



UNA VUELTA AL MUNDO CON TRUE TRUE

Ciclo: primero

Curso: segundo

Áreas Curriculares: Ciencias Sociales

Temporalización: 1º/2º/3º trimestre

Nº de sesiones: 7



Introducción

En esta situación de aprendizaje nuestros alumnos trabajarán para adquirir **conocimientos relativos a la estructuración geográfica del planeta**, ayudándose del robot **True True** y sus posibilidades de movimiento.

Para ello, partiremos del conocimiento de **los puntos cardinales** y su utilización en el mapamundi, e incluiremos también el trabajo de la existencia y distribución de agua en la Tierra (**océanos, mares, río y lagos**), así como las principales unidades del relieve (**isla, archipiélago, península, montaña, cordillera, meseta, valle...**).

Todos estos conocimientos los pondremos a prueba en retos sobre situaciones cotidianas en las que tengan que movilizar funciones básicas del pensamiento espacial y temporal para diseñar itinerarios, trayectos, desplazamientos y viajes que formarán parte del **producto final: un juego de mesa por equipos en el que recorrer rutas**.



Guía Didáctica

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.



Objetivos Generales de Etapa

En esta situación de aprendizaje nos basamos en los siguientes objetivos generales de etapa recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022, contribuyendo de esta forma al desarrollo integral del niño. Destacamos:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.



Objetivos Específicos

1. Recordar conceptos geográficos básicos: puntos cardinales (Norte, Sur, Este y Oeste), el agua en la Tierra (río, mar, océano y lago), accidentes geográficos (montaña, cordillera, isla, archipiélago, península, continente).
2. Diferenciar líneas rectas de curvas y abiertas de cerradas y otras líneas curvas (circunferencia, óvalo).
3. Diseñar trayectorias para el robot True True que recorran las rutas señaladas.
4. Anticipar las tarjetas necesarias para realizar la programación del robot True True con un objetivo concreto.
5. Programar al robot True True y reflexionar para depurar dicha programación en caso necesario.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
Área de Ciencias Sociales 1. Identificar las características de los	Área de Ciencias Sociales 1.1. Reconocer las características, la	Área de Ciencias Sociales Bloques A: Sociedades y territorios.



diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.

5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.

Área de Matemáticas

1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.

5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y

organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados de forma pautada.

1.2. Reconocer conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio a través de la observación, la manipulación y la experimentación.

5.1. Establecer acuerdos de forma democrática como parte de la sociedad, identificando las responsabilidades individuales y empleando un lenguaje respetuoso.

Área de Matemáticas

1.1. Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.

1.2. Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.

5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando

Retos del mundo actual.

- Existencia y distribución del agua en la Tierra: océanos, mares, ríos y lagos.

- Identificación de las principales unidades del relieve: isla, archipiélago, península, montaña, cordillera, llanura, meseta, valle, río...

- Retos sobre situaciones cotidianas. Funciones básicas del pensamiento espacial y temporal para la interacción con el medio y la resolución de situaciones de la vida cotidiana. Itinerarios y trayectos, puntos cardinales, desplazamientos y viajes.

Alfabetización cívica

- La vida en sociedad. La familia. Compromisos, participación y normas en el entorno familiar, vecinal y escolar. Prevención, gestión y resolución dialogada de conflictos.

Área de Matemáticas

Bloque C. Geometría.

Figuras geométricas de dos y tres dimensiones:

- Figuras geométricas sencillas de dos o tres dimensiones en objetos de la vida cotidiana:

identificación y clasificación atendiendo a sus elementos.

- Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas sencillas de una, dos o tres dimensiones: líneas rectas, paralelas,



contextos diversos.

conocimientos y experiencias propios.
5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.

perpendiculares, abiertas, cerradas, curvas, mixtas y poligonales, polígonos (cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo) y cuerpos geométricos (esfera, cilindro y cono, cubo y prisma), de forma manipulativa.
-Propiedades de figuras geométricas de dos dimensiones: exploración mediante materiales manipulables y herramientas digitales.
Localización y sistemas de representación:
-Posición relativa de objetos en el espacio e interpretación de movimientos: descripción en referencia a uno mismo a través de vocabulario adecuado (arriba, abajo, delante, detrás, entre, más cerca que, menos cerca que, más lejos que, menos lejos que...).

Bloque D. Álgebra.
Patrones:
-Estrategias para la identificación, descripción oral, descubrimiento de elementos ocultos y extensión de secuencias a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.
Pensamiento computacional:
-Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...).



Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprender haciendo (Learning by doing):** esta metodología se basa en el construccionismo, donde los estudiantes aprenden mediante la creación de artefactos digitales. Al involucrarse activamente en la construcción de proyectos, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** en esta metodología, se plantean retos al estudiante que debe solucionar obteniendo un producto final. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, ya que los estudiantes deben aplicar sus conocimientos para superar desafíos específicos.
- **Tutoría entre iguales:** consiste en la agrupación de alumnos heterogéneos que trabajan de forma coordinada para resolver una tarea. Este método promueve la colaboración y el aprendizaje entre pares, permitiendo que los estudiantes se beneficien de las fortalezas y conocimientos de sus compañeros.
- **Aprendizaje cooperativo:** en esta metodología, los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico y se fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Gamificación:** utiliza elementos y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza para motivar y comprometer a los estudiantes. La gamificación puede incluir puntos, niveles, recompensas y desafíos, haciendo el aprendizaje más divertido y atractivo.



Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

1. Pareja: dos estudiantes colaboran en actividades que requieren cooperación, como ejercicios de multinivelado. Promueve el apoyo mutuo y el intercambio de



ideas.

2. Pequeño grupo: grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.

3. Grupos cooperativos: los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para completar una tarea. Fomenta la responsabilidad compartida y el trabajo en equipo.



Espacios

En esta situación de aprendizaje se pueden utilizar los siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva (opcional).
2. Aula de futuro.



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p>Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p>Estudiantes: compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p> <p>Familiares: padres y tutores que apoyan el aprendizaje desde casa.</p>	<p>Libros y cuadernos: materiales impresos que proporcionan información y ejercicios (para conocimientos previos).</p> <p>Material didáctico: juegos educativos, mapas, tarjetas geográficas.</p> <p>Tecnología: tabletas, robot True True.</p> <p>Material de oficina: rotuladores gruesos negros.</p>	<p>Recursos en línea: globo terráqueo, mapamundi, puntos cardinales y principales accidentes geográficos.</p>



Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
Observación directa Intercambios orales Producciones del alumnado Autoevaluación Co-evaluación	Debate Participación diaria Asamblea y puesta en común Actividades	Rúbricas Listas de cotejo Semáforo de autoevaluación Diarios de clase Anecdotario Portafolio



Evaluación Docente

Ítems observables: el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

- Tiene en cuenta los conocimientos previos necesarios.
- Adapta la distribución de la situación de aprendizaje a las características y circunstancias de su clase.
- Usa el material y los dispositivos adecuados en cada momento.

[Rúbrica de evaluación para el docente](#) (Documento descargable)



Situación de Aprendizaje



	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Suficiente
Preparación				
Conocimientos previos	El docente ha tenido en cuenta los conocimientos previos de su alumnado.	El docente conoce los conocimientos previos del alumnado.	El docente ha preguntado sobre los conocimientos previos del alumnado.	El docente ha explicado algunos conocimientos previos necesarios.
Motivación	El docente ha motivado la Situación de Aprendizaje entre su alumnado.	El docente ha presentado la Situación de Aprendizaje a su alumnado.	El docente ha nombrado la Situación de Aprendizaje a su alumnado.	El docente ha explicado algún aspecto de la Situación de Aprendizaje antes de comenzar.
Recursos	El docente ha preparado los recursos con antelación y de manera correcta.	El docente ha preparado los recursos de manera correcta.	El docente ha preparado los recursos necesarios.	El docente ha contado con los recursos, pero no siempre con el tiempo necesario ni de manera correcta.
Realización				
Actividades	Se han llevado a cabo todas las actividades previstas.	Se han llevado a cabo casi todas las actividades previstas.	Se han llevado a cabo muchas de las actividades.	Se ha llevado a cabo alguna actividad.
Incidencias	Se han solucionado las incidencias que han surgido.	Se han tratado de solucionar las incidencias que han surgido.	Se han atendido algunas incidencias.	Se ha tratado de solucionar incidencias.
Clima de clase	Se ha procurado un clima de clase propicio para el aprendizaje.	Se ha tratado de mantener un buen clima de clase.	Se ha hecho referencia al clima de clase.	Se ha mantenido el orden en clase.
Evaluación				
Actividades	Se ha evaluado el desarrollo de las diferentes actividades.	Se ha evaluado el desarrollo de casi todas las actividades.	Se ha evaluado a partir de algunas actividades.	Se ha evaluado con la actividad final.
Necesidades individuales	Se ha tenido en cuenta las necesidades individuales de los alumnos.	Se ha atendido a los alumnos en los diferentes grupos.	Se han atendido necesidades puntuales.	Se ha tenido en cuenta sólo a los alumnos de Necesidades Educativas Esp.



Evaluación Alumnado

[Rúbrica de evaluación del alumno](#) (Documento descargable)

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Conceptos geográficos básicos.	Conoce conceptos geográficos básicos: puntos cardinales, el agua en la Tierra, accidentes geográficos.	Conoce casi todos los conceptos geográficos básicos.	Conoce algunos conceptos geográficos básicos.	Distingue algunos conceptos geográficos básicos de otros.
Conceptos geométricos.	Diferencia siempre líneas rectas de curvas, y líneas abiertas de cerradas.	Diferencia casi siempre líneas rectas de curvas y abiertas de cerradas.	Diferencia a veces líneas rectas de curvas y abiertas de cerradas.	Diferencia líneas rectas de curvas.
Trayectorias	Diseña trayectorias para el robot True True que recorren las rutas señaladas.	Diseña trayectorias para el robot True True de manera correcta casi siempre.	Diseña trayectorias para el robot True True de manera correcta en ocasiones.	Diseña trayectorias para el robot True True de manera correcta en alguna ocasión.
Programación	Anticipa las tarjetas necesarias para realizar la programación del robot True True con un objetivo concreto en todas las ocasiones.	Anticipa las tarjetas necesarias para realizar la programación del robot True True con un objetivo concreto en casi todas las ocasiones.	Anticipa las tarjetas necesarias para realizar la programación del robot True True con un objetivo concreto en varias ocasiones.	Anticipa las tarjetas necesarias para realizar la programación del robot True True con un objetivo concreto en alguna ocasión.
Programación	Programa al robot True True y reflexiona para depurar dicha	Programa al robot True True y reflexiona para depurar dicha	Programa al robot True True y reflexiona para depurar dicha	Programa al robot True True y reflexiona para depurar dicha



Situación de Aprendizaje



	programación en caso necesario, llegando a conclusiones positivas.	programación en caso necesario, llegando a conclusiones con ayuda.	programación en caso necesario.	programación en caso necesario con ayuda.
Clima de aula	Ha contribuido muy positivamente al desarrollo de las actividades dentro de un clima favorable.	Ha contribuido positivamente al desarrollo de las actividades dentro de un clima favorable.	Ha contribuido al desarrollo de las actividades dentro de un clima favorable de manera mejorable.	Ha contribuido poco al desarrollo de las actividades dentro de un clima favorable.

Evaluación en equipo del desarrollo de la Situación de Aprendizaje: ficha de evaluación del uso del True True (Documento descargable)

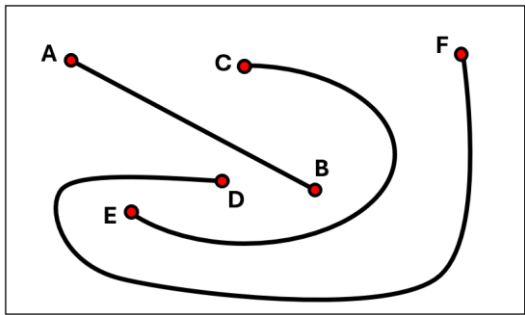
Alumnos del grupo: 1. _____ 2. _____



	Día 1	Día 2
¿Hemos usado el robot solo cuando lo ha dicho nuestro profe?		
¿Hemos utilizado el robot con cuidado?		
¿Hemos apagado el True True cuando no lo estábamos usando?		
¿Hemos revisado el nivel de batería?		
¿Hemos tenido cuidado con la antena?		
¿Hemos usado las tarjetas de programación adecuadamente?		
¿Hemos mantenido el espacio de trabajo despejado?		
¿Hemos respetado a los compañeros?		
¿Hemos aprendido de los errores?		
¿Hemos guardado el True True correctamente?		



Actividades

Nº de Sesión	1
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Gran grupo, individual y en pequeño grupo.
Descripción	<p>La actividad constará de varios momentos:</p> <ol style="list-style-type: none">¿Qué línea es esta (diferenciación de líneas rectas y curvas, líneas curvas abiertas y cerradas, circunferencia y otras líneas curvas)?<ul style="list-style-type: none">Para esta actividad se propondrán diversas láminas en progresión de dificultad en las cuales los alumnos tendrán que unir los puntos que indique el profesor, siempre evitando que las trayectorias se crucen entre sí. Por ejemplo: “hay que unir el punto A y el B con una línea recta”, “hay que unir el punto B y el C con una línea curva”, “Hay que unir el punto D y F pasando por el punto E”  <ol style="list-style-type: none">Conoce y sitúa los puntos cardinales: en esta actividad se darán a conocer los puntos cardinales por parte del profesor y se situarán en un mapamundi circular. Después de enseñarlo a los alumnos, se les facilita por parejas el material con los distintos mapas para trabajar con el True True y la tarjeta siguelíneas los puntos cardinales.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">True True con tarjetas de siguelíneas.Tarjetas de roles: explorador, guía y conductor (estas tarjetas se emplearán durante todas las sesiones).Guía de la sesión 1 (para el profesor).Imprimibles de la sesión 1 (para el alumno).



Nº de Sesión	2
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Cooperativa en tríos.
Descripción	<p>Los alumnos se dividen en grupos de 3, en los que cada uno tendrá un rol diferente. El alumno 1 (explorador) coloca el True-True sobre un mapamundi y le pide a sus compañeros que le guíen por el mapa correspondiente. El alumno 2 (guía) da las instrucciones que debe seguir (este, este, sur, sur...) el alumno 3 (conductor) programa el True True. El objetivo es llegar al destino teniendo que volver a reprogramar el True True las menos veces posibles.</p> <p>Ampliación: el alumno que da las indicaciones (alumno 2) no puede ver el mapa (únicamente sabe el punto de partida y el destino, por ej. tienes que viajar desde el centro de África hasta Oceanía). Tras dar unas primeras indicaciones, es probable que el robot se quede a medio camino. En ese momento, el alumno 1 le indicará dónde se encuentra el True True (por ej. "ahora está en el océano Índico"), para que el alumno 2 pueda volver a dar indicaciones para llegar a la meta. El alumno 3 volverá a programar el robot con las nuevas instrucciones.</p> <p>Una versión más avanzada puede recurrir a bucles para reducir la extensión de los programas. En este caso, el objetivo no sería únicamente llegar a la meta reprogramando el robot el menor número de veces sino también empleando el menor número de tarjetas. Proponer una serie de itinerarios para que comprendan esta utilización.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• True True con tarjetas de movimiento.• Guía de la sesión 2 (para el profesor).• Imprimibles de la sesión 2 (para el alumno).• Imprimibles de la sesión 2 en blanco y negro (para el alumno).

Nº de Sesión	3 y 4
Temporalización	1h 30 minutos.
Tipo de Actividad	Cooperativa en tríos.



Situación de Aprendizaje



Descripción	En esta actividad se trabajarán diferentes mapas con distintos accidentes geográficos y aspectos del planeta. Cada equipo de 3 alumnos dispondrá de un mapa con 6 puntos marcados que esconderán unas tarjetas sorpresa con la información de dicho lugar. El objetivo de la actividad es que los alumnos guíen al robot True True por el mapa hacia las “tarjetas sorpresa” y recopilarlas todas. Una vez terminan su mapa, se van intercambiando todos hasta que todos los equipos hayan recorrido todos los mapas.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• True True con tarjetas de movimiento.• Guía de las sesiones 3 y 4 (para el profesor).• Imprimibles de las sesiones 3 y 4 (para el alumno).• Imprimibles de las sesiones 3 y 4 en blanco y negro (para el alumno).

Nº de Sesión	5
Temporalización	45 minutos
Tipo de Actividad	Cooperativa en tríos.
Descripción	La sesión de hoy será una sesión de repaso y para afianzar conocimientos. La actividad se realizará de nuevo con el robot True True, los mapas mundi y las tarjetas de movimiento. Para repasar, los alumnos, con la dinámica de tríos que hemos usado en las actividades anteriores irán completando las tareas que les dirá el profesor en diferentes momentos llevando al True True a buscar en el mapa las tarjetas geográficas que les hayan tocado y señalarlas en el mapa.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• True True con tarjetas de movimiento.• Guía de la sesión 5 (para el profesor).• Imprimibles de la sesión 5 (para el alumno).* <p><i>* Los mapas utilizados durante la quinta sesión serán los mismos que los de las sesiones 2 y 3, por lo que no habrá que imprimirlos de nuevo.</i></p>



Nº de Sesión	6 y 7
Temporalización	1h y 30 minutos
Tipo de Actividad	Cooperativa en equipos de 3 y competitiva entre equipos.
Descripción	<p>La actividad consistirá en un juego de mesa en equipos, cada equipo con un mapa en tamaño Din-A3 con diferentes rutas y que cada equipo guíe al true true, por turnos, de una estación de la ruta a otra. El profesor hace de maestro de ceremonias y da las pistas de cada punto de la ruta. Las rutas de tres paradas cada una que se pueden proponer son:</p> <ul style="list-style-type: none">• El mapa 1 hace una ruta siguiendo el ecuador y parando en Ecuador, Kenia y Nueva Guinea,• El mapa 2 hace una ruta siguiendo el viaje de Magallanes y Elcano, parando en el Estrecho de Magallanes, Japón y el Cabo de Buenaesperanza,• El mapa 3 una ruta que una los océanos parando en el atlántico, pacífico e índico,• El mapa 4 una ruta que vaya recorriendo los continentes, parando en África, América y Asia• El mapa 5 sigue una ruta que recorre los ríos más grandes de cada continente, parando en el Nilo, el Yangtsé y el Amazonas.• El mapa 6 es una ruta que sigue los viajes de Marco Polo, parando en Venecia, Pekín y Ormuz.• El mapa 7 recorre la ruta del primer viaje de Cristóbal Colón, desde el puerto de Palos, pasando por las Islas Canarias y llegando a San Salvador.• El mapa 8 hace la ruta de Vasco da Gama hasta las Indias Occidentales, saliendo de Lisboa, pasando por el Cabo de Buena Esperanza y llegando a Calicut. <p>Para la segunda sesión, si se han terminado las rutas, cada equipo debe diseñar una ruta con tres paradas para su mapa con algunos de los contenidos trabajados.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• True True con tarjetas de movimiento.• Guía de las sesiones 6 y 7 (para el profesor).• Imprimibles de las sesiones 6 y 7 (para el alumno).



"Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes"





Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación
- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos adaptados a las necesidades del estudiante.
- **Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.