

1. DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	Un ordenador a su medida		
Etapas	ESO	Ciclo/Curso	4.º ESO
Área/materia/ámbito	Digitalización		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito	<p>Tecnología y digitalización 2.º y 3.º ESO</p> <p>Economía y emprendimiento 4.º ESO</p>		
Descripción y finalidad de los aprendizajes	<p>Esta situación de aprendizaje pretende que el alumnado adquiera las competencias necesarias para poder elegir, comparar, analizar, seleccionar y comprar online todo lo necesario para el montaje e instalación de los componentes y sistemas operativos necesarios y más adecuados para dotar de un ordenador a ciertos perfiles de personas preestablecidos. A saber:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una residencia de ancianos necesita un ordenador para que los residentes puedan comunicarse con sus familiares, mediante correos electrónicos y videollamadas. 2. Una librería tradicional necesita un ordenador para empezar a gestionar sus pedidos online, catalogar sus productos y gestionar su futura página web. 3. Estudiante necesita un ordenador para realizar sus tareas académicas y para su ocio personal (juegos, redes sociales, etc.) 4. Una joven jugadora de videojuegos necesita un ordenador para <i>Gaming</i> con todos los accesorios que pueda necesitar para que le ayuden a conseguir un hueco entre los mejores <i>gamers</i> del momento. 		

1. DATOS IDENTIFICATIVOS	
	<p>La elección de los componentes se ha de realizar realizando un uso responsable de la red y estableciendo unas pautas de compra que favorezcan el desarrollo sostenible, así como una optimización del consumo de recursos. Esta situación de aprendizaje está relacionada con el Objetivo 12 de Desarrollo Sostenible «Producción y consumo responsable».</p> <p>El alumnado deberá realizar un presupuesto de venta, lo más ajustado posible a las necesidades del cliente.</p> <p>Los retos del siglo XXI que se trabajan en esta situación de aprendizaje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El consumo responsable. • El aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.
Temporalización y relación con la programación	<p>Esta situación está pensada para trabajarla al finalizar el primer bloque de contenidos «Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación», para fortalecer y poner en práctica lo aprendido en relación a la arquitectura y componentes de dispositivos digitales y sus dispositivos conectados (<i>hardware</i>), como de la instalación y configuración de los sistemas operativos (<i>software</i>). Duración aproximada: 5 sesiones.</p>

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Descriptores operativos de las competencias clave/competencias clave

STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	<p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>
Objetivos de etapa	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. • Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. • Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización. • Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

- Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

Área/materia/ámbito	Competencias específicas	
Digitalización	Competencia específica 1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.	
Economía y emprendimiento	Competencia específica 3. Elaborar, con sentido ético y solidario, ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales y globales detectadas, utilizando metodologías ágiles de ideación y analizando tanto sus puntos fuertes y débiles como el impacto que puedan generar esas ideas en el entorno, para lograr la superación de retos relacionados con la preservación y cuidado del medio natural, social, cultural y artístico.	
Área/materia/ámbito	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Digitalización	1.1.- Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación.

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

1.2.- Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.

1.3.- Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.

- Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas.
- Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario.
- Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- Búsqueda, selección y archivo de información.

C. Ciudadanía digital crítica.

- Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas.

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Economía y emprendimiento	<p>1.1 Adaptarse a entornos complejos y crear un proyecto personal original y generador de valor, partiendo de la valoración crítica sobre las propias aptitudes y las posibilidades creativas, haciendo hincapié en las fortalezas y debilidades y logrando progresivamente el control consciente de las emociones.</p> <p>1.2 Utilizar estrategias de análisis razonado de las fortalezas y debilidades personales y de la iniciativa y creatividad propia y de los demás.</p> <p>3.1 Preservar y cuidar el medio natural, social, cultural y artístico a partir de propuestas y actuaciones locales y globales que promuevan el desarrollo sostenible con visión creativa, emprendedora y comprometida.</p>	<p>A. El perfil de la persona emprendedora, iniciativa y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El perfil de la persona emprendedora. Autoconfianza, autoconocimiento, empatía, perseverancia, iniciativa y resiliencia. Técnicas de diagnóstico de debilidades y fortalezas. • Creatividad, ideas y soluciones. Pensamiento de diseño o <i>Design thinking</i> y otras metodologías de innovación ágil. <p>B. El entorno como fuente de ideas y oportunidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La perspectiva económica del entorno. El problema económico: la
---------------------------	--	--

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

3.2 Superar los retos propuestos a partir de ideas y soluciones innovadoras y sostenibles, evaluando sus ventajas e inconvenientes, así como el impacto que pudieran generar a nivel personal y en el contexto al que van dirigidas.

3.3 Aplicar metodologías ágiles siguiendo los criterios y pautas establecidos en el proceso de construcción de ideas creativas y sostenibles que faciliten la superación de los retos planteados y la obtención de soluciones a las necesidades detectadas con sentido ético y solidario.

4.1 Poner en marcha un proyecto que lleve a la realidad una solución emprendedora, seleccionando y reuniendo los recursos materiales, inmateriales y digitales

escasez de recursos y la necesidad de elegir. La elección en economía: costes, análisis marginal, incentivos. El comportamiento de las personas en las decisiones. Comercio, bienestar y desigualdades.

- El entorno social, cultural y ambiental desde una perspectiva económica. La economía colaborativa. La huella ecológica y la economía circular. La economía social y solidaria. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y el desarrollo local. Sectores productivos y géneros del entorno cultural y artístico. Agentes que apoyan la creación de proyectos culturales emprendedores.

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	<p>disponibles en el proceso de ideación creativa.</p> <p>5.2 Presentar y exponer con claridad y coherencia las ideas y soluciones creativas, valorando la importancia de mantener una comunicación eficaz y respetuosa a lo largo de todo el proceso.</p>	
--	--	--

3. METODOLOGÍA

Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	<p><input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento.</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas.</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos.</p> <p><input type="checkbox"/> Aprendizaje-servicio.</p>
---	---

4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL ALINEADA CON LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA

<p>Descripción de la actividad o proceso 1 (alineado con los principios y pautas DUA) ¿Qué tipo de ordenador necesito?</p> <p>Comprar un ordenador puede ser una auténtica aventura, debido a que la mayor parte de la población solemos desconocer la terminología técnica y sus especificaciones. Seguramente, sin un profesional que ayude en el momento de la compra seríamos incapaces de encontrar el ordenador perfecto a nuestras necesidades.</p> <p>Somos una empresa de soluciones informáticas y tenemos que atender a las demandas de nuestros clientes, buscando los productos que más se adapten a sus necesidades. El próximo pedido son cuatro ordenadores, cada uno necesita unas características especiales, en función del cliente final. Cada equipo de trabajo se encargará de preparar uno de los pedidos y de elaborar un presupuesto personalizado.</p>	<p>Recursos:</p> <p>Acceso a un ordenador por equipo. Conexión a Internet. Fichas de trabajo.</p> <p>Productos evaluables:</p> <p>Aprendizaje basado en el pensamiento: Ficha de las partes del todo de un ordenador. Ficha de trabajo: ¿Qué es lo que necesita exactamente nuestro cliente? Lista de control de componentes. Ficha de páginas web utilizadas (Rúbrica). Ficha de presupuesto (Rúbrica).</p> <p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Observación directa. Análisis del trabajo realizado. Rúbrica.</p> <p>Secuenciación de las sesiones:</p> <p>Antes de empezar la situación de aprendizaje, es recomendable que repases los tipos de ordenadores que existen y los componentes de los ordenadores. Para ello te recomendamos las siguientes páginas web:</p>
---	--

<ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo 1: Una residencia de ancianos necesita un ordenador para que los residentes puedan comunicarse con sus familiares, mediante correos electrónicos y videollamadas. 2. Equipo 2: Una librería tradicional necesita un ordenador para empezar a gestionar sus pedidos online, catalogar sus productos y gestionar su futura página web. Además, el dueño quiere usarlo para almacenar y editar fotografías, ya que es un amante de las cámaras digitales. 3. Equipo 3: Estudiante de 4.º ESO necesita un ordenador para realizar sus tareas académicas y para su ocio personal (juegos, redes sociales, etc.) 4. Equipo 4: Una joven jugadora de videojuegos necesita un ordenador para <i>Gaming</i> con todos los accesorios que pueda necesitar para que le ayuden a conseguir un hueco entre los mejores <i>gamers</i> del momento. 	<p><u>¿Cómo elegir tu ordenador de sobremesa ideal?</u> https://www.pccomponentes.com/como-elegir-tu-ordenador-de-sobremesa-ideal</p> <p><u>¿Qué hay que tener en cuenta a la hora de comprar un ordenador?</u> https://www.conquistainternet.com/blog/que-hay-que-tener-en-cuenta-a-la-hora-de-comprar-un-ordenador</p> <p><u>¿Cómo saber qué ordenador comprar?</u> https://www.ocu.org/tecnologia/ordenadores-portatiles/como-elegir</p> <p>Una vez hayas repasado las características técnicas específicas que hacen que cada ordenador sea diferente a otro, es el momento de empezar la situación de aprendizaje, en donde cada grupo de trabajo seréis una empresa de soporte digital y deberéis configurar el ordenador ideal para cada cliente.</p> <p>¿Qué tenemos que hacer?</p> <p>Sesión 1: Una vez que se hayan repartido los grupos de trabajo, en la primera sesión, cada grupo deberá saber seleccionar los componentes de un ordenador Para ello, se deberán leer detenidamente <u>las siguientes páginas web:</u> https://www.areatecnologia.com/TUTORIALES/hardware.htm https://www.profesionalreview.com/placas-base-motherboard/ Y de forma individual, deberán realizar las siguientes <u>actividades interactivas:</u></p>
---	---

	<p>Actividad 1: Componentes de la placa base. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14598528-placa_base.html</p> <p>Actividad 2. Conexiones https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14598703-conexiones_de_un_ordenador.html</p> <p>Sesión 2: En la segunda sesión, cada grupo de trabajo tendrá que satisfacer las necesidades de un cliente. En objetivo de la sesión es:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir de la actividad realizada en la primera sesión, cada grupo debe rellenar, en común, la ficha de trabajo sobre «<u>Las partes del todo</u>» con los componentes que necesita el cliente asignado. <p>Acceso a la plantilla de destreza del pensamiento «Las partes del todo». https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAumnado/Plantilla_las_partes_del_todo.pdf</p> <p>Cada grupo de trabajo debe hacer un listado de páginas web que les permitan configurar un ordenador desde cero, con los componentes necesarios. Las páginas web tienen que contar con todo lo que se exige en la rúbrica de «<u>Escala de valoración para una web utilizada</u>».</p> <p>https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAumnado/Escala_de_valoracion_web.pdf</p>
--	---

La ficha y el listado de páginas web será recogido por el docente al finalizar la sesión y corregida antes de la siguiente sesión.

PAUTAS DUA:

- Adaptar la ficha a un tamaño de letra que permita a todo mi alumnado trabajar sin problemas.
- Adaptar el vocabulario para que el alumnado no tenga dificultades en la lectura.
- Adaptar los grupos de trabajo para que sean eficaces.
- Guiar el proceso de adquisición de competencias con enlaces preparados previamente por el docente.
- Activar los conocimientos previos del alumnado y fomentar su autoestima.
- Desarrollar la autoevaluación y la reflexión.
- Fomentar la colaboración y la comunidad.

<p>Descripción de la actividad o proceso 2 (alineado con los principios y pautas DUA)</p> <p>Creación de presupuestos</p> <p>Durante dos sesiones, los grupos de trabajo elaborarán un presupuesto ajustado al cliente específico, y deberán justificar cada elección en una ficha de trabajo.</p>	<p>Recursos:</p> <p>Acceso a un ordenador por equipo. Conexión a Internet. Fichas de trabajo.</p> <p>Productos evaluables:</p> <p>Aprendizaje basado en el pensamiento: Ficha de Qué-Cómo-Para qué. Ficha de presupuesto (Rúbrica).</p> <p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Observación directa. Análisis del trabajo realizado. Rúbrica.</p> <p>Secuenciación de las sesiones:</p> <p>Sesión 3:</p> <p>Cada grupo de trabajo elaborará su presupuesto ajustado al cliente. El docente guiará al alumnado que lo necesite, solucionando las dudas o problemas que puedan aparecer. Un ejemplo de presupuesto se puede encontrar en esta página web:</p>
--	--

<https://www.xataka.com/especiales/pc-gaming-por-piezas-la-guia-de-compras-definitiva-segun-tu-presupuesto-de-500-a-4500-euros>

Un ejemplo de página web para configurar el ordenador a medida se puede encontrar en esta web:

<https://www.pccomponentes.com/configurador>

Cuando se tenga claro un componente del ordenador, se deberá incluir en la ficha de trabajo y justificar su elección.

Para acceder a la ficha de trabajo «Presupuesto».

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/Presupuesto.pdf

Sesión 4: Al finalizar la sesión, cada grupo ha debido de elaborar su presupuesto personalizado. El docente recogerá las evidencias de cada grupo y las evaluará antes de la última sesión.

PAUTAS DUA:

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Adaptar la ficha a un tamaño de letra que permita a todo mi alumnado trabajar sin problemas.• Adaptar el vocabulario para que el alumnado no tenga dificultades en la lectura• Adaptar los grupos de trabajo para que sean eficaces.• Guiar el proceso de adquisición de competencias con enlaces preparados previamente por el docente.• Activar los conocimientos previos del alumnado y fomentar su autoestima.• Desarrollar la autoevaluación y la reflexión.• Fomentar la colaboración y la comunidad. |
|--|---|

<p>Descripción de la actividad o proceso 3 (alineado con los principios y pautas DUA)</p> <p>Exposición</p> <p>Para finalizar la situación de aprendizaje, cada grupo expondrá el producto final de su presupuesto al resto de la clase, justificando las decisiones tomadas a lo largo del proceso y respondiendo a las preguntas de sus compañeros, si las hubiera.</p>	<p>Recursos:</p> <p>Proyector y ordenador Exposición (Rúbrica por pares) Autoevaluación</p> <p>Instrumentos de evaluación:</p> <p>Rúbrica.</p> <p>Secuenciación de las sesiones:</p> <p>Sesión 5: Cada grupo expondrá el producto final de su presupuesto al resto de la clase, justificando las decisiones tomadas a lo largo del proceso y respondiendo a las preguntas de sus compañeros, si las hubiera. Además, en el presupuesto se debe incluir el nombre y el logo de la empresa.</p> <p>La exposición irá evaluada mediante una rúbrica y será evaluada tanto por el docente como por algunos alumnos.</p> <p><u>Acceso a la rúbrica de exposición</u> https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/Exposicion_oral.pdf</p> <p>Finalmente, tras todas las exposiciones, se pasará a los alumnos la siguiente <u>rúbrica de autoevaluación</u> del trabajo individual y de aportación al grupo.</p>
---	--

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/cedec-escala_autoevaluacion_individual.pdf

5. Evaluación de la SA (práctica docente)

Al finalizar la situación de aprendizaje, el docente deberá reflexionar sobre alguna de los siguientes indicadores:

Motivación inicial de los alumnos

1. Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada sesión.
2. Planteo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas, etc.).

Motivación a lo largo de todo el proceso

3. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado, etc.
4. Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real, etc.
5. Doy información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas
6. Relaciono los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.
7. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (mapas conceptuales, esquemas, qué tienen que aprender, qué es importante, etc.).
8. Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, etc.

Actividad en el aula

9. Planteo actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas.
10. Propongo a mis alumnos actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recuperación, de ampliación y de evaluación).
11. En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo. Recursos y organización del aula
12. Distribuyo el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).
13. Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea a realizar, de los recursos a utilizar, etc., controlando siempre que el adecuado clima de trabajo.

14. Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos. Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos:
15. Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso.
16. Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos, etc.
17. Controlo frecuentemente el trabajo de los alumnos: explicaciones adicionales, dando pistas, *feedback*, etc.

Clima del aula

18. Las relaciones que establezco con mis alumnos dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y desde unas perspectivas no discriminatorias.
19. Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todos y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas.
20. Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sus sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje.
21. Proporciono situaciones que facilitan a los alumnos el desarrollo de la afectividad como parte de su Educación Integral.

Seguimiento/control del proceso de enseñanza-aprendizaje

22. Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas -dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.
23. Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.

Diversidad

24. Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, etc., y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza- aprendizaje (motivación, contenidos, actividades...).

25. Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Departamentos de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos, etc. a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje.
26. En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.
27. En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.

6. Anexos

Ficha rutina del pensamiento “Las partes del todo”

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/Plantilla_las_partes_del_todo.pdf

Escala de valoración para una web utilizada.

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/Escala_de_valoracion_web.pdf

Hoja de cálculo “Presupuesto”

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/Presupuesto.pdf

Rúbrica exposición oral

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/Exposicion_oral.pdf

Rúbrica autoevaluación y aportación al grupo

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/Digitalizacion/7A4_SA_ESO_TD1-3_CDAlumnado/cedec-escala_autoevaluacion_individual.pdf