | 2.1.- Actividad grupal. Idevice "¿Recuerdas?"<br>2.2.- Actividad grupal. Idevice "Dale al play". Visionado vídeo de youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HD9b6omSbAQ">https://www.youtube.com/watch?v=HD9b6omSbAQ</a><br>2.3.- Actividad pequeño grupo. Idevice "Juega". Juego de los barquitos en parejas.   |
| EXPLORACIÓN                     | 3.- Programamos<br>3.1.- Actividad grupal: Presentación de actividades: Idevice "Exploramos las instrucciones".<br>3.2.- Actividad grupal: Ficha de trabajo: Idevice "Divide y vencerás".<br>3.3.- Actividad grupal: Ficha de trabajo: Idevice "Programando robots humanos".   |
| ESTRUCTURACIÓN                  | 4.- Despegamos<br>4.1.- Pensamiento computacional<br>4.1.1.- Actividad grupal. Idevice "Fases del pensamiento computacional". Visionado vídeo de youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=811jSrV-E1A">https://www.youtube.com/watch?v=811jSrV-E1A</a><br>4.1.2.- Actividad grupal. Idevice "Fases".<br>4.1.3.- Actividad grupal. Idevice "¿Para qué sirve este tipo de pensamiento? Visionado vídeo de youtube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uvdSiZY1HpU">https://www.youtube.com/watch?v=uvdSiZY1HpU</a><br>4.1.4.- Actividad grupal. Idevice "Práctica".<br><br>4.2.- Principios básicos del vuelo.<br>4.2.1.- Actividades multiniveladas sobre los principios básicos del vuelo.<br>Opción A: Actividad interactiva de rellenar huecos.<br>Opción B: Resume en un esquema los principios básicos del vuelo.<br>Opción C: Sal a la pizarra y explica a tus compañeros los principios básicos del vuelo. |
| APLICACIÓN                      | 5.- ¡A volar!<br>5.1.- Idevice "Nuestro reto"<br>5.2.- Idevice: "Elige tu máquina"<br>-Anillo volador: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qYf6ByCNJk">https://www.youtube.com/watch?v=qYf6ByCNJk</a><br>-Cilindro volador: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gCNCu8R1g8">https://www.youtube.com/watch?v=gCNCu8R1g8</a><br>-Plato volador: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8bTxanO_S1o">https://www.youtube.com/watch?v=8bTxanO_S1o</a><br>-Helicóptero de papel: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xs7X_lXnmb5">https://www.youtube.com/watch?v=xs7X_lXnmb5</a><br>-Avión con dos vasos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=akeiiUohM0M">https://www.youtube.com/watch?v=akeiiUohM0M</a><br>5.3.- Idevice: "Prueba de vuelo"<br>5.4.- Idevice: "Comunica tus resultados".<br>5.5.- Idevice: "Recordando algoritmos"  |
| CONCLUIR                        | 6.1.- Síntesis de los resultados. Actividad grupal: lectura. Idevice "¿Qué has aprendido?".<br>6.2.- Autoevaluación. Actividad individual: rúbrica de autoevaluación. Idevice "Rúbrica"<br>6.3.- Actividad individual: Realizar gráfica del consumo semanal de fruta en casa. Idevice "Te propongo un nuevo reto".   |

### 6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

- Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA (Marcar con una X)
- Agrupación de áreas/materias en ámbitos de conocimiento
  - Desdoblamiento de grupos
  - Agrupamientos flexibles
  - Alternativas metodológicas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos con tutoría entre iguales. **X**
  - Alternativas metodológicas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos con aprendizaje por proyectos.

| PRINCIPIOS DUA | PAUTAS DUA   |  |   |
|----------------|--|--|---|
| IMPLICACIÓN    | Mantener el esfuerzo y la persistencia (8)<br>Proporcionar opciones para Autorregulación (9) | Variar las demandas y los recursos para optimizar el desafío (8.2)<br>Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)   | Idevice 5.2<br>Idevice 6.2                                      |
| REPRESENTACIÓN | Proporcionar opciones para percepción (1)  | Ofrecer formas de personalizar la visualización de la información (1.1)<br>Ofrecer alternativas de información auditiva (1.2)<br>Ofrecer alternativas de información | IDevices: 4.2, 4.1.2<br>IDevices: Todos<br>IDevices: 4.2, 4.1.2 |

|           |  |  |   |  |
|-----------|--|--|---|--|
|           | Proporcionar opciones para Lenguaje y Símbolos (2)   | visual (1.3)<br>Aclarar el vocabulario y los símbolos (2.1)<br><br>Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)   | IDevices: 4.2, 4.1.2<br><br>IDevices: 1.1, 2.2, 2.3, 4.1.4.2, 4.2.1   |  |
| EXPRESIÓN | Proporcionar opciones para Acción física(4)<br><br>Proporcionar opciones para Expresión y Comunicación (5)<br><br>Proporcionar opciones para Funciones ejecutivas(6) | Varié los métodos de respuesta y navegación.(4.1)<br><br>Optimizar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2)<br><br>Utilizar múltiples medios para la comunicación (5.1)<br><br>Utilice múltiples herramientas para la construcción y la composición.(5.2)<br><br>Desarrolle fluidez con niveles graduados de apoyo para la práctica y el desempeño(5.3)<br><br>Mejorar la capacidad para monitorear el progreso(6.4) | IDevices: 1.1, 2.3<br><br>IDevices: Todos<br><br>IDevices: 4.2, 4.1.2<br><br>IDevices: 5.2<br><br>Idevice 6.2 |  |

## 7. VALORACION DE LO APRENDIDO

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION DEL APRENDIZAJE

| CRITERIOS DE EVALUACIÓN  | INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN             | RUBRICAS  |   |  |  |   |
|--|---|---|---|--|--|---|
|  |   | Insuficiente (IN) Del 1 al 4  | Suficiente (SU) Del 5 al 6  | Bien (BI) Entre el 6 y el 7  | Notable (NT) Entre el 7 y el 8   | Sobresaliente (SB) Entre el 9 y el 10   |
| 2.5.a. Comunicar, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.                              | Cuaderno de clase<br>Producto final     | <b>NUNCA</b> comunica, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.                              | <b>A VECES Y CON AYUDA</b> comunica, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.                              | <b>A VECES Y POR SÍ MISMO</b> comunica, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.                              | <b>USUALMENTE</b> comunica, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.                              | <b>SIEMPRE</b> comunica, siguiendo pautas, algunos de los resultados de las investigaciones, buscando la adaptación del mensaje y el formato a la audiencia que va dirigido, utilizando lenguaje científico y explicando los pasos seguidos.                              |
| 3.1.a. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.  | Cuaderno de clase<br>Portafolio digital | <b>NUNCA</b> presenta problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.  | <b>A VECES Y CON AYUDA</b> presenta problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.  | <b>A VECES Y POR SÍ MISMO</b> presenta problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.  | <b>USUALMENTE</b> presenta problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.  | <b>SIEMPRE</b> presenta problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.  |
| 3.2.a. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios. | Cuaderno de clase<br>Producto final     | <b>NUNCA</b> diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios. | <b>A VECES Y CON AYUDA</b> diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios. | <b>A VECES Y POR SÍ MISMO</b> diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios. | <b>USUALMENTE</b> diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios. | <b>SIEMPRE</b> diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios. |
| 3.3.a. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.                   | Producto final                          | <b>NUNCA</b> diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.                   | <b>A VECES Y CON AYUDA</b> diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.                   | <b>A VECES Y POR SÍ MISMO</b> diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.                   | <b>USUALMENTE</b> diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.                   | <b>SIEMPRE</b> diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.                   |
| 5.1.a. Identificar y describir las características, la   | Cuaderno de clase<br>Fichas de trabajo  | <b>NUNCA</b> identifica y describe las características, la  | <b>A VECES Y CON AYUDA</b> identifica y describe las  | <b>A VECES Y POR SÍ MISMO</b> identifica y describe las  | <b>USUALMENTE</b> identifica y describe las características, la  | <b>SIEMPRE</b> identifica y describe las características, la  |

|   |  |   |   |   |   |   |
|---|--|---|---|---|---|---|
| organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. |  | organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. | características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. | características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. | organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. | organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. |
|---|--|---|---|---|---|---|

EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

- DUA\_01 La propuesta se presenta de forma atractiva e innovadora, con opciones para captar el interés del alumnado.
- DUA\_02 Se ofrecen diferentes opciones para percibir y comprender la información empleando las herramientas habilitadas de alternativas DUA.
- DUA\_03 Los contenidos y actividades proponen múltiples formatos para presentar la información, no limitándose a elementos textuales (vídeos, infografías, apoyos visuales...).
- DUA\_04 En el caso de una imagen, mapa conceptual, infografía, etc. que proporciona una información que no está en el contenido textual original, proporciona una transcripción alternativa del mismo.
- DUA\_05 Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vías (lectura facilitada, conexión con conocimientos previos, aclaraciones...) bien sea con herramientas para generar alternativas, o en el transcurso de la propia actividad.
- DUA\_06 Los símbolos, fórmulas u otros elementos específicos de las áreas científicas aparecen acompañadas de aclaraciones textuales, gráficas o auditivas, o se conectan con conocimientos previos para facilitar su comprensión.
- DUA\_07 Se proponen o sugieren opciones para que el alumnado pueda expresar su aprendizaje por diferentes vías (archivos de audio, vídeo, fotografía, texto...).
- DUA\_08 Se anticipa el vocabulario técnico o complejo mediante diferentes alternativas (explicaciones, apoyos visuales, bocadillos, glosarios...).
- DUA\_09 Se ofrecen diferentes opciones en las actividades o ejercicios que respondan al plano multinivel: elección de diferentes niveles de complejidad cognitiva.
- DUA\_10 El alumnado puede elegir entre distintos formatos de trabajo de las actividades o ejercicios: online, offline, fichas de trabajo en el aula, propuestas manipulativas... Las actividades se presentan de forma que el alumnado pueda complementar respuestas grupales con individuales.
- DUA\_11 Se proporcionan elementos de autoevaluación continua del alumnado (rúbricas, dianas de evaluación, listas de control...).
- DUA\_12 Se ofrece un feedback al alumnado orientado a la reflexión positiva, el reajuste de su trabajo y la valoración de sus logros a través de los personajes, por ejemplo.
- DUA\_13 Se ofrecen apoyos opcionales que ayuden a la comprensión de la información y a la planificación de estrategias: patrones, modelos, tutoriales, ejemplos, documentos de ayuda, enlaces a consultas o aclaraciones.
- DUA\_14 Se facilita el reconocimiento de ideas principales y secundarias con elementos textuales destacados, mapas mentales, organizadores gráficos...
- DUA\_15 Se facilita el proceso de ejecución de las actividades o tareas empleando recursos de apoyo como: una guía de pasos con normas de funcionamiento, instrucciones propias u organizadores gráficos y se proporcionan herramientas de autocontrol como listas de cotejo, control del tiempo, anticipación de obstáculos.

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

Iniciado (I),  
Medio (M)  
Avanzado (A). X

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

| Indicador   | Instrumento      |
|---|------------------|
| Resultados de la evaluación de la materia.  | Lista de control |
| Métodos didácticos y pedagógicos.   | Lista de cotejo  |
| Adecuación de los materiales y recursos didácticos.                                   | Lista de control |
| Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. | Rúbrica          |
| Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados. | Lista de control |