

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

**La Feria del Libro.**



### TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

**El taller literario de Micro:bit.**



### BREVE DESCRIPCIÓN

Actividad de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la siguiente legislación en vigor:

**Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, 122868-122953. [Enlace](#).**

**Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 2 de marzo de 2022, núm. 52, 24386-24504. [Enlace](#).**

En esta Actividad de Aprendizaje, cuarta de la situación, utilizaremos la feria del libro para trabajar el mini controlador de programación Micro:bit como eje central de uno de los talleres ofertados en la Feria del Libro, relacionado con aspectos literarios.

Utilizaremos de manera sencilla tabletas, imágenes, sonidos y la web gratuita de Micro:bit, trabajando el uso de imagen, así como competencias clave como la matemática, tecnología y de aprender a aprender.

El reto final es la programación en Micro:bit de un juego.

*Nota: este apartado se amplía con enlaces, bibliografía y otros en “Consejos, recomendaciones, más información”*



### TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro	Tecnología / materiales
--------	--------------------------------------------	-------------------------

<b>Total: 225 minutos.</b>  Crea: 90 minutos.  Desarrolla: 45 minutos.  Investiga: 45 minutos.  Presenta: 45 minutos.	X	<i>Crea</i>	Diseño de la tarea final de la AdA con Micro:bit.	Pantalla Digital Interactiva.  Tablets.  Aplicación web Micro:bit (editor de MakeCode)  Placas Micro:bit (2 por equipo) o simulador MakeCode.  Cable USB si se utiliza un ordenador / pilas si se utiliza una tableta.  Auriculares y pinzas de cocodrilo (opcional).
	X	<i>Desarrolla</i>	Trabajo en equipo con la web Micro:bit y placas.	
	X	<i>Investiga</i>	Trabajo de investigación con los bloques de programación Micro:bit.	
		<i>Interactúa</i>		
	X	<i>Presenta</i>	Presentación de tareas y resultados. Evaluación final.	
		<i>Explora</i>		
		<i>Otras</i>		



## DESARROLLO

<b>PASO 1</b>	<i>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Actividad inicial.</i></p> <p><i>Activo.</i></p> <p><i>El/la docente presenta en la pantalla digital interactiva el entorno Micro:bit (<a href="#">enlace</a>), presentando los diferentes bloques: “Básico”, “Entrada”, “Radio”, “Leds”, etc. (utilizando en primer lugar el vídeo tutorial de Micro:bit “<a href="#">Empezar tutorial</a>”, en caso de que el alumnado no hubiera utilizado nunca Micro:bit).</i></p> <p><i>En este primer paso el alumnado va a conocer cómo utilizar la placa Micro:bit y los leds, con las imágenes predefinidas de la web (en este caso, el <a href="#">corazón</a>).</i></p> <p><i>El/la docente entrega una tablet a cada equipo de alumnos/as para que puedan seguir los pasos que irá mostrando en la Pizarra Digital Interactiva y reproducirlos en</i></p>	<p><i>Receptor.</i></p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ven el vídeo presentado por el/la docente.</li> <li>- Atender a las explicaciones del/de la docente.</li> </ul> <p><i>Activo:</i></p> <p><i>Equipos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscan y descargan imágenes.</li> <li>- Buscan la web de Micro:bit y “empiezan a crear”.</li> <li>- Practican con los controles básicos de la aplicación de la zona objeto/fondo.</li> </ul>	<p><i>Zona DESARROLLA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad de trabajo en equipos.</li> <li>- Interpretación de instrucciones.</li> <li>- Secuencia ordenada de trabajo.</li> <li>- Uso adecuado de aplicación para la edición de imágenes.</li> <li>- Uso de los elementos básicos de Micro:bit.</li> <li>- Uso educativo de recursos digitales (tableta);</li> <li>- Coevaluación.</li> </ul>

<p><i>sus dispositivos. Estos son:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando escriben el programa al Micro:bit, el procesador interpreta una a una las instrucciones que le das.</li> <li>- El programa usa la pantalla LED como una salida para mostrar un corazón.</li> <li>- El corazón permanecerá en la pantalla hasta que lo desconecten, ya que no le han dado instrucciones para que muestre nada más.</li> <li>- El Micro:bit tiene varias imágenes predefinidas que pueden usar para ampliar esta tarea.</li> </ul> <p><i>Al terminar la edición, el/la docente indica a cada equipo que muestre el funcionamiento de su placa acorde a lo programado (ejemplo) y comenten las dificultades surgidas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capturan la imagen una vez terminada la plantilla de trabajo.</li> <li>- Descarga y transferencia de imágenes.</li> <li>- Atienden a las respuestas de otros alumnos, comparando con las suyas.</li> <li>- Comparan sus respuestas con las correctas y evalúan su aprendizaje.</li> </ul>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

PASO 2	Tiempo: 1 sesión de 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:

<p><i>Actividad de desarrollo.</i></p> <p><b>Asesor.</b></p> <p><i>El/la docente presenta nuevamente en la pantalla digital interactiva el entorno Micro:bit (<a href="#">enlace</a>). En este paso se va a centrar en la tarea “<a href="#">Conoce tu Micro:bit</a>”, una actividad centrada en iniciarse en los diferentes bloques (pensando en la actividad del paso 3).</i></p> <p><i>En este segundo paso el alumnado va a investigar el funcionamiento de la placa: ¿Qué eventos hacen que el micro:bit responda?, ¿Qué <a href="#">entradas y salidas</a> está usando? o ¿Qué conceptos de programación pueden estar haciendo que funcione?</i></p> <p><i>El/la docente entrega una tablet a cada equipo para que puedan seguir los pasos que irá mostrando en la Pizarra Digital Interactiva y reproducirlos en sus dispositivos. Estos son:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrucciones en el bloque "al iniciar".</li> <li>- Eventos que hacen que sucedan cosas diferentes cuando se pulsan diferentes botones <a href="#">de entrada</a>.</li> <li>- Cadenas: colecciones de letras y símbolos almacenadas en un ordenador.</li> <li>- Puzzles con botones A y B.</li> <li>- Salida LED como una entrada o un <a href="#">sensor de luz</a>.</li> <li>- Bloque "en agitación"</li> </ul>	<p><b>Receptor.</b></p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atiende a las explicaciones del/de la docente.</li> </ul> <p><b>Activo:</b></p> <p><b>Equipos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscan la web de Scratch y “empiezan a crear”.</li> <li>- Siguen las instrucciones del/de la docente.</li> <li>- Practican con las categorías de la etiqueta “Código”.</li> <li>- Capturan la imagen una vez terminada la plantilla de trabajo.</li> <li>- Compara su trabajo con el de otros compañeros y compañeras.</li> <li>- Descarga y transferencia de imágenes.</li> <li>- Atienden a las respuestas de otros alumnos, comparando con las suyas.</li> <li>- Comparan sus respuestas con las correctas y evalúan su aprendizaje.</li> </ul>	<p><b>Zona INVESTIGA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad de trabajo en equipos.</li> <li>- Interpretación de instrucciones.</li> <li>- Secuencia ordenada de trabajo.</li> <li>- Uso adecuado de aplicación para la edición de imágenes.</li> <li>- Uso de los elementos de bloques de Scratch: Básico, Entrada, Música y Bucles.</li> <li>- Uso educativo de recursos digitales (tableta).</li> <li>- Coevaluación.</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>reaccionando a la información de la entrada.</p> <p>Al terminar la edición, el/la docente indica a cada equipo que muestre el funcionamiento de su placa acorde a lo programado (<i>ejemplo</i>) y comenten las dificultades surgidas.</p>		
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

<p><b>PASO 3</b></p>	<p>Tiempo: 2 sesiones de 45 minutos</p>	
<p><i>Papel del docente:</i></p>	<p><i>Papel del alumnado:</i></p>	<p><i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i></p>
<p><b>Actividad final</b></p> <p><b>Asesor</b></p> <p>Con los contenidos trabajados en los pasos 1 y 2, el/la docente presenta la tarea a crear en este último paso: una placa Micro:bit envía tres preguntas (basadas en otras y personajes literarios) a otra placa; y esta deberá responder de manera afirmativa o negativa. Estas respuestas se verán reflejadas en las dos placas Micro:bit.</p> <p>Para ello, cada equipo dispondrá de dos placas Micro:bit junto con dos ordenadores, diseñando <b>programaciones</b> diferentes para cada placa.</p> <p>La tarea (<a href="#">enlace</a>) implica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una programación en cada placa.</li> </ul>	<p><b>Receptor.</b></p> <p>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atienden la explicación del/de la docente.</li> </ul> <p><b>Activo:</b></p> <p>Divididos en equipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigan sobre los bloques de Micro:bit.</li> <li>- Visualizan la tarea siguiendo los pasos indicados por el/la docente.</li> <li>- Dan respuestas a las preguntas del/de la docente.</li> <li>- Informan a sus compañeros y compañeras de su aprendizaje.</li> </ul>	<p><b>Zona CREA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de conocimientos previos.</li> <li>- Actividad de trabajo en equipo.</li> <li>- Secuencia ordenada de trabajo.</li> <li>- Técnicas de programación y pensamiento computacional.</li> <li>- Uso de los bloques Micro:bit necesarios para la tarea.</li> <li>- Uso educativo de recursos digitales (tablet).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de los bloques “Básico”, “Entrada”, “Radio” y “Lógica”.</li> <li>- Selección de preguntas basadas en obras literarias y/o sus personajes, acordando éstas en cada equipo.</li> </ul> <p>El alumnado trabaja en equipos con una tableta, ayudándose y participando todos y todas del diseño. Al finalizar la tarea se muestra al/a la docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atienden a las respuestas de otros alumnos y alumnas, comparando con las suyas.</li> <li>- Evalúan el acierto de sus decisiones y el de otros compañeros y compañeras.</li> <li>- Buscan soluciones a problemas relacionados con sus aprendizajes previos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deducción y argumentación.</li> <li>- Técnicas de memoria.</li> <li>- Resolución de problemas.</li> <li>- Técnicas de indagación.</li> </ul>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



DESARROLLO

<p>PASO 4</p>	<p>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</p>	
<p>Papel del docente:</p> <p>Actividad de presentación de resultados.</p> <p>Asesor</p> <p>El/la docente guía al alumnado en el uso de la pantalla digital interactiva para presentar la tarea <a href="#">Micro:bit</a> del paso anterior.</p>	<p>Papel del alumnado:</p> <p>Activo</p> <p>Cada equipo presenta al resto de compañeros/as su tarea, explicando cómo fue el proceso de diseño y creación edición: dificultades, aspectos positivos, qué han aprendido, etc.</p> <p>El resto de alumnos valoran el trabajo presentado por los/las compañeros y compañeras de manera positiva, añadiendo con propuestas de mejora constructivas.</p>	<p>Tipo de interacción o actividad educativa:</p> <p>Zona PRESENTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de resultados.</li> <li>- Capacidades de expresión oral para hablar en público.</li> <li>- Valoración de la tarea.</li> <li>- Coevaluación.</li> </ul>



## PREPARACIÓN

La actividad de aprendizaje se ha planteado con un Paso 1 que considera que es la primera vez que el alumnado utiliza [Micro:bit](#) y va a tener un primer contacto con las placas, conexiones y los bloques de programación. También se pretende que sea un comienzo sencillo para aquellos/as docentes que no se sienten muy versados en el uso de la herramienta. Si el nivel de madurez fuera mayor, se puede pasar al paso 2 e incluso al 3 directamente.

El profesorado debe haber trabajado con anterioridad el entorno Micro:bit y sería conveniente contar con un profesor de apoyo en el Paso 3. Igualmente, el docente debe tener conocimientos de inglés, nivel básico, para mostrar los vídeos de tarea (pasos 1 y 2).

Para su acceso a Micro:bit no es necesario iniciar sesión, si bien se recomienda que las tabletas a utilizar tengan cuentas de acceso genéricas de centro a las diferentes aplicaciones empleadas usando Google, a fin de evitar el tener que crear cuentas para los alumnos.

Estos y/u otros aspectos relativos a la preparación son definidos en los diferentes pasos en el papel del/de la docente.

ETAPA	Educación Primaria
NIVEL	EP6
ÁREAS	Matemáticas; Lengua Castellana y Literatura; y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.



## RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

*Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.*

## Matemáticas

**Competencia específica 4.** Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.

**Competencia específica 8.** Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.

### Criterio de evaluación 4:

4.1 Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional.

4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.

### Criterio de evaluación 8:

8.1 Trabajar en equipo activa, respetuosa y responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.

8.2 Colaborar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

### Saberes básicos. D. Sentido algebraico.

#### 1. Patrones.

– Estrategias de identificación, representación (verbal o mediante tablas, gráficos y notaciones inventadas) y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.

– Creación de patrones recurrentes a partir de regularidades o de otros patrones utilizando números, figuras o imágenes.

#### 4. Pensamiento computacional.

– Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).

## Lengua Castellana y Literatura

**Competencia específica 3.** Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.

### Criterio de evaluación 3:

3.1 Producir textos orales y multimodales, de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.

3.2 Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía lingüística y de cooperación conversacional.

#### Saberes básicos. B. Comunicación:

##### 3. Procesos.

– Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.

– Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Valoración crítica. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.

– Producción oral: elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Construcción, comunicación y valoración crítica de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales con progresiva autonomía.

### Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

**Competencia específica 1.** Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

**Criterio de evaluación 1.1:** Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.

#### Saberes básicos. A. Cultura científica.

##### 1. Iniciación en la actividad científica.

– Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación.

– Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.



## Rúbrica

Sobresaliente: 9-10	Notable: 7-8	Bien: 6	Suficiente: 5	Insuficiente: 0-4
Utiliza correctamente todos los elementos básicos de Micro:bit, además de deducir y emplear correctamente aquellos que no han sido presentados.	Utiliza correctamente los elementos básicos de Micro:bit, sin necesidad de instrucciones.	Utiliza correctamente los elementos básicos de Micro:bit, siguiendo instrucciones.	Utiliza correctamente algunos de los elementos básicos de Micro:bit.	No sabe utilizar los elementos básicos de Micro:bit.
Presenta total atención a las explicaciones docentes o de compañeros, preguntando y respondiendo con inmediatez	Presenta bastante atención a las explicaciones docentes o de compañeros, así como hace preguntas.	Presenta bastante atención a las explicaciones docentes o de compañeros.	Presenta poca atención a las explicaciones docentes o de compañeros.	No presenta atención a las explicaciones docentes o de compañeros.
Tiene mucho interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras; valora positivamente su trabajo y es muy participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, y es participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, pero no es participativo/a.	Tiene poco interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.	No tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.
Sigue instrucciones complejas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones complejas con ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas, pero necesita ayuda docente o de compañeros.	No sigue instrucciones sencillas.
Entiende perfectamente el funcionamiento de las aplicaciones sin ayuda ni explicación previa, siendo capaz de extrapolar su uso a otras similares.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones y no requiere ayuda en su uso.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones, pero requiere ayuda en su uso.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas, pero se esfuerza en aprenderlo.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas ni intenta aprenderlo.



#### \*Actividad 4

Esta actividad, cuarta de la situación de aprendizaje, tendrá lugar en el Aula del Futuro del centro, en tres de sus zonas.

El/la docente utiliza la pantalla digital para guiar al alumnado en los pasos a seguir.

Es muy conveniente contar con un/a docente de apoyo en el paso 3, así como tener conocimientos de inglés para traducir subtítulos de vídeo si el alumnado desconoce el vocabulario.

La dificultad de las sesiones puede ampliarse en función de la edad y conocimientos de programación de placas Micro:bit del alumnado.

Bibliografía y enlaces empleados en la actividad de aprendizaje:

Website “Micro:bit”. [Enlace a web.](#)

Tutorial “Micro:bit”. [Enlace a web.](#)

Ejemplo actividad Micro:bit Paso 1: Corazón: [Enlace.](#)

Ejemplo actividad Micro:bit Paso 2: Conoce tu Micro:bit: [Enlace.](#)

Ejemplo actividad Micro:bit Paso 3: Sí o no (autor: Leonardo Carrillo Fernández): [Enlace.](#)



El Kit 5, Evaluación, del Kit de Herramientas del Aula del Futuro, recoge las diferentes técnicas de evaluación (enlace a la web de INTEF: [Cómo evaluar](#)).

La rúbrica es una herramienta en forma de tabla que incluye indicadores de qué queremos evaluar (criterios) y una escala de clasificación para cada criterio. Podemos elaborar rúbricas con herramientas online como Corubics (valora el trabajo colaborativo del alumnado) o Rubistar (valora el criterio de evaluación).

En cualquier caso, esta actividad de aprendizaje busca desarrollar competencias del siglo XXI en el alumnado como:

- Colaboración.
- Construcción del conocimiento.
- Autodisciplina.
- Resolución de problemas en el mundo real.
- Uso de las TIC para la enseñanza.
- Aptitud para la comunicación.