

REAs para su uso en MI

Creación de Recursos Educativos Abiertos para su uso en monitores interactivos relacionada con una de las siguientes temáticas:

1. Competencia lectora infantil y primaria
2. Competencia matemática infantil y primaria
3. Competencia lectora secundaria
4. Competencia matemática secundaria
5. Escuela 4.0 Robots de suelo. STEAM
6. Escuela 4.0 Programación por bloques. STEAM
7. Escuela 4.0 Placas de programación. STEAM
8. Escuela 4.0 Pensamiento computacional y materiales desenchufados. STEAM
9. Uso de Inteligencia Artificial Primaria
10. Uso de Inteligencia Artificial Secundaria
11. Convivencia y comp socioemocional
12. Materiales CLIL e IA idiomas

El REA debe ser creado en [eXeLearning](#).

Organizadores

Centros de profesorado territoriales y autonómicos

Participantes

Docentes de Aragón

Presentación de la documentación

Para poder participar en el concurso, las personas interesadas deberán rellenar el [siguiente formulario](#).

Las propuestas enviadas deberán cumplir con los apartados del **Anexo I**.

Deben entregarse en tres formatos: .elp (exelearnig), .pdf y formato editable

Plazos

Se entregan adjuntos en [el formulario](#) antes del 1 de febrero de 2026.

Pago por creación de material

La elaboración de estos REA se remunerará valorando con un máximo de 20h de elaboración de material curricular conforme al punto 7 del Anexo I de la RESOLUCIÓN del Director General de Innovación y Formación Profesional por la que se determina con carácter general el importe que corresponde a cada uno

de los conceptos del Acuerdo del 23 de marzo de 2022 del Consejo de Gobierno, publicado por ORDEN HAP/436/2022, de 1 de abril para el ámbito docente de niveles educativos no universitarios.

Comisión de Valoración

Cada CP constituirá una comisión de valoración de los REAs que hayan participado en su categoría

Aceptación de las bases y cesión de derecho

La participación en la convocatoria implica la íntegra aceptación de las bases y de las decisiones del comité de los organizadores y de la comisión de valoración.

La licencia del REA será Creative Commons, Reconocimiento, No comercial, Compartir Igual. (By-nc-sa)

Los organizadores se reservan el derecho de exclusión de cualquier participante por incumplimiento de las bases, por el empleo de métodos fraudulentos o incumplimiento de las normas.

Anexo I LISTADO CARACTERÍSTICAS REA

Datos identificativos:

Título del REA:

Etapa:

Curso:

Áreas:

Temática asociada al REA de las que se proponen en la convocatoria

Descripción y finalidad de los aprendizajes: en esta parte se pide una pequeña justificación del REA y el objetivo base que se pretende con él, atendiendo a la contextualización de éste en el entorno y teniendo en cuenta la temática. Sería como el objetivo o el producto final que se persigue.

Temporalización: nº de sesiones propuestas, propuesta de trimestre en el que se puede aplicar (teniendo en cuenta el ritmo madurativo del alumnado, la temática del REA o sus conocimientos previos) y relación que guarda con la programación (si es pertinente señalar esto).

Secuencia competencial: en esta parte se desarrollarán cada una de las sesiones propuestas para el REA.

Debe de estar compuesta por una explicación completa de cada una de las actividades, y en cada una de estas actividades se debe de contener (procedimiento, agrupamiento y recursos así como la relación que se guarda entre el REA y las dimensiones del pensamiento computacional que trabaja)

Los materiales que se adjunten deberían de **estar en formato PDF y en formato editable (Word)** para poder facilitar a los docentes su adaptación.

Evaluación: en esta parte se hará una reflexión sobre cómo se va a llevar a cabo la evaluación, esta debe de contener:

- **Evaluación del alumnado**
- **Productos evaluables:** (todos aquellos materiales susceptibles de evaluación).
Observación sistemática, análisis de producciones,...
- **Técnicas de evaluación:** Instrumento de heteroevaluación
- **Autoevaluación:** instrumentos y procedimientos de autoevaluación si son necesarios.
- **Evaluación del REA**
 - Del diseño
 - De la implementación
 - Propuestas de mejora

Relación del REA con el currículum: relación del REA con la normativa vigente:

Objetivos

CC

CCEE

Saberes

Criterios de evaluación

Metodología

Atención a la diversidad

Otros

A tener en cuenta:

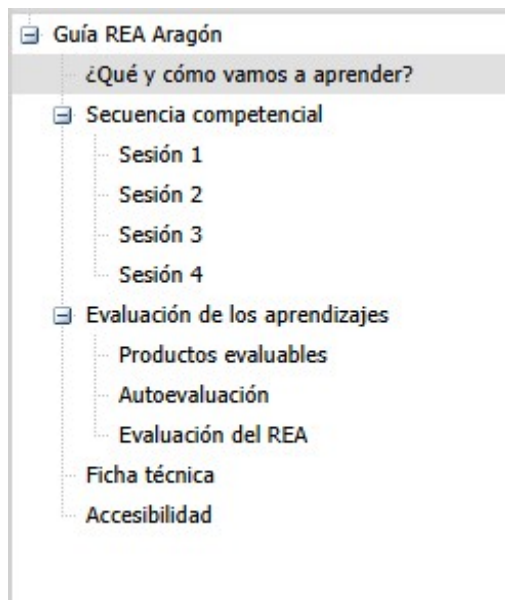
1. *Recursos gráficos (imágenes y/o vídeos): Todos los recursos gráficos a los que se refiere el REA han de estar accesibles, con buena resolución e iluminación, en UN SITIO EN CONCRETO (Dependiendo de donde se cuelgue puede ser una carpeta anexa, un enlace)... Tanto en el documento como en la carpeta, las imágenes y/o vídeos han de estar nombradas de la misma forma (imagen 1, imagen 2, vídeo 1, imagen 3...).*
2. *Privacidad y cesión de derechos (imágenes y/o vídeos): Se debe proteger la intimidad de los menores distorsionando sus caras; se recomiendan planos laterales o traseros.*
3. *Utilizar la forma impersonal y el lenguaje inclusivo a lo largo del documento.*
4. *Todas las imágenes han de cumplir con las licencias pertinentes o ser libres.*
5. *Obligación de citar la autoría y el material realizado con IA.*

Anexo II Exelearning

1- Descargar e instalar exelearning en local desde la web:

<https://exelearning.net/>

2- Crear el recurso en local crear un nuevo proyecto y ponerle nombre



3- Utilizar el archivo [Plantilla REA Aragón](#) ya que os apartados se corresponden los que se piden en el Anexo I

4- Guardar en formato .elp (formato para presentar en la convocatoria)

ANEXO III RÚBRICA de valoración de REAs

| Criterio | 4 - Excelente (Cumplimiento Óptimo) | 3 - Satisfactorio (Cumplimiento Adecuado) | 2 - Mejorable (Cumplimiento Parcial) | 1 - Insuficiente (Cumplimiento Mínimo/Nulo) |
|--|--|---|--|---|
| A) Identificación y Propósito | Todos los datos identificativos son claros, completos y están situados estratégicamente. La descripción, finalidad, y temporalización son precisas y detalladas. | Incluye la mayoría de los datos identificativos, la descripción, finalidad y temporalización de forma clara. | Faltan algunos datos identificativos o la descripción/finalidad/temporalización es vaga o incompleta. | Faltan la mayoría de los datos identificativos y la descripción o propósito no es claro o está ausente. |
| B) Diseño Instruccional (Secuencia y Evaluación) | El desarrollo de la secuencia es lógico, coherente y muy detallado. Incorpora productos, técnicas de evaluación y autoevaluación variadas, pertinentes y explícitas. | El desarrollo de la secuencia es claro y fácil de seguir. Incluye productos, técnicas de evaluación y autoevaluación adecuadas. | La secuencia es algo confusa o faltan pasos. Los elementos de evaluación o autoevaluación son escasos o poco relevantes. | El REA no presenta una secuencia clara. La evaluación o autoevaluación están ausentes o son inútiles. |
| C) Alineación Curricular | El REA relaciona de manera explícita y directa la totalidad de los elementos curriculares (Objetivos, CC, CCEE, Saberes, Criterios de Evaluación y Metodología) con sus actividades. | El REA relaciona la mayoría de los elementos curriculares solicitados, aunque la conexión no siempre es totalmente explícita. | El REA solo relaciona algunos de los elementos curriculares o la conexión es superficial/ambigua. | El REA no relaciona o relaciona incorrectamente los elementos curriculares con sus contenidos. |
| D) Atención a la Diversidad | El REA incorpora de forma intencional y visible estrategias, recursos o actividades que atienden a la diversidad del alumnado. | El REA considera la diversidad y podría ser adaptado, aunque las medidas específicas no están completamente desarrolladas. | La atención a la diversidad es implícita o limitada, sin recursos o adaptaciones específicas. | El REA no parece tener en cuenta la diversidad del alumnado. |
| E) Formatos y | El REA se | El REA se presenta | | El REA no se |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| Edición | presenta en formato editable, en formato .elp (si es un requisito de herramienta específica) y en formato .pdf, asegurando la máxima usabilidad y reusabilidad. | en al menos estos dos formatos solicitados (.elp y .pdf). | | presenta en .elp o en .pdf |
| F) Accesibilidad y Ética (Gráficos e Inclusión) | Todos los recursos gráficos son accesibles (p.ej., texto alternativo). El lenguaje es inclusivo y las imágenes de menores cumplen la privacidad y la ley sin excepción. | Los recursos gráficos son mayormente accesibles. El lenguaje es predominantemente inclusivo. Las imágenes de menores cumplen la normativa. | Hay omisiones en la accesibilidad de gráficos. El lenguaje es a veces inclusivo, a veces no. La privacidad de imágenes de menores es cuestionable. | Los recursos gráficos no son accesibles. El lenguaje no es inclusivo. Hay incumplimiento en la protección de datos de menores. |
| G) Derechos de Autor y Licencias | Todo el material (texto, audiovisual, imágenes) es libre o cumple con licencias abiertas, y se cita de manera impecable y rigurosa a todos los autores y el uso de IA. | El material audiovisual es libre/cumple licencias. Se cita correctamente a la mayoría de los autores, aunque con alguna omisión menor o falta de detalle sobre la IA. | Las citas y referencias a autores/IA son incompletas o incorrectas. | El material infringe claramente derechos de autor o la obligación de citar a autores/IA está totalmente ausente. Las herramientas empleadas permiten en sus términos y condiciones de uso su uso por el alumnado propuesto. |

Una calificación de 1 en cualquier apartado supone una calificación de NO APTO

Todos los REAs con menos de 15 puntos son declarados NO APTOs

ANEXO IV. Descripción de las categorías de REAs

1 Competencia lectora en infantil y primaria

Los REA tendrán que estar dirigidos a desarrollar los siguientes ámbitos:

- A. **Secuenciación de los aprendizajes** tomando como referencia la publicación: Ripoll, J.C. (2023). Secuenciación de aprendizajes en [Un marco para el desarrollo de la competencia lectora](#) (87-89). Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes
- Educación infantil
 - decodificación
 - comprensión del lenguaje
 - actividad estratégica y motivación
 - Educación primaria inicial
 - decodificación
 - comprensión del lenguaje
 - actividad estratégica y motivación
 - Educación primaria avanzada
 - decodificación
 - comprensión del lenguaje
 - actividad estratégica y motivación
 - lectura digital

B. Fomento lector

Los REA deberán estar enfocados al desarrollo de:

- la dimensión social de la lectura
- itinerarios personales de lectura
- hábito lector

C. Situaciones de aprendizaje (SdA)

Para el desarrollo de las SdA se deberá atender:

- Las SdA deben implicar un papel activo en la resolución de un reto, la toma de decisiones y la aplicación de las competencias.
- Las SdA es conveniente que sean interdisciplinarias y/o globalizadas y con un producto final, aunque no es imprescindible.
- Las SdA deberán ser motivadoras y se vinculan al currículum oficial y con contextos reales o simulados significativos.

Las SdA se podrán vertebrar en torno a:

- Proyectos de investigación documental
- Fomento lector
- SdA como parte de una unidad de programación que incluya ejercicios, actividades y/o tareas (indicados en el apartado A)

2 Competencia matemática en infantil y primaria

El diseño de materiales con la utilización de los MI desde el enfoque de matemáticas deben estar enfocadas con los siguientes aspectos.

Para ED. INFANTIL se deben centrar en el área de conocimiento de DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO teniendo en cuenta los siguientes bloques de saberes básicos:

- A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios
- B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad

De manera que se trabajen directrices como identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógico-matemáticas. Además de desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

Indicadores que nos marcan legislativamente como competencias específicas.

Para ED. PRIMARIA serán actividades para desarrollar los sentidos numérico, de la medida, del espacio, el algebraico, el pensamiento computacional, el estocástico y el socioemocional. Temáticas que aparecen en los saberes básicos de esta etapa en el área de matemáticas y asociándose para desarrollar las ocho competencias específicas que se tienen.

Además pueden aparecer las herramientas y aplicaciones que vienen incluidas en los Monitores Interactivos con una implementación didáctica clara con apartados como conocimientos previos, desarrollo de la propuesta, atención a la diversidad y evaluación.

3 Competencia lectora en secundaria y bachillerato

Las propuestas (REAS) deben enmarcarse en una o varias de las siguientes líneas:

1. Propuesta usos de la IA en el aula para la creación de contenidos, tanto escritos como en audio y vídeo, para el trabajo de la competencia comunicativo-lingüística y plurilingüe **comprensiva** con el alumnado, puede ser en diversos idiomas.
2. Propuestas respecto a textos **expresivos**, orales y escritos. Incorporando formas de comunicación medidas por la tecnología y atendiendo al ámbito personal, educativo y social.

3. Adquisición de diversos **lenguajes de programación** como otros lenguajes comunicativos, en este caso, entre persona y máquina. Algunos ejemplos: scratch, code, etc.
4. **Educación literaria**, respecto a la adquisición del hábito lector y respecto a habilidades de interpretación de textos.
5. **Pragmática del lenguaje**: uso de la lengua, diversidad de textos, vocabulario, etc. en distintos contextos y a través de diversas herramientas.

Todas las propuestas tienen que ser respetuosas con los derechos digitales del alumnado, siendo causa de exclusión el uso por el alumnado de herramientas cuyos términos y condiciones de uso no permitan el uso a la edad del alumnado propuesto.

4 Competencia matemática en secundaria y bachillerato

El objetivo principal de esta categoría es promover el desarrollo de la competencia matemática del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, de acuerdo con el currículo LOMLOE de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Se buscan REAs que promuevan una enseñanza competencial de las matemáticas, centrada en:

- Resolución de problemas, razonamiento y formulación de conjeturas.
- Modelización, toma de decisiones y gestión de la incertidumbre.
- Comunicación matemática y conexión con otras materias y contextos reales, sociales, científicos y tecnológicos.

Además, deben fomentar la perseverancia, la organización y optimización de recursos, manejo de formas y proporciones, creatividad, y destrezas socioafectivas.

Las propuestas deberán contribuir a que el alumnado:

- Comprenda y utilice las matemáticas para **interpretar, describir y actuar sobre la realidad**.
- Desarrolle estrategias de **razonamiento, argumentación y pensamiento crítico**.
- Aplique conocimientos matemáticos en **situaciones diversas y significativas**, individuales y colaborativas.
- Use herramientas digitales y recursos tecnológicos de forma **funcional y reflexiva**, cuando proceda.

- Valore las matemáticas como un **lenguaje universal**, útil para la toma de decisiones informadas y para la participación activa en la sociedad.

Para facilitar su integración en el aula y favorecer su reutilización, se propone la creación de REAs, dirigidos al profesorado de Matemáticas y a otros docentes interesados en el enfoque interdisciplinar, con materiales claros, secuenciados y transferibles a distintos contextos educativos.

Líneas de trabajo en Competencia Matemática:

Las propuestas deberán enmarcarse en una o varias de las siguientes líneas:

1. **Resolución de problemas y situaciones de aprendizaje contextualizadas:** Proyectos basados en problemas de la vida cotidiana y propios de las matemáticas que requieran interpretar y modelizar situaciones, seleccionar y aplicar diferentes estrategias y formas de razonamiento, analizar y evaluar la validez e idoneidad de las soluciones obtenidas, así como justificar matemáticamente los resultados y su repercusión en el contexto planteado.
2. **Modelización matemática:** Uso de modelos matemáticos para analizar fenómenos del entorno social, científico, económico o natural, ajustando y validando resultados.
3. **Razonamiento, argumentación y comunicación matemática:** Actividades que fomenten que el alumnado formule y compruebe conjeturas matemáticas, represente conceptos y procedimientos de forma visual, simbólica o gráfica, y comunique de manera oral, escrita o visual sus ideas y argumentos matemáticos, utilizando un lenguaje matemático adecuado y estructurando el razonamiento de forma coherente.
4. **Estadística, probabilidad y análisis de datos:** Proyectos centrados en la recogida, análisis e interpretación de datos reales, incluyendo el pensamiento crítico ante la información y los medios.
5. **Uso didáctico de herramientas digitales en matemáticas:** Integración significativa de tecnologías digitales para explorar, representar, simular y resolver situaciones matemáticas utilizando herramientas como Geogebra, hojas de cálculo, simuladores interactivos, calculadoras gráficas, software estadístico o lenguajes de programación básicos. El objetivo es favorecer la comprensión de conceptos, la visualización de procesos y la experimentación matemática.
6. **Pensamiento algebraico, geométrico y funcional aplicado:** Actividades que integren pensamiento computacional para explorar y resolver problemas algebraicos, geométricos y funcionales, mediante descomposición de problemas, reconocimiento de patrones y uso de algoritmos o procedimientos estructurados.
7. **Exploración interdisciplinar y creatividad matemática:** Exploración de proporciones, simetrías, geometría y patrones en música, plástica, diseño o arquitectura.

5 a 8 Escuela 4.0

El objetivo principal del Programa Código Escuela 4.0 es incluir los lenguajes de programación y la robótica educativa para el desarrollo del pensamiento computacional y de la competencia digital del alumnado, mediante el uso de lenguajes de programación adaptados a su nivel madurativo. Esto implica una nueva alfabetización que permita al alumnado aproximarse y comprender la lógica interna del funcionamiento del pensamiento computacional y sus dimensiones (descomposición, reconocimiento de patrones, algoritmos y abstracción), así como los lenguajes de programación adaptados y los dispositivos robóticos.

Para facilitar la integración en las aulas desde las primeras etapas educativas y para que sea accesible al profesorado no especialista, se van a crear Recursos Educativos Abiertos (REA).

El pensamiento computacional, la programación y la robótica constituyen un modelo de pensamiento y un conjunto de herramientas que permiten la integración de otras áreas curriculares, lo que favorece la interdisciplinariedad. Por ello, se propone la creación de REA STEM o STEAM, potenciando el conocimiento y el interés por estas disciplinas de manera gradual y experiencial en todo el alumnado, contribuyendo así a la disminución de la brecha de género en el ámbito digital.

Las líneas de trabajo en el ámbito STEAM y Escuela 4.0 son cuatro:

- Escuela 4.0: Robots de suelo (STEAM)
- Escuela 4.0: Lenguajes de programación por bloques (STEAM)
- Escuela 4.0: Placas de programación (STEAM)
- Escuela 4.0: Pensamiento computacional y materiales desenchufados (STEAM)

En la presentación de estos REAS además de las características antes solicitadas, especificar una o varios de estas materias con las que está vinculado el REA:

- CRECIMIENTO EN ARMONÍA
- DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
- COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD
- CIENCIAS DE LA NATURALEZA
- CIENCIAS SOCIALES
- EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS
- EDUCACIÓN FÍSICA

- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL
- LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
- LENGUA EXTRANJERA: ALEMÁN
- LENGUA EXTRANJERA: FRANCÉS
- LENGUA EXTRANJERA: INGLÉS
- LENGUA PROPIA DE ARAGÓN: ARAGONÉS
- LENGUA PROPIA DE ARAGÓN: CATALÁN
- MATEMÁTICAS
- MÚSICA Y DANZA
- BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA
- HISTORIA Y GEOGRAFÍA
- PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA
- TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN
- FÍSICA Y QUÍMICA
- MATEMÁTICAS

Y una o varias tecnologías con las que está vinculado el REA:

- DEENCHUFADAS
- ROBOT DE SUELO
- MICROBIT
- ARDUINO
- CODE
- SCRATCH
- PYTHON
- IMPRESIÓN 3D
- REALIDAD VIRTUAL
- CORTADORA LASER
- RASPBERRY

9 y 10 Uso de inteligencia artificial en infantil y primaria o secundaria y bachillerato

Se trata tanto de proponer usos de la IA en el aula con el alumnado como otras actividades que permitan al alumnado comprender y conocer la IA, sus potencialidades y limitaciones. Es decir, CON IA y SOBRE la IA.

Todas las propuestas tienen que ser respetuosas con los derechos digitales del alumnado, siendo causa de exclusión el uso por el alumnado de herramientas cuyos términos y condiciones de uso no permitan el uso a la edad del alumnado propuesto.

11 Convivencia y competencia socioemocional

Marco Conceptual: ¿Qué estamos fomentando?

Para que tu recurso sea válido, debe concretar estos dos conceptos abstractos, en dinámicas tangibles:

A. ¿En qué consiste el fomento de la Competencia Socioemocional?

Tu recurso debe trabajar una o varias de las 5 dimensiones del modelo CASEL, adaptadas al entorno digital:

1. **Autoconciencia:** ¿El recurso ayuda al alumno a identificar sus emociones en pantalla? (Ej. *termómetros emocionales interactivos*).
2. **Autocontrol:** ¿Ofrece herramientas para la calma? (Ej. *trazar mandalas digitales lentamente*).
3. **Conciencia Social (Empatía):** ¿Permite ver perspectivas diferentes? (Ej. *historias interactivas donde ves el conflicto desde los ojos del agresor y la víctima*).
4. **Habilidades Relacionales:** ¿Obliga a la negociación para avanzar? (Ej. *juegos cooperativos*).
5. **Toma de Decisiones Responsable:** ¿Simula consecuencias? (Ej. *escenarios ramificados*).

B. ¿En qué consiste el fomento de la convivencia?

La convivencia no es la ausencia de conflicto, es la capacidad de gestionarlo pacíficamente. Tu REA debe promover:

- **La Inclusión:** Visibilizar la diversidad en los avatares y narrativas.
- **La Mediación:** Ofrecer estructuras visuales para resolver disputas en el momento.
- **El Sentido de Pertenencia:** Actividades que construyan identidad de grupo ("nuestra clase").

12 Materiales CLIL y uso de IA en la enseñanza de los idiomas

Este Recurso Educativo Abierto (REA) debe ayudar a docentes de lenguas extranjeras a diseñar, implementar y evaluar propuestas didácticas basadas en el enfoque AICLE/CLIL (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) garantizando que los REAs creados sean pedagógicamente sólidos, innovadores y útiles para la comunidad educativa.

Los recursos creados deben promover el aprendizaje integrado de contenidos y lengua, el desarrollo de la competencia comunicativa y digital del alumnado, y el uso de la IA como herramienta de apoyo al aprendizaje.

Además, deben ser reutilizables, adaptables a distintos contextos educativos y niveles, y alineado con principios de educación abierta, inclusiva y aprendizaje activo.

Criterios para la creación del REA

1. Enfoque pedagógico

- Integrar claramente los principios CLIL: contenido, comunicación, cognición y cultura.
- Mostrar cómo la IA apoya el aprendizaje lingüístico y de contenidos (ej. generación de andamiajes, feedback, diferenciación).
- Fomentar metodologías activas (ABP, tareas comunicativas, pensamiento crítico).

2. Uso educativo de la IA

- Incluir ejemplos concretos de herramientas de IA aplicadas a la enseñanza de lenguas en contextos CLIL.
- Promover un uso ético, responsable y transparente de la IA.
- Explicitar el rol del docente y del alumnado en el uso de estas herramientas.

3. Diseño del recurso

- Objetivos de aprendizaje claros y medibles.
- Actividades prácticas y transferibles a distintos niveles educativos.
- Propuestas de evaluación formativa y competencial.
- Lenguaje claro y accesible.

4. Carácter abierto

- Publicarse con una licencia abierta (por ejemplo, Creative Commons).
- Facilitar la adaptación, reutilización y redistribución del recurso.
- Incluir formatos editables.

5. Inclusión y accesibilidad

- Considerar la diversidad del alumnado (necesidades educativas, niveles lingüísticos, contextos socioculturales).
- Proponer estrategias de diferenciación y accesibilidad.

6. Reflexión docente

- Incorporar preguntas o actividades de reflexión sobre la práctica docente.
- Favorecer el desarrollo profesional y la competencia digital docente.