

Ciencias Sociales

PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN INCLUSIVA

Este material es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones de Santillana, bajo la dirección de **Teresa Grence Ruiz**.

En su elaboración han participado:

TEXTO

Francisco Javier Lahiguera Serrano

Lydia Molina Gordon

Programación multinivel:

Guillermo Lladó, Rosabel Rodríguez
y Rocío Salas

ILUSTRACIÓN

Laura Miyashiro

EDICIÓN

Lydia Molina Gordon

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero



Índice

Introducción

Hacia la educación inclusiva	4
------------------------------------	---

Propuestas de personalización del libro del alumnado

Planteamiento metodológico	9
Unidad 1	11
Unidad 2	14
Unidad 3	17
Unidad 4	20
Unidad 5	23
Unidad 6	26

Fichas de refuerzo

Unidad 1	31
Unidad 2	33
Unidad 3	35
Unidad 4	37
Unidad 5	39
Unidad 6	41

Tareas de enriquecimiento

- **Club explora**

Tarea 1. Mensajes secretos	50
Tarea 2. Cadena de amistad	51
Tarea 3. El modelo de una habitación	52
Tarea 4. Un helicóptero de papel	53
Tarea 5. Un castillo medieval	54

- **Club observa**

Tarea 1. ¿Qué son las nubes?	56
Tarea 2. Guía de nubes	57
Tarea 3. Ventana para mirar el cielo	58
Tarea 4. Medidor de lluvia	59
Tarea 5. La piña del tiempo	60

Estrategia de programación multinivel	61
---	----

Hacia la **educación inclusiva**

Cada alumno y alumna tiene una forma particular y única de aprender. Es fundamental, por tanto, aprovechar la reserva de talento que posee cada estudiante generando experiencias de aprendizaje que recojan todas las singularidades y las integren como un valor añadido en la dinámica del aula.

Si el alumnado que tenemos en clase es heterogéneo, no podemos enseñar a todos de una manera homogénea, lo que hace necesario adecuar nuestra metodología. Hasta ahora, las herramientas para adaptarnos a la diversidad y a las distintas necesidades del alumnado han sido las ACIS (adaptación curricular individual significativa), los programas de enriquecimiento para alumnado con altas capacidades, las adaptaciones curriculares no significativas... Estas opciones responden a un sistema educativo orientado básicamente a la **integración educativa**:

Todos en una misma aula, pero trabajando contenidos distintos.

Si queremos progresar hacia una **educación inclusiva**, la enseñanza multinivel puede ser una buena alternativa para atender a niños y niñas que tienen intereses y motivaciones diferentes, con diversas capacidades, inquietudes y estilos de aprendizaje. Este tipo de enseñanza responde al siguiente paradigma:

Todos en una misma aula trabajando los mismos contenidos, pero graduados en diferentes niveles.

Este tipo de enseñanza se basa en la adecuación del currículo a las características personales del alumnado con el fin de lograr una verdadera enseñanza personalizada.



Las nuevas corrientes de investigación didáctica sobre el aprendizaje personalizado indican que atender a las necesidades y talentos del alumnado, individualizando así su aprendizaje, proporciona mejoras significativas en la calidad de la enseñanza. Además, los estudiantes que reciben esta atención obtienen rendimientos superiores en las distintas áreas, aumentan su motivación e incrementan su autoconcepto académico. La enseñanza personalizada, por tanto, beneficia a estudiantes que tienen diferentes capacidades, estilos de aprendizaje y procedencias culturales o lingüísticas.

Si queremos maximizar el logro de todos y cada uno de nuestros alumnos y alumnas, debemos centrar nuestros esfuerzos en intentar trabajar de este modo.

La Declaración para la Educación 2030 de la Unesco, llamada **Declaración de Incheon**, respalda los Objetivos de Desarrollo Sostenible, cuyo objetivo 4 plantea: «Garantizar una **educación inclusiva de calidad** y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos y todas». En relación con lo anterior, es importante reseñar que algunas evaluaciones internacionales recientes han puesto claramente de manifiesto que es posible **combinar calidad y equidad**, y que nunca deben considerarse objetivos contrapuestos.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre de 2020 (LOMLOE), a fin de alcanzar las metas del objetivo 4 de la Agenda 2030, apuesta también firme y decididamente por respetar los principios de **no discriminación y de inclusión educativa** como valores fundamentales.

En lo que respecta a Educación Primaria, la LOMLOE pone especial énfasis en:

- La **atención personalizada** al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, participación y convivencia.
- La puesta en práctica de mecanismos de **refuerzo y flexibilización**, así como de **alternativas metodológicas** u otras medidas adecuadas.
- La prevención de las **dificultades de aprendizaje**.

En definitiva, hablamos de poner el acento en una enseñanza que proporcione diversos caminos para adquirir, procesar o comprender las ideas o los contenidos, adaptando las tareas a los intereses y capacidades de cada estudiante, para que todos puedan aprender de manera eficaz.



La educación inclusiva en Construyendo mundos

El **proyecto Construyendo mundos** ofrece una gran variedad de recursos para ayudar al profesorado a trabajar con todos sus alumnos y alumnas en un aula diversa, favoreciendo un aprendizaje personalizado e inclusivo. Dichos recursos se recogen en un material denominado *Enseñanza personalizada y atención a la diversidad* que cuenta con las siguientes secciones:

Propuestas de personalización del libro del alumnado

A través de situaciones de aprendizaje realistas y ligadas al desarrollo personal y social, así como a los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se realizan propuestas relativas a todas las secciones de las unidades didácticas para desarrollar los contenidos y plantear actividades graduadas en diferentes niveles de dificultad: baja, media o alta. De este modo, favorecemos la adecuación de nuestros libros al ritmo de aprendizaje de cada alumno o alumna, así como a las distintas motivaciones, capacidades e intereses individuales.

Fichas de refuerzo de los saberes básicos

Este material, sencillo y visual, permite que el alumnado con un nivel de rendimiento más bajo adquiera las competencias necesarias para abordar sus aprendizajes con éxito, reforzando aquellos aspectos concretos en los que se ha encontrado con dificultades.



Estrategia de programación multinivel

En esta sección se ofrece una propuesta de cómo realizar una programación multinivel con estrategias para personalizar el aprendizaje respetando el ritmo, los intereses y las capacidades de cada alumno y alumna desde un modelo inclusivo donde todos colaboran en un proyecto común.

Clubs de enriquecimiento y desarrollo del talento

Las necesidades del alumnado con capacidades superiores a la media conforman otra importante manifestación de las necesidades de personalización educativa.

Con el fin de atenderlos, en el proyecto se proporcionan actividades de profundización en las diferentes áreas de conocimiento, a través de la experimentación, la investigación y la creación, que se encuadran en diversos clubs (club de lectura, club de teatro, club de periodistas, club de ciencias, club de viajes...). Las actividades están dirigidas a desarrollar talentos favoreciendo que niños y niñas con similares intereses puedan trabajar juntos en determinados espacios de tiempo, o bien para que aquellos estudiantes que pueden ir más allá tengan oportunidades de crecimiento intelectual.

Propuestas de personalización del libro del alumnado



Planteamiento metodológico

El estudio de las Ciencias Sociales desde un punto de vista procedimental y experiencial, además de conceptual, ofrece al alumnado la posibilidad de indagar y descubrir diferentes aspectos relacionados con su entorno más inmediato, con el propósito de avanzar progresivamente hacia la construcción de un conocimiento más amplio acerca de las actividades del ser humano en sociedad y de sus relaciones con el medio, el conocimiento del pasado, el territorio y los retos a los que se enfrenta la sociedad para lograr un desarrollo más justo y sostenible.

Por todo ello, en este proyecto se proponen tanto experiencias creativas de investigación, con el objetivo de integrar los aprendizajes y potenciar las vocaciones científicas, como actividades que promuevan las habilidades sociales y ciudadanas, valoren de manera positiva la diversidad cultural y fomenten el conocimiento y el aprecio del patrimonio natural y cultural.

El método que planteamos en la serie **Construyendo mundos** ha sido elaborado teniendo en cuenta enfoques didácticos actuales sobre el aprendizaje de las ciencias y, sobre todo, atendiendo a la experiencia en el aula de docentes de Infantil y primer ciclo de Primaria.

Se trata de una propuesta que se define por los siguientes aspectos:

- **Indagación y experimentación.** Se promueve el desarrollo de una actitud indagadora a partir de la observación de hechos cotidianos, estableciendo relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre ellos, la búsqueda y el registro de información, el uso de distintas herramientas y la obtención de conclusiones.
Con este objetivo se han diseñado tanto los **talleres científicos** del **GEO lab** como las **tareas de enriquecimiento**, en los que se establecerán interacciones entre experiencias previas y situaciones nuevas, enriqueciendo sus percepciones y desarrollando su curiosidad.
- **Creatividad y pensamiento crítico.** Las habilidades de creatividad y las de pensamiento (analizar, clasificar, plantearse preguntas, tomar decisiones...) están presentes a través de las actividades así como en el desarrollo de los **talleres creativos y de pensamiento** del **GEO lab** del libro del alumnado, así como en las **tareas de enriquecimiento** incluidas en este material.
- **Rutinas y destrezas de pensamiento.** A lo largo de las unidades del libro se integran, de forma sistemática, propuestas para desarrollar el pensamiento eficaz y visibilizarlo. Se da pie a que las alumnas y los alumnos formulen **preguntas**, analizando cuestiones esenciales que promuevan la indagación y la reflexión. Las destrezas de pensamiento se ponen en juego a través de **organizadores gráficos**, esquemas y nubes de palabras que, además de ayudar a organizar el pensamiento, promueven la puesta en práctica de las habilidades de comunicación. Además, la sección **Valora tu aprendizaje** permite al alumnado reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden.
- **Uso de las tecnologías digitales.** Los recursos digitales potencian la autonomía y favorecen la personalización en el proceso de aprendizaje; por esta razón, todas las páginas expositivas se apoyan en un recurso digital. Además, el **LibroMedia** incluye juegos que permiten el repaso trimestral de los contenidos poniendo en práctica las habilidades digitales.

- **Tareas dinámicas y gamificación.** A través de la realización de las actividades interactivas del **LibroMedia**, el alumnado acumulará una serie de puntos que permitirá seguir la evolución de su aprendizaje. Este procedimiento logra un extra de motivación en el alumnado, fomentando tanto la competitividad como el espíritu cooperativo.
- **Aprendizaje cooperativo y competencial.** En los **Rincones** de cada unidad se trabajan aspectos de carácter competencial, en los que, además de contextualizar lo necesario para resolver situaciones diversas, se impulsan las habilidades de comunicación, estableciendo diálogos y debates en los que se ha de generar un ambiente de confianza, seguridad y respeto en la valoración de las aportaciones de los demás, promoviendo la escucha activa. Las propuestas de apartados como los **Rincones**, el **reto** trimestral, los **talleres científicos, creativos y de pensamiento**, y las **tareas de enriquecimiento** podrán ser realizadas con distintas técnicas de aprendizaje cooperativo, favoreciendo el intercambio y la cooperación, el pensamiento crítico y la empatía.
- **Aprendizaje funcional y de servicio.** En la sección **Pasa a la acción** se incluyen propuestas contextualizadas, prácticas y cercanas a la realidad del alumnado, con el propósito de que sean capaces de aplicar a la vida real aquello que han aprendido. Además, es conveniente que el alumnado perciba que lo que aprenden no se restringe al ámbito del aula, sino que esos aprendizajes se transforman en un compromiso con los demás y en una responsabilidad de mejora de su entorno. Las tareas planteadas en los **Retos trimestrales** tienen un carácter transversal y están vinculadas con alguno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), lo que hace de estas propuestas una experiencia muy significativa.

Explorar e interpretar los aspectos básicos del entorno es un proceso que se va a ir desarrollando a ritmos muy diferentes, conviviendo varios niveles en el aula en función de las experiencias previas y estímulos que tenga el alumnado, su madurez cognitiva o su capacidad. Por tanto, resulta necesario personalizar el aprendizaje tanto como sea posible, centrándonos en las fortalezas, necesidades, habilidades e intereses de cada alumna o alumno.

Personalización del aprendizaje de las Ciencias Sociales

A continuación, se presentan algunas sugerencias de personalización de las distintas unidades del libro. Para clasificarlas, se ha usado el siguiente código:

- ★ Sugerencias para el alumnado que presenta alguna dificultad de aprendizaje.
- ★★ Sugerencias en función de los intereses o destrezas de cada niña o niño.
- ★★★ Sugerencias para el alumnado con un dominio mayor al de la media del aula.

Algunas de estas propuestas son para realizarlas en grupos; otras tienen un carácter individual.

Unidad 1. Convivo con muchas personas

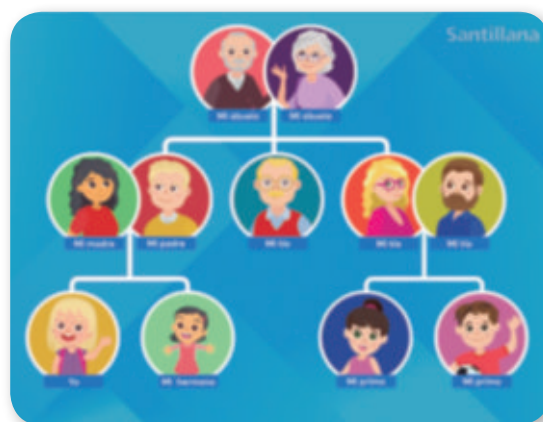
Contenidos relacionados con la vida en colectividad: la familia y el entorno escolar

La familia es el entorno más cercano al alumnado y resulta fundamental para el desarrollo de su personalidad, ya que es el contexto en el que se llevan a cabo sus primeras experiencias de relación, exploración, hábitos y rutinas, determinando en buena medida su carácter. También comprenderán que, al igual que en casa, convivimos con otras personas. Por ello, es importante que reflexionen sobre la convivencia y algunas de las normas que establecemos para facilitar la vida con los demás. Puede explicar que, tanto en clase como en casa, pueden surgir **conflictos** y que, para evitarlos o reducir su intensidad, tenemos que intentar resolver este tipo de situaciones hablando con la otra persona, considerar su opinión y procurar comprenderla para poder llegar a un acuerdo.

Vivimos en familia



- Nombrar a las personas de su familia con las que viven para que verbalicen la relación de parentesco que los une.
- Después de visualizar el recurso digital Vivimos en familia, recortar tarjetas y dibujar en ellas a cada uno de sus familiares, y escribir la relación de parentesco y el nombre del familiar debajo de cada dibujo.
- Organizar las tarjetas de los familiares según vivan juntos en casa o no.
- Usar las tarjetas para hablar de sus familiares: las características de cada uno, las actividades que hacen en común, lo que los hace felices, etc.



- Recortar tarjetas, dibujar en cada una a un familiar y escribir su relación de parentesco y su nombre.
- Confeccionar en una cartulina el árbol familiar de los miembros de la familia con los que conviven en casa pegando las tarjetas de cada uno y dibujando las flechas para conectar a los familiares según la relación de parentesco entre ellos.
- Escoger a uno de sus familiares y presentarlo en clase. Tendrán que decir todo lo que sepan: de quién es hija o hijo, si tiene hermanos, etc.
- Hablar en clase de las actividades que hacen en familia, diciendo cuáles les gustan más y cuáles menos y por qué, y cómo se sienten.



- Escribir en la pizarra todas las palabras relacionadas con la familia que conozcan y que hayan aparecido en el recurso digital (madre, padre, hija, hijo, hermana, hermano, abuela, abuelo, nieta, nieto, tío, tía, prima, primo...), para que todos puedan tener el vocabulario presente a la hora de hablar de sus relaciones familiares.
- Elaborar su árbol familiar y ayudar a otros compañeros y compañeras a elaborar el suyo.
- Utilizar su árbol familiar para hacer preguntas y que otros compañeros y compañeras averigüen la relación de parentesco entre ambos. Por ejemplo: *el padre de mi madre es mi...; la hija de mi abuelo es mi...; el hijo de mi madre es mi...*

Así es el colegio



- Enumerar las estancias del colegio que conocen y decir para qué creen que se utilizan las que no conocen.
- En parejas y por turnos, decir una o varias actividades que se pueden realizar en cada lugar del colegio.
- Visualizar el recurso digital Vamos al colegio y repetir en voz alta el nombre del lugar que se presenta en cada momento.
- Asociar los diferentes espacios del centro con los materiales que se pueden encontrar en cada uno y las actividades que en ellos se desarrollan.



- Proponer diferentes situaciones que se pueden dar en el centro y pedirles que comenten cómo se suelen comportar y cómo deberían hacerlo (al entrar al cole, cuando nos saludan, al despedirnos, cuando necesitamos algo, si alguien está solo, si surge un conflicto...).
- Retomar las normas de la clase que acordaron y debatir sobre su utilidad, si se respetan y si falta alguna. Poner en común normas que piensen que deben incluir o que haya que cumplir en otros lugares del colegio, para valorar cómo contribuyen a la convivencia.
- Incluir en su listado o cartel las normas que se han modificado o añadido, acompañando cada una de un dibujo. Es importante que participen en su elaboración. Se colocarán en un lugar visible para recordarlas con regularidad.



- Ordenar de forma cronológica lo que han hecho desde que se han levantado hasta ahora, resaltando el nombre del lugar de la casa o del colegio.

Así es el colegio



El colegio es un edificio con aulas, gimnasio, comedor, biblioteca, patio, aseos...

En cada lugar realizamos actividades diferentes.



Las personas que trabajan en el colegio



- Realizar en parejas una lectura compartida del texto de la página 16 después de visualizar el recurso digital Las personas que trabajan en el colegio.
- Relacionar las dependencias del colegio con los diferentes trabajadores del centro.



- Hacer una entrevista sencilla a una persona que trabaje en el colegio para completar una ficha donde incluyan un dibujo del trabajador o trabajadora, su nombre, las tareas que desempeña y otros detalles que quieran conocer sobre su labor. Presentar al profesional elegido en clase.
- Por turnos, representar mediante gestos la función de un profesional que trabaje en el colegio para que el resto de la clase adivine de quién se trata.



- Hacer una lista con todas las tareas que desempeña un profesional que trabaje en el colegio y valorar su labor planteando qué pasaría si no estuviese.

Mis amigos y amigas



- Hablar de un amigo o amiga, de las actividades que hacen juntos y por qué les gusta estar en su compañía.

EN EL COLE



EN EL PARQUE



EN VACACIONES



EN LAS FIESTAS



- Organizar un juego en clase para conocerse mejor. Por ejemplo, repartir tarjetas donde todos tienen que escribir sus gustos personales: color favorito, juego preferido, comida que más le gusta, etc. Cuando las hayan completado, formar parejas para ver cuánto se conocen.



- Escoger uno de los cuatro momentos que se presentan en la página 18 y contar su experiencia.
- Escuchar varias veces la canción *La convivencia*. Aprenderse alguna estrofa y el estribillo para poder cantar todos juntos la canción al finalizar el trabajo de la unidad.
- Elegir a un compañero o compañera con quien no suelen jugar. En parejas, averiguar qué le gusta a la otra persona y usar distintos materiales para realizar un retrato de tipo collage que la represente. Hacer un mural con los retratos.
- Leer cuentos o visualizar recursos digitales en los que se resalten los valores de la amistad: amor, respeto, comprensión, afecto, compañerismo..., y participar en debates que se generen a partir de ellos. Algunos vídeos que se pueden encontrar en YouTube son Migration, The Minion Puppy, Cuerdas, Trabajo en equipo... El cazo de Lorenzo es una animación que se puede usar para hablar de las diferencias, la superación de las dificultades y la importancia de la inclusión. Otro vídeo para hablar en clase de la amistad en igualdad puede ser Educación para la igualdad. El amor une a las personas, del canal Babyradio.

El Rincón de la ORATORIA



- En parejas, comentar el contenido de las viñetas y verbalizar su elección. Seguidamente, elaborar un pequeño guion donde recojan el tema y los detalles más importantes de lo que les gustaría hablar, para recordarlos al salir del colegio.



- Contar en clase algunos detalles de la conversación y cómo se sintieron.

Pasa a la acción.

Las personas con las que convivo



- Presentar su trabajo en clase contando características y detalles de cada persona.



- Hacer este mismo trabajo en formato cartel ampliándolo con las personas y las relaciones que consideren necesario incluir.

Unidad 2. Vivimos en una casa

Contenidos relacionados con la vida en el entorno familiar y los trabajos

La vivienda, además de ser un espacio fundamental donde se desarrolla la vida diaria del alumnado, es un entorno donde sentirse comprendidos, queridos, protegidos... Por tanto, resulta una buena oportunidad para analizar sus estados de ánimo cuando están en ella. Es importante que, desde pequeños, los alumnos y alumnas adquieran tanto la capacidad de identificar las emociones propias como la de reconocer las emociones en los demás. Al hilo del diálogo generado en clase sobre la participación y el reparto equitativo de las tareas domésticas se puede trabajar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás con preguntas: *¿cómo te sientes cuando te ayudan a hacer una tarea?, ¿qué persona de tu familia realiza más tareas sin ayuda?, ¿cómo crees que se siente?, ¿y si alguien le ayudara?, ¿qué podrías hacer?...*

Distintos tipos de casas



- En parejas, identificar diferentes tipos de viviendas en la galería Casas unifamiliares y bloques de pisos, y verbalizar sus elementos exteriores característicos.
- Copiar los nombres de las partes de una casa (ventana, chimenea, tejado, fachada, etc.) en trozos de papel y etiquetar dibujos o fotografías de casas.



- Formar distintos tipos de casas con un tangram.
- Dibujar su casa en un folio y describírsela a una compañera o un compañero.
- Elaborar un mural con fotografías y dibujos de sus casas.
- Comparar qué tipo de casa es más frecuente entre los miembros de la clase y hacer un gráfico de pictogramas.
- Jugar a adivinar palabras con nombres de las partes de la casa. Por turnos, pensar una palabra y hacer tantas rayas como letras tenga la palabra. El resto tendrá que decir las letras que creen que contiene. Cuando acierten una letra, se escribe en el lugar o lugares correspondientes. Si fallan, se va dibujando una casa trazo a trazo por cada intento fallido. Decidir de antemano el límite de intentos; por ejemplo, 6 intentos equivalen a 6 trazos.



- En parejas heterogéneas, comparar los dos tipos de casas que se han presentado utilizando la rutina de pensamiento Compara y contrasta.



Compara y contrasta	
Elemento 1	Elemento 2
¿En qué se parecen?	
¿En qué se diferencian?	
Conclusión	

Nombre: _____ Fecha: _____

Rutina 3

Material contenido en **Guía de la familia** y **Guía del alumno**. No se permite su reproducción sin el consentimiento expreso de la editorial.

La casa por dentro



- Decir en qué parte de la casa realizan estas actividades: dormir, desayunar, leer, jugar, lavarse los dientes, cenar...
- Visualizar el recurso digital La casa por dentro. Ir parando en cada una de las estancias que se presentan, escribir sus nombres y decir alguna actividad que se realiza en cada una.
- En parejas, deletrear los nombres de las distintas estancias de la casa de la página 28 y comprobar si los han escrito correctamente.
- Identificar y nombrar algunos objetos que se encuentran en cada habitación.



- Elegir su habitación preferida dentro de casa y explicar por qué la han escogido, qué actividades suelen hacer en ella, y describirla.
- Jugar a las adivinanzas con cosas que se pueden encontrar en una casa. Pueden aprenderlas, leerlas o inventarlas y jugar en clase o en casa. Por ejemplo:

Aunque tengo cuatro patas, yo nunca puedo correr. Tengo la comida encima y no la puedo comer. (La mesa).

Soy bonito por delante, algo feo por detrás, me transformo a cada instante, ya que imito a los demás. (El espejo).

Cuatro patas tiene y no sabe andar, se queda muy quieta para que puedas descansar. (La cama).

Con patas y respaldo, no me muevo ni ando. (La silla).

- Dibujar un objeto de la casa en un folio y mostrarlo al resto de la clase para que digan en qué habitación se puede encontrar.



- Hacer listados con los nombres de las distintas habitaciones de la casa en los que incluyan los objetos que suele haber en cada una.

¿Cómo se construye una casa?



- En equipos heterogéneos, realizar una lectura compartida de la lámina interactiva Materiales de construcción. Todo el equipo lee el contenido de una de las secciones y uno de ellos empieza resumiendo lo que ha leído. El resto del equipo dirá si está de acuerdo y matizará o incluirá información. Se sigue la misma dinámica con el resto de las secciones.
- Relacionar los materiales con las partes de la casa en las que se utilizan.



- Situar a un miembro de la clase con la pizarra a su espalda. Otro miembro de la clase escribe una palabra relacionada con los trabajos, herramientas o materiales de la construcción. El resto le dará pistas para que adivine qué es.



- Formar grupos heterogéneos y repartirse los profesionales que participan en la construcción de una casa. Los equipos tendrán que organizarse según el momento de la construcción en el que intervienen, explicar en qué consiste su trabajo y qué materiales y herramientas utilizan.

Colaboramos en casa



- En parejas, visualizar los recursos digitales e identificar las tareas del hogar relacionándolas con las personas de su familia encargadas de realizarlas habitualmente.
- Copiar cada tarea en una tarjeta o una tira de papel, cortarlas, desordenarlas y volver a formar las frases.

HACER

LA CAMA

LIMPIAR

EL SUELO

LAVAR

LA MESA

QUITAR

LA ROPA



- Recortar fotografías o hacer dibujos de utensilios o elementos representativos de las tareas de la casa. Jugar a emparejarlos con las acciones que consideren correctas.
- Representar con mímica alguna tarea doméstica. El resto de la clase tendrá que adivinar de cuál se trata y qué objetos se utilizan para hacerla.



- Visualizar la galería Las tareas del hogar y tratar de decir qué tareas realizan las personas de las fotos antes de ver la descripción.
- Clasificar las tareas de su casa en tres listados: tareas que realizan las personas adultas, tareas en las que colaboro, tareas en las que podría colaborar. Contrastar las listas con sus familias y compartir en clase sus compromisos.

El Rincón de la LECTURA



- Realizar una lectura compartida, tanto del texto como de la galería Casas del mundo, de modo que todos tengan la oportunidad de leer y de preguntar dudas.



- Elegir un tipo de vivienda tradicional, hacer un dibujo e investigar sobre ella (de qué lugar es típica, con qué materiales está construida y por qué...) con ayuda de una persona adulta.
- Observar imágenes de casas singulares, como pueden ser la casa danzante de Praga, la casa torcida en Polonia, el edificio cesta o la casa zapato en EE. UU., e inventar una, dibujarla y explicar cómo es y qué beneficios puede tener para las personas que vivan en ella.



Pasa a la acción. Así es mi casa



- Dibujar sus casas en un folio y presentarlas en clase, teniendo en cuenta toda la información que han recogido en la página 36. Incluir en su presentación los detalles que prefieran.

Unidad 3. ¿Qué hay en mi barrio?

Contenidos relacionados con la vida en sociedad: espacios y servicios públicos y seguridad vial

Los estudiantes son usuarios de servicios y espacios públicos de su entorno, como el colegio, las calles, las plazas, los parques, el centro de salud, las tiendas, el centro cívico..., que son imprescindibles para satisfacer las necesidades del conjunto de la ciudadanía. Es importante que comprendan que *público* quiere decir que todos podemos usarlos, siempre de forma responsable, y no debemos estropearlos. Se puede hacer el símil entre su casa y la calle, donde también hay una serie de elementos, el mobiliario urbano, que todos los ciudadanos y ciudadanas han pagado con sus impuestos, y que contribuyen a que nos sintamos a gusto a la vez que nos ayudan en nuestra vida diaria.

¿Qué hay en la calle?



- Hacer un listado con los elementos de la calle acompañando cada nombre de un dibujo. Destacar los que hay en su calle.
- En parejas, jugar al veoveo con los elementos de la calle de la página 44. Tratar de decir para qué sirve el elemento que se ha nombrado y turnarse.



- Representar, mediante gestos, los diferentes elementos que hay en la calle, para que el resto de la clase adivine de cuáles se trata.
- Reproducir la placa de su calle e investigar sobre su nombre con ayuda de los familiares. Mostrarla en clase y compartir sus averiguaciones.
- Dibujar o describir en tarjetas otros comportamientos respetuosos o irrespetuosos en la calle para que los demás los valoren y utilicen las pegatinas sobrantes de la actividad 2 de la página 45.
- Elaborar un mural de normas de convivencia con lo trabajado durante la actividad anterior en torno a la idea de que la calle es un espacio público que debemos cuidar.



¿Qué hay en la calle?



PIENSA

- ¿Para qué sirve cada uno de los elementos de esta calle?
- ¿Qué pasaría si no existieran?



44



- Describir cómo son o la función que tienen los elementos de la calle de la página 44 para que los demás digan sus nombres.
- Enumerar el mobiliario o los elementos que no hay en su calle. Decir cuáles les gustaría que hubiera y por qué.
- Mencionar algunos comportamientos que vemos en las calles diariamente y organizar un debate en clase sobre si son o no adecuados y determinar cómo actuar de forma responsable.

¿Cómo son los barrios?



- Volver a leer las características de cada tipo de barrio y subrayarlas a medida que las van leyendo. Hacer dos listas donde clasifiquen las características de cada uno.
- En parejas o equipos heterogéneos, jugar a las adivinanzas con los lugares del barrio. Para ello tendrán que decir una característica o una actividad que se hace en un determinado lugar sin decir su nombre. Tendrán que seguir enumerando otras características hasta que los demás acierten de qué lugar se trata.
- En el plano del barrio de la página 47, situarse sobre el lugar del barrio que diga otro compañero o compañera. Trazar un recorrido con el dedo hasta otro punto nombrando los lugares por donde va pasando en cada momento. Explicar qué se hace en el lugar al que ha llegado.



- Nombrar una profesión relacionada con el cuidado y mantenimiento de los barrios y hacer un listado con las herramientas que utilizan para realizar su trabajo.



- Utilizar, de forma guiada, alguna aplicación para realizar una visita virtual a un barrio antiguo y a otro moderno, e identificar sus particularidades y características.
- Explicar cómo podemos contribuir a mantener el barrio limpio y cuidado (respetar las plantas, utilizar las papeleras, recoger los excrementos de nuestras mascotas, utilizar las zonas de juego o el mobiliario urbano de forma responsable, etc.).
- Observar una imagen de distintos profesionales del barrio sin que se aprecien sus rasgos y decir si son hombres o mujeres. Comprobar que tanto mujeres como hombres pueden desarrollar el mismo trabajo.



¿Dónde compramos?



- Escribir cada nombre de una tienda del barrio en una cartulina diferente. Junto a otros compañeros y compañeras, reunir recortes o dibujos de lo que se puede comprar en cada una e ir clasificándolos sobre su cartulina.



- Dibujar o reunir folletos de supermercados y recortar fotos de alimentos y otros productos que se puedan comprar en cada tienda.
- Jugar a las tiendas en clase utilizando expresiones adecuadas según las normas que hayan debatido y acordado previamente.



- Dictar la lista de la compra a un compañero o compañera y comprobar si está todo.
- Dramatizar una situación de compra utilizando expresiones apropiadas: *una botella de, un paquete de, media docena de, dos kilos de, cinco filetes de, una lata de, una bolsa de...*



Nos movemos por el barrio



- En equipos heterogéneos, realizar una lectura compartida de la lámina interactiva. Todo el equipo lee el contenido de una de las secciones y uno de ellos empieza resumiendo lo que ha leído. El resto del equipo dirá si está de acuerdo y matizará o incluirá información. Se sigue la misma dinámica con las demás secciones de la lámina.
- Jugar a una variante del pollito inglés mostrando las figuras del paso de peatones coloreadas de su color correspondiente. Quien se mueva cuando aparezca el muñeco rojo pasa a ser el semáforo.



- Repartirse las normas para una movilidad segura como peatones, como conductores de patinete o bicicleta o como usuarios de otros vehículos, ya sean familiares o colectivos. Anotar una individualmente y compartirla explicando por qué es importante.
- Dibujar las normas y hacer un mural con todas.
- Recortar tarjetas y dibujar en ellas las señales de tráfico que aparecen en la lámina interactiva.
- En parejas o pequeños grupos, turnarse para formar un patrón de tarjetas de señales determinado para que otro compañero o compañera lo observe durante unos segundos, y retirarlo. Tendrá que volver a formarlo en el mismo orden.



- Repartirse las señales de tráfico para investigar sobre su significado y explicárselo a los demás. Tendrán que ponerse de acuerdo para escribir dicha explicación detrás de la tarjeta de la señal que corresponda.

El Rincón de la LECTURA



- Observar imágenes de distintas fiestas o tradiciones de la localidad. Decir cuáles de ellas celebran y describir qué suelen hacer en ellas.



- Montar puzzles con imágenes de distintas fiestas y tradiciones seleccionadas previamente. Para ello se puede visitar alguna web para crear puzzles educativos, como puzzlesjunior.com, y seguir los pasos para su creación o imprimirlos y recortarlos.
- Investigar sobre una celebración (cuándo y dónde se celebra, si se usa algún traje especial, origen o historia...). Presentarla en clase mostrando un dibujo o una fotografía.



- Clasificar las fiestas que se hayan mostrado, según sus características: familiares, religiosas, del colegio o tradicionales.

Pasa a la acción. Así es mi barrio



- Exponer la información que han recopilado sobre su barrio y añadir los detalles que prefieran (lo que más y lo que menos les gusta de su barrio, lo que les gustaría que hubiera...).

Unidad 4. ¿Qué veo a mi alrededor?

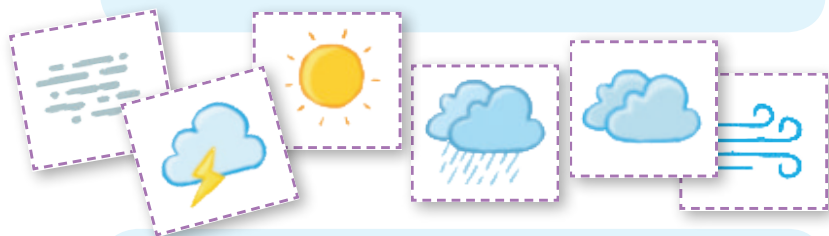
Contenidos relacionados con los fenómenos atmosféricos, los paisajes y las estaciones

Las niñas y los niños están habituados a percibir el tiempo atmosférico y a observar el cielo. Al ser algo habitual, servirá como soporte para comenzar a trabajar la percepción del medio físico. Es muy importante incidir a lo largo de la unidad en la idea de que el agua es imprescindible para la vida, sobre todo el agua dulce. Para ello, pueden pensar en qué pasaría si no hubiera agua dulce o imaginar cómo sería un día sin agua (¿podrías beber cuando tengáis sed?, ¿os podríais lavar la cara?, ¿podrías ducharos?...), recopilar todas sus conclusiones y realizar una campaña para explicar a otros compañeros por qué debemos cuidar y no malgastar el agua, por ejemplo.

¿Qué tiempo hace hoy?



- En grupos pequeños, observar las imágenes de la galería El tiempo y leer las descripciones por turnos.
- Identificar los símbolos que se han usado para representar el tiempo que hace en la esquina superior derecha de cada fotografía. Compararlos con los recortables para la página 59 y decidir cuál se corresponde mejor con el tiempo que hace en cada caso.
- Escribir palabras relacionadas con el tiempo atmosférico (sol, lluvia, nubes, tormenta, rayo, viento...) acompañando las palabras de un dibujo.



- Recortar tarjetas y dibujar los diferentes símbolos del tiempo atmosférico que han clasificado en la página 59. Repartírselas y, según la que les toque, dramatizar o dibujarse realizando alguna actividad con la ropa y los complementos adecuados (gafas de sol, gorra, paraguas...).
- Observar la fotografía de un arco iris y dibujar uno tratando de reproducir el mismo orden de los colores. Completar el dibujo pegando algodón para representar las nubes. También pueden realizar una búsqueda sencilla y guiada en internet tecleando en la barra del buscador de YouTube *aprender a dibujar un arco iris*.
- Buscar refranes que hagan referencia al tiempo. Aprenderlos, compartírselos con la clase y explicar su significado.



- Preparar una plantilla semanal para hacer un registro diario del tiempo, durante el transcurso de la unidad. Escribir el significado de los símbolos del tiempo que hayan dibujado en la plantilla. Finalmente, exponer su registro en clase.

LUNES	
MARTES	
MIÉRCOLES	
JUEVES	
VIERNES	
SÁBADO	
DOMINGO	



Distintos tipos de paisajes



- Observar imágenes de diferentes tipos de paisajes en los recursos digitales y diferenciar sus elementos característicos.
- Volver a visualizar estas imágenes en parejas e identificar y nombrar en ellas los elementos que han construido las personas (casas, carretera, faro...) y los que no (montaña, río, playa...).

RUTINA 4

C-S-I (Color-Símbolo-Imagen)

NOMBRE

FECHA

Color

Imagen

Símbolo



- Contar experiencias que hayan vivido utilizando alguna palabra clave relacionada con los tipos de paisajes que se han presentado.
- Utilizar la rutina de pensamiento Color-Símbolo-Imagen tras realizar la lectura de alguno de los textos de los tipos de paisaje de la página 60 y exponer su trabajo.



- Diferenciar elementos naturales y elementos contruidos por las personas en imágenes de diferentes paisajes.
- Observar la imagen de una montaña y aprender sus partes: cima, ladera y pie. Hacer un dibujo y escribirlos en su lugar correspondiente.

El agua en el paisaje



- Visualizar el vídeo El agua en el paisaje y pararlo cada vez que se haya explicado alguno de los lugares donde hay agua, identificarlo en la página 62 y rotularlo.
- Hacer un listado con los lugares donde hay agua y rodear con diferentes colores según el agua sea salada o dulce.



- Investigar sobre el ciclo del agua buscando en YouTube ¿De dónde viene la lluvia?, del canal Veduka, o descubrir los estados del agua a través de la canción *El agua viene, el agua se va*, del canal Happy Learning.
- Debatar sobre la importancia del agua y las acciones que ayudan a cuidarla y las que no, tanto en la naturaleza como en casa (cerrar bien los grifos, no tirar basura fuera de los contenedores, no utilizar vasos ni platos desechables, ducharnos cerrando el grifo al enjabonarnos, cerrar el grifo mientras nos cepillamos los dientes...). Hacer un mural con todas las propuestas.



- Describir lugares donde podemos encontrar agua (río, embalse, mar, lago...). Los demás tendrán que descubrir de cuáles se trata.

Las estaciones del año



- En parejas, completar y colorear el recortable para la página 18 del Diario de aprendizaje apoyándose en la información y las imágenes del libro. Una vez terminado, cerrar las solapas en este orden: 1.º la solapa del invierno, 2.º otoño, 3.º verano y 4.º primavera.
- Leer el texto de las solapas empezando por la primavera y continuar desplegándolas, o solo leyéndolas, en el sentido de las agujas del reloj, para interiorizar el orden en que se suceden.
- Para reforzar el carácter cíclico de las estaciones, tratar de enlazar la lectura de las características de cada una de forma parecida: *En primavera... Después de la primavera viene el verano. En verano... Tras el verano viene el otoño...*



- Señalar una estación y hacer una lista con las fiestas y actividades que se pueden realizar durante esa época del año.
- Decir el nombre del mes de sus cumpleaños, contar si hace frío o calor y cómo los celebran, relacionando las actividades y la vestimenta con el tiempo propio de cada estación.



- Recortar tarjetas y escribir los nombres de los meses del año.
- En parejas o grupos heterogéneos, ordenar los meses del año de forma correlativa y, después, asignarlos a la estación que les corresponde. Pueden acordar un símbolo o un color representativo para cada estación y dibujarlo o colorear la tarjeta de los meses correspondientes.

TALLER CREATIVO



- Dibujar y colorear el lugar donde pasaron las vacaciones o un paisaje inventado y preparar su puzle.



- Rotular los elementos de los paisajes que reconozcan antes de recortar sus puzles.
- Pegar sus puzles montados en un folio. Dejarlos secar y escribir qué tipos de paisajes son.

El Rincón de la LECTURA



- Hacer un cartel sobre los comportamientos que cuidan la naturaleza y los que la dañan, acordados en equipo.
- Investigar sobre cómo pueden cuidar la naturaleza.
- Jugar a juegos educativos de limpieza de espacios y reciclaje agrupando imágenes de residuos con su contenedor correspondiente.

Pasa a la acción. El paisaje de mi localidad



- Realizar la ficha en parejas heterogéneas y presentarla en clase.

Unidad 5. ¡Me gusta viajar!

Contenidos relacionados con la movilidad

A partir de los conocimientos previos y la experiencia cotidiana que los niños y niñas tienen acerca de los transportes, se introducirán conceptos y vocabulario propio de este ámbito, destacando su presencia tanto en las actividades que desarrollamos habitualmente como a nuestro alrededor. Además de fomentar la reflexión y la adopción de buenos hábitos, con la finalidad de favorecer la movilidad sostenible, es importante incidir en la importancia de conocer y respetar las normas de seguridad al desplazarnos en cualquier transporte.

Transportes muy diferentes



- Observar imágenes de transportes y ordenar las letras para formar sus nombres.
- Escribir una lista con los nombres de los transportes que han utilizado. Comparar sus listas en pequeños grupos y ver cuáles se repiten más y cuáles menos.
- Nombrar el transporte que utilizan para ir al colegio, en el caso de que lo utilicen. Acordar en parejas si es individual o colectivo y ponerlo en común explicando su elección.

E

T

R

N



- Observar diferentes medios de transporte y explicar si son públicos o privados.



- Jugar a Descubrir el transporte intruso: identificar el transporte que sobra en una lista de nombres de transportes que tienen relación entre ellos. Por ejemplo: autobús – tren – coche – camión (todos son transportes de pasajeros menos el camión, que transporta mercancías).
- Investigar sobre un transporte público de la localidad y hablar de él en clase.

¿Por dónde van los transportes?



- Escribir tres listas con los nombres de los transportes que hay en la página 78 del libro según el medio por el que se desplazan.



- En equipos heterogéneos, elegir transportes de las lecciones que ya han visto y dar pistas para que los demás adivinen cuáles son.



- Indagar sobre transportes que les resulten curiosos (transportes de otros lugares del mundo, del pasado, espaciales, submarinos, teledirigidos...).
- Elegir el transporte que más les guste y elaborar una ficha con la información que sean capaces de recopilar hasta ahora: su nombre, si transporta mercancías o pasajeros, si es individual o colectivo, si es público o privado, por qué medio se desplaza... Pueden acompañar la ficha de un dibujo e ir completándola poco a poco.
- Pensar y verbalizar otras cosas que les gustaría conocer sobre los transportes.

¿Qué necesitan los transportes?



- En equipos heterogéneos de cuatro miembros, realizar una lectura compartida de la sección Construcciones de la página 80. Un miembro del equipo lee en voz alta un apartado. El siguiente tiene que encontrar esa información en la lámina interactiva Los transportes necesitan construcciones y explicar o resumir la información. A continuación, el resto del equipo debe decir si están de acuerdo y matizar o incluir algún detalle. Todos deben tener la oportunidad de leer por igual.
- Realizar la actividad 1 de la página 81 en parejas y ponerse de acuerdo antes de colocar las pegatinas en la construcción correspondiente.



- Jugar a ¿Cómo llego? En equipos o parejas, elaborar tarjetas con el nombre y el dibujo de construcciones que necesitan los transportes. Barajar las tarjetas, coger solo dos o tres de ellas y ponerlas bocarriba sobre la mesa. Imaginar que cada uno es una localidad diferente y decir, por turnos, qué medio de transporte podrían usar para llegar a la localidad del compañero o la compañera.
- Debatir sobre la importancia de usar el transporte público o la bicicleta y anotar sus conclusiones. Pueden visualizar algún vídeo que fomente la reflexión sobre el tema, como ¿Cuántos coches hay en el mundo? Semana de la movilidad sostenible del canal de YouTube Happy Learning.
- Elaborar un cartel sobre la importancia de moverse por la localidad contaminando lo menos posible.

¿Qué necesitan los transportes?



Los transportes necesitan **CONSTRUCCIONES** y **ENERGÍA** para moverse. También necesitan personas para conducirlos o pilotarlos.

CONSTRUCCIONES

Aeropuertos
donde despegan y aterrizan los aviones.

Puertos para que atraquen los barcos.

Estaciones
para los trenes y los autobuses.

Vías de comunicación:
carreteras, autovías, vías férreas...

ENERGÍA



El coche usa **GASOLINA** para moverse.



El tren utiliza energía **ELÉCTRICA**.



El **VIENTO** desplaza el globo.



La **FUERZA** del niño mueve la bicicleta.

80



- En equipos heterogéneos de cuatro miembros, visualizar el vídeo Los transportes necesitan energía e ir parándolo al terminar la explicación de cada tipo de energía para hablar de las ventajas e inconvenientes de cada uno.
- Pensar cómo podrían viajar 20 personas contaminando lo menos posible: en 20 motocicletas, en 10 coches o en 1 autobús, y comentar en clase su respuesta.

TALLER CREATIVO



- Antes de recortar las fichas del dominó, identificar en voz alta y por turnos las señales que ya conocen.
- Jugar una primera ronda con un solo juego de fichas, donde todas estén bocarriba, y empezando por la que tiene la señal de STOP. Acordar en equipo la que se debe colocar a continuación respetando los turnos de palabra.



- Encontrar en la lámina interactiva el significado de las señales que no conocen fijándose en la forma y el color que tienen, para que comiencen a asociar forma y color al significado de cada tipo de señal.



PROHIBICIÓN



OBLIGACIÓN



PELIGRO



INFORMACIÓN



- Realizar una manualidad de un semáforo para vehículos reutilizando materiales. Para ello, pueden teclear *cómo hacer un semáforo de cartón* en el buscador de YouTube.
- Recortar tarjetas y dibujar en ellas las señales de tráfico que no conocían, para añadirlas a las tarjetas que realizaron en la unidad 3.



- Repartirse las tarjetas de las señales de tráfico que no conocían y escribir la explicación de su significado detrás de la tarjeta de la señal que corresponda.

El Rincón de la LECTURA



- Hacer un cartel con las normas para viajar en transporte público acompañando cada una de un dibujo.
- Organizar la dramatización de un viaje en transporte público disponiendo el mobiliario del aula como si de un autobús se tratase. Escribir en trocitos de papel tantos roles como participantes haya y meterlos en una bolsa. Los roles pueden ser conductora o conductor, pasajero que respeta las normas y pasajero que no respeta las normas. La conductora o el conductor deberá validar los billetes. Los pasajeros tendrán que asegurarse, de forma respetuosa, de que el resto cumple las normas. Intercambiar los papeles durante varias rondas y compartir sus conclusiones y sensaciones tras la dramatización.
- Poner en común las normas que han dibujado en la última actividad y agrupar las que corresponden a un mismo transporte en un cartel acompañándolas de dibujos.

Pasa a la acción. Un viaje en tren



- Elaborar un cómic sencillo a partir del vídeo del viaje en tren donde el protagonista es un niño llamado Miguel.



- Observar una imagen de un panel informativo de una estación de tren o de un aeropuerto y encontrar en él la información que se le solicite: *¿a qué transporte corresponde esta información?, ¿a qué hora sale el primer tren/vuelo?, ¿adónde se dirige el que sale a las 13:40?...*

Unidad 6. El paso del tiempo

Contenidos relacionados con la percepción del tiempo y las lecciones del pasado

En esta unidad, las alumnas y los alumnos descubrirán cómo las personas, los lugares y los objetos cambian como resultado del paso del tiempo. Además de identificar las unidades básicas de medida del tiempo y la secuencia pasado-presente-futuro, se favorecerán la concienciación sobre el cuidado del patrimonio cultural e histórico, la consideración y el aprecio de las cosas cotidianas que facilitan nuestra vida, y las relaciones intergeneracionales, ya que tanto los padres como los abuelos pueden ayudarnos a comprender mejor el pasado y el presente, al tratarse de protagonistas de nuestra propia historia.

Medimos el tiempo



- Nombrar el día de la semana actual, el anterior y el posterior:
Hoy es..., mañana será..., ayer fue...
- Jugar a descubrir el día intruso. El juego consiste en identificar en una secuencia de días de la semana aquel que no está bien situado. También se puede proponer un juego similar con los meses del año.

lunes – ~~domingo~~ – martes – miércoles



- Investigar sobre los diferentes tipos de relojes (de pared, digital, analógico, de pulsera, de bolsillo...) y de calendarios (anual, mensual, de pared, de mesa...). Se pueden escribir los nombres y hacer una exposición en algún lugar común.
- Aprender el origen de los actuales nombres de los días de la semana. La mayoría lleva el nombre de algún astro celeste, cuyos nombres derivan de varios dioses y diosas romanos: lunes (Luna), martes (Marte), miércoles (Mercurio), jueves (Júpiter) y viernes (Venus). El resto tienen un origen relacionado con la religión: sábado (*shabbat*, día de descanso del pueblo judío) y domingo (*dominus*, Día del Señor).

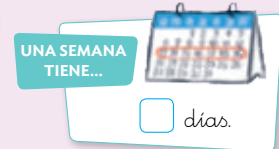
6

1 ¿Qué usamos para medir el tiempo en cada caso? UNE.

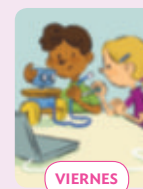
- La duración de una película •
- Las horas que duermo al día •
- La duración de las vacaciones •
- El tiempo que dura el recreo •



2 COMPLETA.



3 OBSERVA las actividades de Mia y Leo, y escribe.



- ¿Qué día van al taller de robótica? _____
- El primer día de la semana que van a inglés es el _____
- ¿Qué hicieron Mia y Leo ayer? _____

91



- Reconocer las equivalencias entre la fecha larga (5 de julio de 2022) y la corta (5/7/22), practicando con las fechas de los cumpleaños de miembros de la clase o del equipo de trabajo, del inicio del curso o de las vacaciones, etc.

¿Cómo han cambiado las cosas?



- Observar imágenes de objetos y lugares antiguos e identificarlos.



- Presentar imágenes de objetos con los que sus padres o abuelos jugaban, y reconocerlos. Por ejemplo, la rayuela, las canicas, el trompo o la peonza, la goma, etc. Investigar sobre cómo se jugaba con ellos y hacer una ficha sobre uno de esos juegos: objetivo, normas básicas, material necesario, jugadores... Acompañar la información de un dibujo o imagen. Exponer el trabajo al resto de la clase.



- Descubrir la evolución o transformación de varios objetos, recogiendo las similitudes y diferencias. Se puede llevar algún teléfono u otro objeto antiguo y compararlo con uno actual.

Edificios de otros tiempos



- Observar fotografías de monumentos de la localidad.
- Dibujar o copiar un edificio histórico a partir de una fotografía.



- Se colocan imágenes de edificios históricos de la localidad, conocidos por todos, dentro de un cofre o caja. Sacar una imagen, nombrar el monumento y comentar lo que se sepa sobre él.
- Hacer un listado con los edificios históricos que hay en la localidad o cerca del colegio. Describir e investigar sobre uno de ellos (qué tipo de edificio es, con qué materiales se construyó, cuál era su utilidad, para qué se usa actualmente, etc.). Presentar el trabajo al resto de la clase.

1 OBSERVA Y UNE.

CASTILLO

PALACIO

TEMPLO



PIENSA

- ¿Hay edificios antiguos en el lugar donde vives? Explica cómo son.



- Elaborar un cartel con las normas que hay que seguir en las visitas a un museo o a un monumento. Colocarlo en un lugar común como recordatorio para las visitas culturales.
- Situar los monumentos de la localidad en un mapa y establecer un itinerario para visitarlos con la familia.

6

TALLER CIENTÍFICO



- Observar un mes del calendario y responder a preguntas sobre él: ¿qué día de la semana fue el 5 de...?, ¿cuántos días tiene el mes?
- Observar el calendario y clasificar los meses del año en tres categorías: los que tienen 31 días, los que tienen 30 y febrero. Una vez que los hayan catalogado, podemos enseñarles que pueden saber los días de cada mes solo con la ayuda de sus manos. El truco consiste en contar los nudillos de la mano y los espacios entre estos, asignándoles el nombre de cada mes de forma ascendente:



- Localizar los cumpleaños de los compañeros y compañeras del equipo de trabajo, las vacaciones, el inicio y el final del curso... en la imagen del calendario anual que se haya proyectado.



- Investigar y escribir en el cuaderno un refrán relacionado con uno de los meses del año, realizar un dibujo y explicar el significado de la expresión a los compañeros y compañeras.

Pasa a la acción. La historia de mi familia



- En parejas heterogéneas, elaborar una línea del tiempo en la que puedan reflejar la vida de su familia documentada con fotografías.



- Enriquecer la información recogida en la línea del tiempo con los detalles que prefieran.



- Compartir con el resto del grupo su línea del tiempo, ubicando cronológicamente los acontecimientos y comentando la duración temporal de algún hecho en concreto.

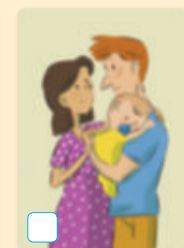
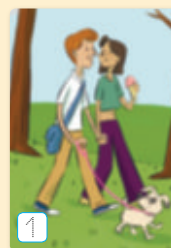
PASA A LA ACCIÓN

La historia de mi familia



Cada familia tiene una historia diferente.

> **OBSERVA Y COMENTA** qué ocurre en cada imagen. Después, ordenad del 1 al 5 los momentos de la vida de esta familia.



Fichas de refuerzo



NOMBRE

FECHA

> Observa las fotos de diferentes familias y une.

PADRE

HIJO

MADRES

HIJA



2



MADRE

PADRE

HIJA

MADRE

PADRE

ABUELO

HERMANOS



► Cuenta a los miembros de cada familia y escribe el número.

NOMBRE

FECHA

> ¿Cuál de estos edificios es un colegio? Marca.



> ¿En qué lugares del colegio están? Relaciona.



PATIO

ASEO

COMEDOR

AULA

BIBLIOTECA

GIMNASIO



NOMBRE

FECHA

> Colorea estas casas.

ROJO *tejado*AMARILLO *fachada*AZUL *ventanas*VERDE *puerta*

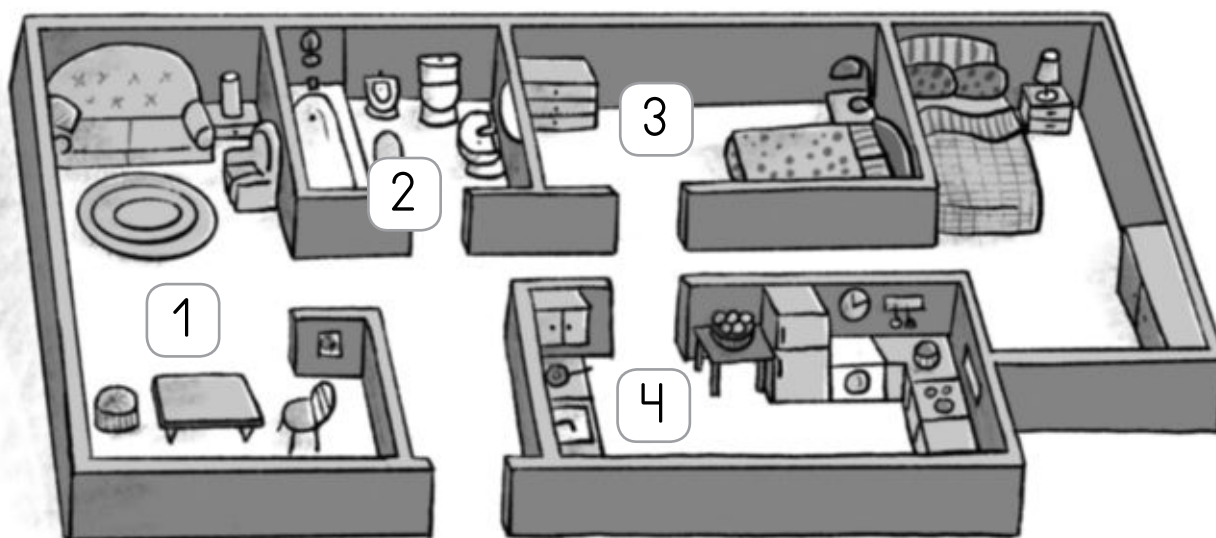
> ¿Qué habitaciones de la casa son? Escribe.

DORMITORIO

COCINA

BAÑO

SALÓN



1

2

3

4

NOMBRE

FECHA

- > Traza el camino de las herramientas y materiales que usa cada uno para hacer su tarea.



NOMBRE

FECHA

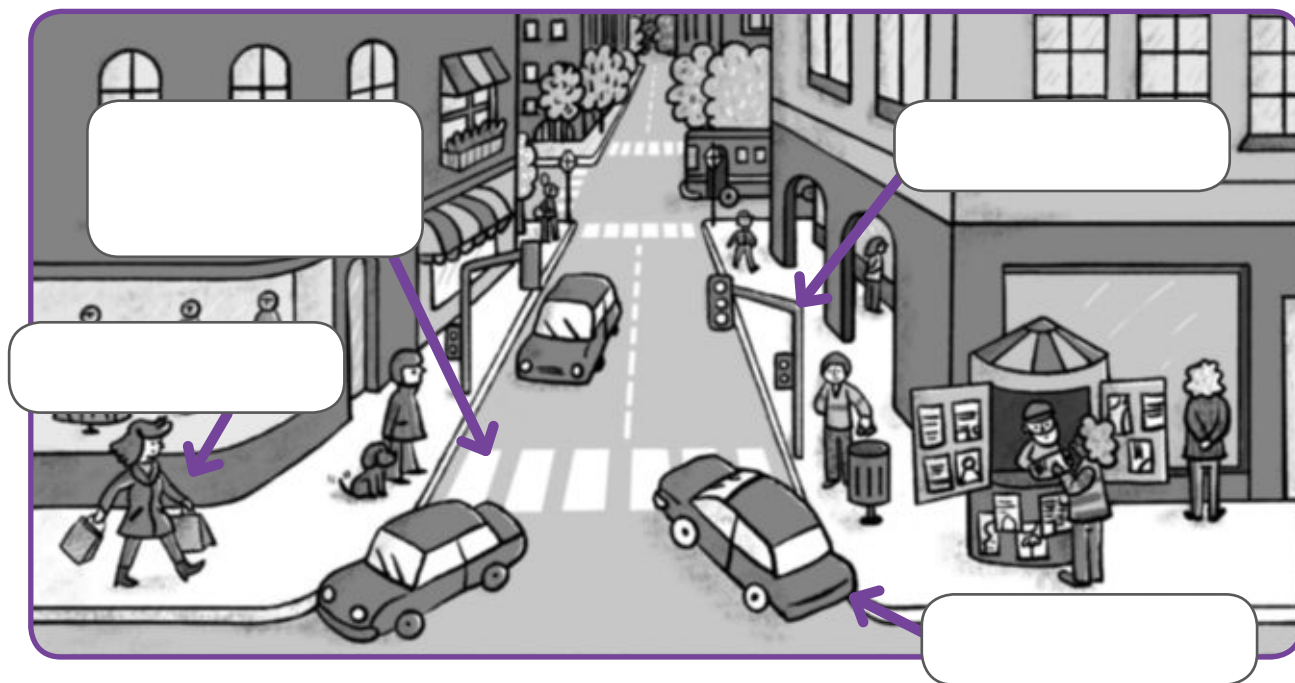
> Escribe en su lugar.

VEHÍCULO

SEMÁFORO

PASO DE PEATONES

PEATÓN



► Ahora, colorea estas partes de la calle.

AMARILLO *acera*AZUL *calzada*

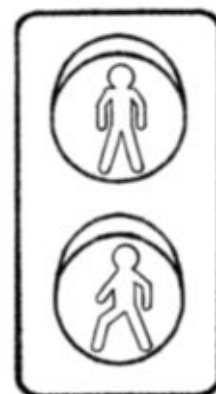
> Relaciona y colorea el semáforo de los peatones.



VERDE



ROJO

LOS PEATONES
DEBEN ESPERAR.LOS PEATONES
PUEDEN CRUZAR.

NOMBRE

FECHA

> Escribe en su lugar.

PLAZA

CALLE

AVENIDA



> ¿Cómo son estos barrios? Observa y colorea.



Los edificios son altos. bajos.

Hay calles anchas. estrechas.

Es un barrio antiguo. moderno.

Los edificios son altos. bajos.

Hay calles anchas. estrechas.

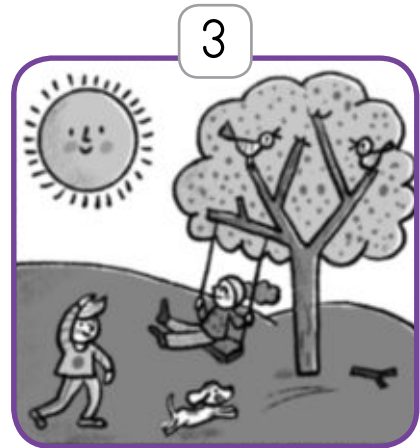
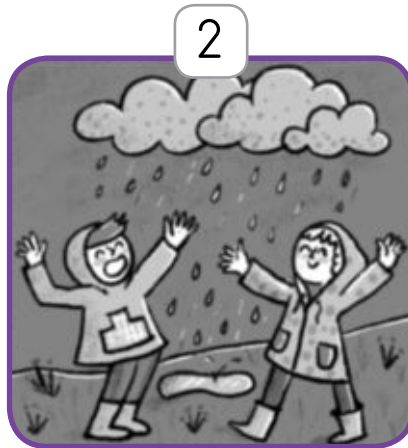
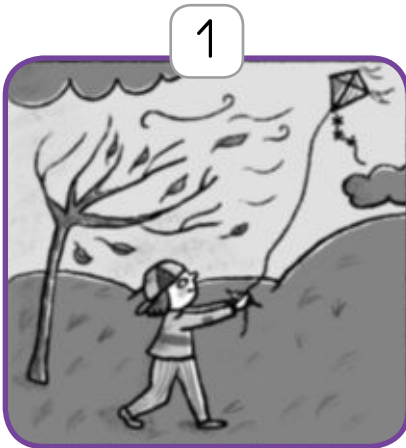
Es un barrio antiguo. moderno.



NOMBRE

FECHA

> ¿Cómo está el día? Observa y escribe el número.



☐ Soleado. ☐ Sopla el viento. ☐ Lluvioso.

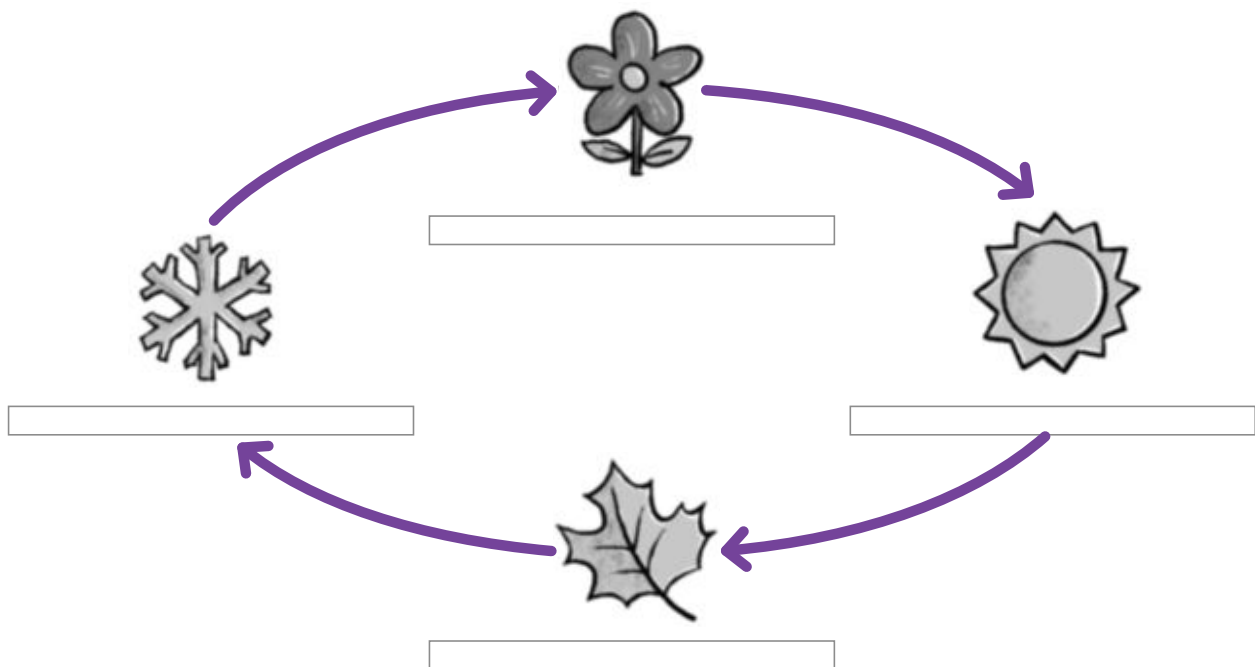
> Escribe el nombre de las estaciones del año.

PRIMAVERA

VERANO

INVIERNO

OTOÑO



NOMBRE

FECHA

> Relaciona.

PAISAJE
DE COSTAPAISAJE DE
MONTAÑAPAISAJE DE
LLANURA

> Encuentra los nombres de los lugares donde hay agua.

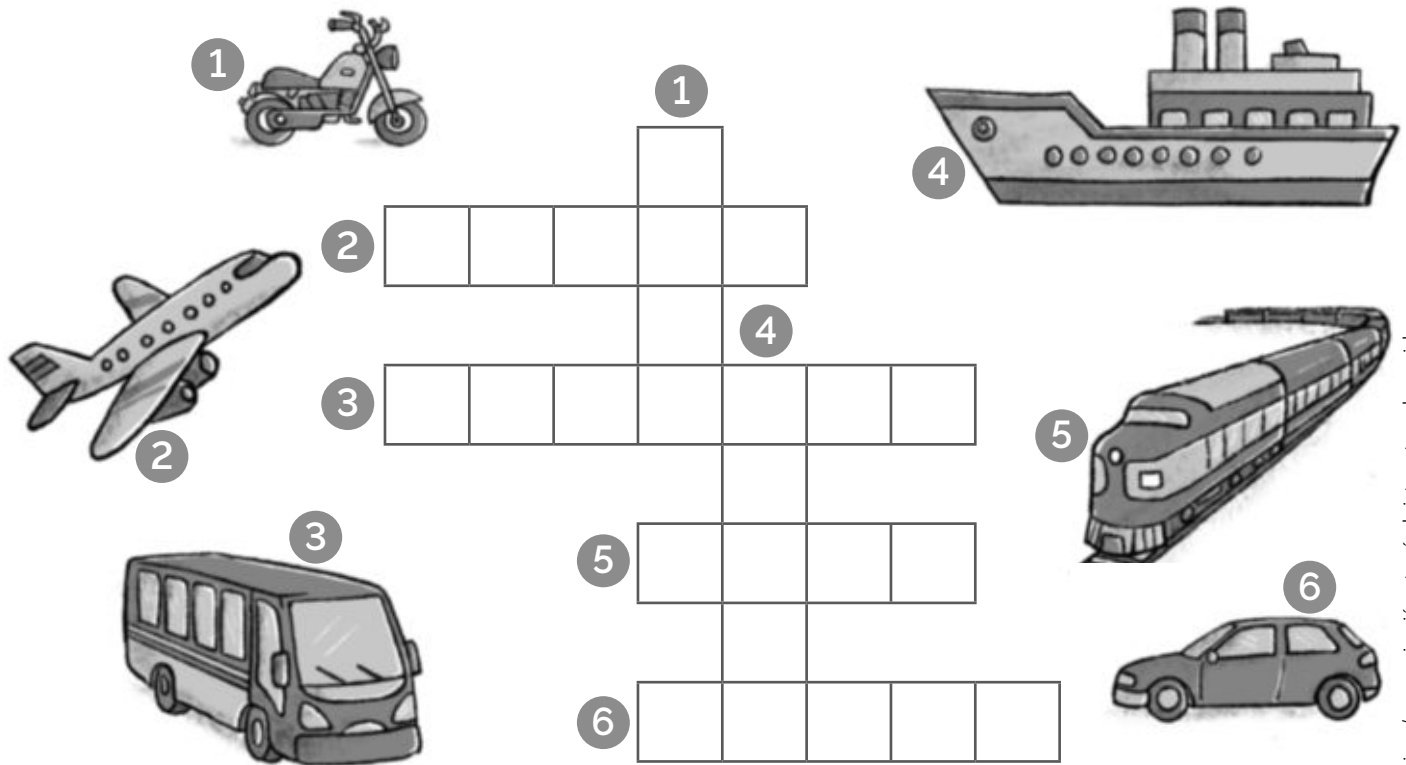
- lago
- río
- mar
- embalse
- nube

M	E	R	C	P	U	I
A	M	Í	E	P	G	X
R	B	O	L	A	G	O
G	A	K	R	O	P	O
G	L	N	U	B	E	L
G	S	S	H	O	I	F
Q	E	S	B	S	D	F

NOMBRE

FECHA

> Escribe nombres de **transportes de pasajeros** en su lugar.



> Lee y completa con uno de los transportes anteriores.

TRANSPORTES INDIVIDUALES

Lo usan **pocas** personas a la vez. Por ejemplo:

TRANSPORTES COLECTIVOS

Lo usan **muchas** personas a la vez. Por ejemplo:

> Colorea los nombres de **transportes de mercancías**.

CAMIÓN

FURGONETA

PATINETE

BUQUE CARGUERO

NOMBRE

FECHA



Lee y completa con los nombres de los transportes.



BICICLETA



FERRI



METRO



COCHE



AUTOBÚS



AVIONETA

Los transportes necesitan **construcciones**:

- Recoge a los pasajeros en paradas y estaciones.
- Despega y aterriza en los aeropuertos.
- Atraca en los puertos.
- Se desplaza por vías férreas.
- Circula por autovías y carreteras.

Los transportes necesitan **energía**:

- No contamina porque usa nuestra fuerza.
- Expulsa humo porque se mueve con gasolina.
- No echa humo porque se mueve con electricidad.

NOMBRE

FECHA

> Completa.



RELOJ

CALENDARIO

El nos indica
la hora que es en cada momento.

En el vemos
en qué año, mes y día estamos.

> ¿Qué día va antes? ¿Y después? Escribe.

 ◀ MARTES ▶
 ◀ SÁBADO ▶
 ◀ VIERNES ▶

> Ordena del 1 al 4 los momentos de la vida de estos mellizos.









NOMBRE

FECHA

> ¿Cómo imaginas la bici del futuro? Dibuja.



PASADO

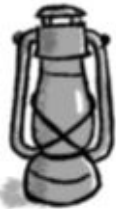


PRESENTE



FUTURO

> Une cada objeto con el correspondiente en la actualidad.



> Dibuja un edificio antiguo de tu localidad y contesta.

- ¿Para qué crees que se utilizaba en la época en que se construyó?



Solucionario

FICHA. Las familias son diferentes

- > Padre - hombre, hijo - niño. Familia de 2 miembros.
Madres - mujeres, hija - niña. Familia de 3 miembros.
Madre - mujer, padre - hombre, hija - niña. Familia de 3 miembros.
Abuelo - hombre mayor, madre - mujer, padre - hombre,
hermanos - niña y niño. Familia de 5 miembros.

FICHA. El colegio

- > Marcar la escena de la derecha.
- > Patio - escena superior central.
Aseo - escena superior izquierda.
Comedor - escena superior derecha.
Aula - escena inferior izquierda.
Biblioteca - escena inferior derecha.
Gimnasio - escena inferior central.

FICHA. Las casas por fuera y por dentro

- > Respuesta gráfica (R. G.).
- > 1. salón 2. baño
3. dormitorio 4. cocina

FICHA. Los trabajos de la construcción

- > Carpintera - Coloca las puertas.
Fontanero - Instala los grifos.
Arquitecta - Dirige la obra.
Albañil - Construye los muros.
Electricista - Pone los enchufes.

FICHA. La calle

- > De izquierda a derecha y de arriba abajo:
paso de peatones semáforo
peatón vehículo
- R. G.
- > Verde - Los peatones pueden cruzar. R. G.
Rojo - Los peatones deben esperar. R. G.

FICHA. El barrio

- > calle, avenida, plaza
- > Colorear *altos, anchas, moderno*.
Colorear *bajos, estrechas, antiguo*.

FICHA. El tiempo y las estaciones

- > 3, 1, 2
- > De arriba abajo en el sentido de las agujas del reloj:
primavera, verano, otoño, invierno

FICHA. El paisaje

- > Primera escena - paisaje de llanura.
Segunda escena - paisaje de costa.
Tercera escena - paisaje de montaña.
- > En las filas de arriba abajo: lago (3.^a), nube (5.^a).
En las columnas de izquierda a derecha: mar (1.^a),
embalse (2.^a), río (3.^a).

FICHA. Los transportes

- > Verticales: (1) moto, (4) barco.
Horizontales: (2) avión, (3) autobús, (5) tren, (6) coche.

- > Respuesta modelo (R. M.):
Transportes individuales: el coche.
Transportes colectivos: el tren.
- > Colorear *camión, furgoneta, buque carguero*.

FICHA. ¿Qué necesitan los transportes?

- > Los transportes necesitan construcciones. R. M.:
 - autobús
 - avioneta
 - ferri
 - metro
 - coche
- Los transportes necesitan energía. R. M.:
 - bicicleta
 - coche
 - metro

FICHA. El tiempo pasa

- > reloj
calendario
- > lunes - martes - miércoles
viernes - sábado - domingo
- > 3, 1, 4, 2

FICHA. Las cosas cambian

- > R. G.
- > lámpara de gas - linterna de batería
teléfono antiguo - teléfono móvil
avioneta antigua - avión
máquina de escribir - ordenador portátil
gramófono - altavoces
- > R. G.
 - Respuesta libre (R. L.).

Tareas de enriquecimiento



Clubs de enriquecimiento curricular. Presentación

El alumnado que tiene alguna destreza o habilidad especialmente desarrollada o que manifiesta en algún aspecto una capacidad superior a sus compañeras y compañeros conforma otra importante manifestación de las necesidades de personalización educativa.

Con el fin de facilitar una atención educativa adecuada a este alumnado para que desarrolle su talento, además de las propuestas específicas de personalización del aprendizaje que se incluyen en este mismo material, el proyecto **Construyendo mundos** proporciona también tareas de profundización y enriquecimiento curricular como elemento de ampliación. Dichas tareas, que brindan oportunidades de crecimiento intelectual, están organizadas en diversos clubs con el fin de favorecer que los alumnos y alumnas que presentan unos intereses similares puedan trabajar juntos una vez que han terminado el trabajo asignado a todo el grupo o bien en otros espacios de tiempo que determine el profesorado.

En 1.^{er} curso, en el área de Ciencias Sociales, se proponen dos clubs de desarrollo del talento:

- **Club Explora**, para que aquellos estudiantes que tienen suficiente destreza lectora y especial interés por los trabajos manuales puedan poner en práctica sus habilidades. Estas tareas favorecerán que las niñas y los niños realicen sencillas investigaciones y elaboren diferentes modelos u otras manualidades en las que dejar constancia de los aprendizajes adquiridos a través de las distintas unidades del libro.
- **Club Observa**, destinado al alumnado que manifiesta de manera temprana intereses científicos al hilo del estudio de los fenómenos atmosféricos en la unidad 4 de su libro. Estas tareas favorecerán que las niñas y los niños se inicien en los procedimientos de indagación, observen, experimenten y realicen mediciones y registros sencillos donde tendrán que utilizar el vocabulario específico relacionado con las investigaciones.

NOMBRE

FECHA

> Prepara mensajes secretos para quienes tú quieras.

1. Piensa a quién te gustaría enviar un mensaje. Puedes decirle cuánto lo quieres, desearle un buen día...

¿QUÉ NECESITAS?

- cera blanca
- cartulina blanca
- rotuladores de punta gruesa
- tijeras

2. Recorta tarjetas de cartulina.

3. Escribe un mensaje de prueba en una tarjeta apretando bien y repasa las letras varias veces.



4. Colorea la tarjeta con rotulador para revelar el mensaje.



5. Vuelve a preparar el mensaje y escribe con rotulador cómo se revela detrás de la tarjeta. Por ejemplo: «Usa un rotulador y descubre el mensaje secreto».



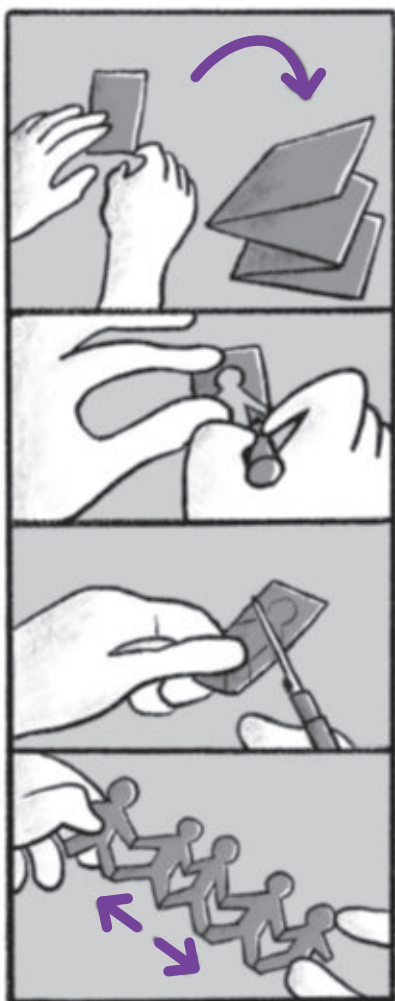
6. Entrega la tarjeta.

NOMBRE

FECHA

¿QUÉ NECESITAS?

- un folio
- lápiz
- colores
- tijeras

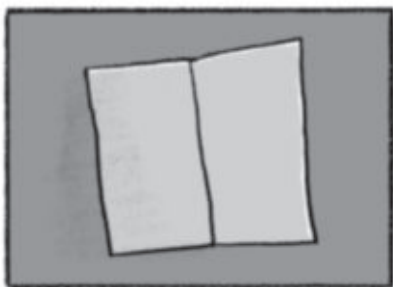


1. Dobla un folio por la mitad a lo largo y córtalo.
2. Dobla una de las tiras como un acordeón.
3. Dibuja la silueta de una persona en el primer rectángulo.
4. Pide ayuda para recortar la cadena.
5. Desdobla la cadena y pinta a cada persona.

➤ Si no te sale bien a la primera o quieres hacer una cadena más, usa la otra tira de papel.

NOMBRE

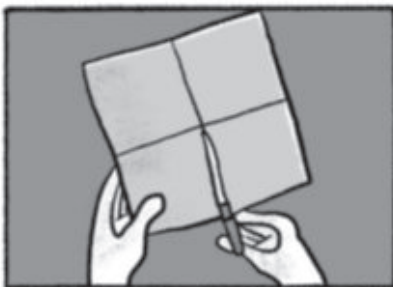
FECHA



¿QUÉ NECESITAS?

- folios
- rotuladores
- tijeras
- pegamento

1. Corta un folio para que quede cuadrado y dóblalo por la mitad.



3. Corta hasta el punto central donde se cruzan los dobleces.

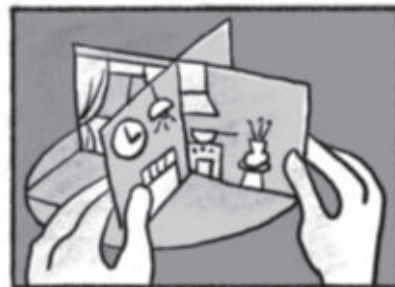


5. Pega el recuadro inferior derecho por debajo del izquierdo. Será el suelo.

2. Gíralo y vuélvelo a doblar hasta que quede bien marcado.



4. Dibuja elementos en la parte superior, como si fueran las paredes.



6. Puedes hacer lo mismo con otras habitaciones de la casa.

NOMBRE

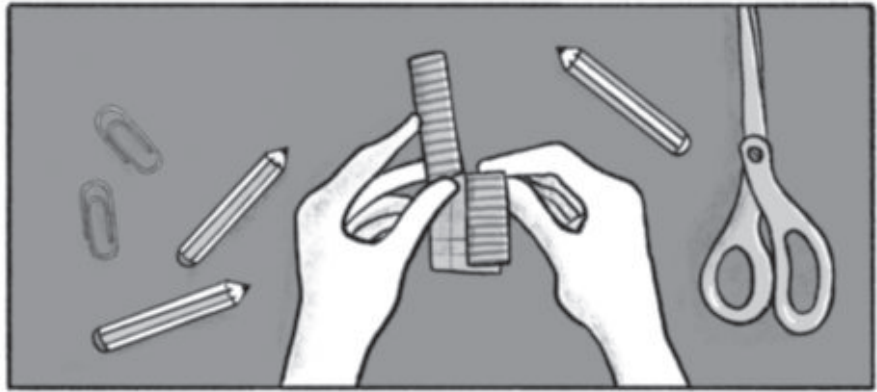
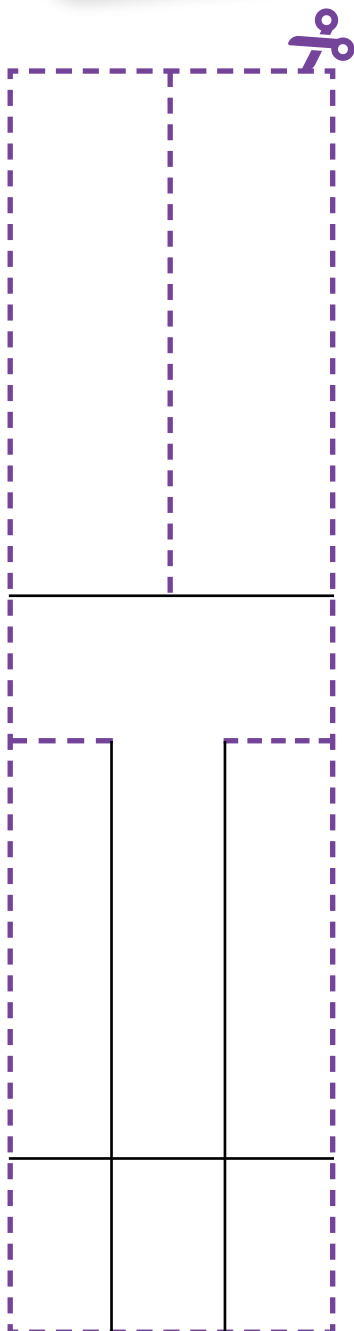
FECHA

¿QUÉ NECESITAS?

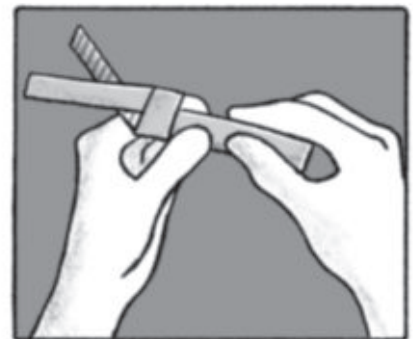
- tijeras
- clip
- lápices de colores

> Recorta esta página por donde se indica y sigue las instrucciones.

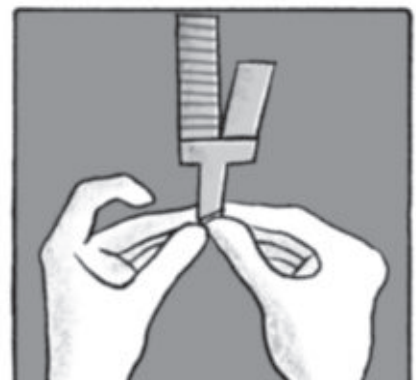
1. Decora el trozo de papel por ambas caras y dóblalo por las líneas negras. Primero, pliega una pala hacia ti y otra hacia fuera.



2. Dobla la parte inferior. Termina doblando la punta sobre sí misma.



3. Coloca un clip en la parte inferior del helicóptero.



4. Lánzalo al aire y... ¡mira cómo gira al caer!

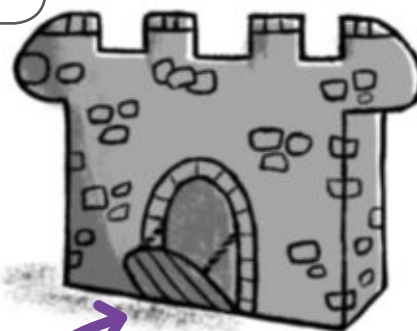
NOMBRE

FECHA

¿QUÉ NECESITAS?

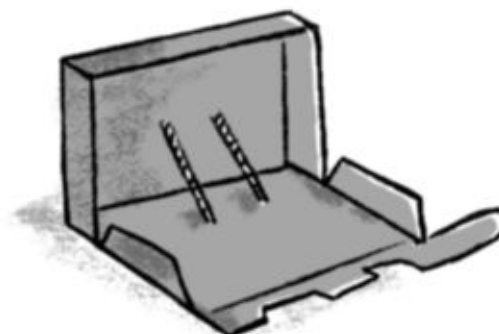
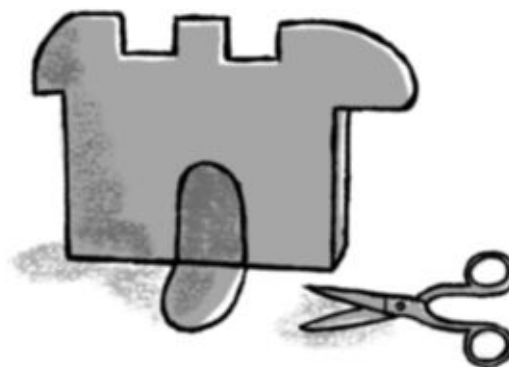
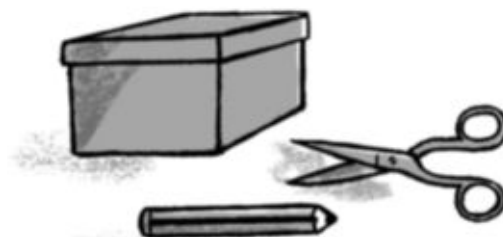
- caja de cartón
- cuerda
- pinturas y rotuladores
- cartulinas de colores
- tijeras

ALMENAS

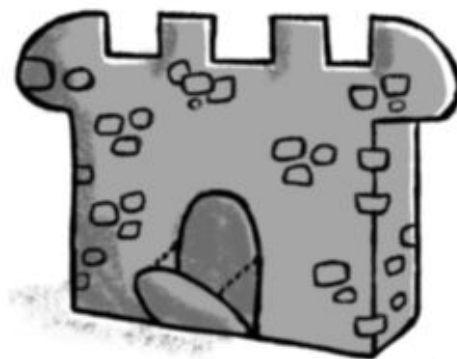


PUENTE LEVADIZO

1. Dibuja y recorta las almenas en la parte superior del castillo.
2. Diseña una puerta con un arco en la parte frontal de la caja.
3. Recorta la puerta sin cortar la parte inferior.
4. Utiliza el lápiz para hacer dos agujeros en el borde de la puerta y otros dos en la parte posterior de la caja.
5. Inserta dos trozos de cuerda, uno por cada agujero, desde los de la puerta hasta los de la parte posterior de la caja. Haz nudos en los extremos para que se sostenga la puerta.



6. Coloca el castillo en posición vertical y comprueba que el puente funciona estirando las cuerdas desde la parte posterior.



7. Decora tu castillo con las pinturas. Puedes hacer banderas con cartulinas de colores.

**¿SABÍAS QUE LOS CASTILLOS SE
CONSTRUÍAN EN LUGARES
ELEVADOS Y ESTABAN RODEADOS
DE MURALLAS Y FOSOS?**



8. Si te ha gustado, prueba a hacer murallas con otras cajas.

> Investiga si en tu localidad, o cerca de ella, hay un castillo. Escribe su nombre y haz un dibujo.

NOMBRE

FECHA

Las nubes están formadas por muchísimas gotas de agua diminutas.

No todas las nubes originan lluvia y, dependiendo de su forma y su altura, reciben nombres diferentes.

¿QUÉ NECESITAS?

- bote transparente
- esponja
- recipiente con agua
- pipeta
- papel de cocina

> Lee y realiza el experimento.

1. Pon el bote transparente sobre un trozo de papel de cocina.
2. Coloca la esponja sobre el bote.
3. Vierte el agua gota a gota sobre la esponja y escribe:



¿QUÉ OCURRIRÁ?

¿QUÉ HA OCURRIDO?

NOMBRE

FECHA

- > ¿Todas las nubes son iguales?
Lee y pega trozos de algodón
sobre cada tipo de nube.

¿QUÉ NECESITAS?

- algodón
- pegamento

CIRROS

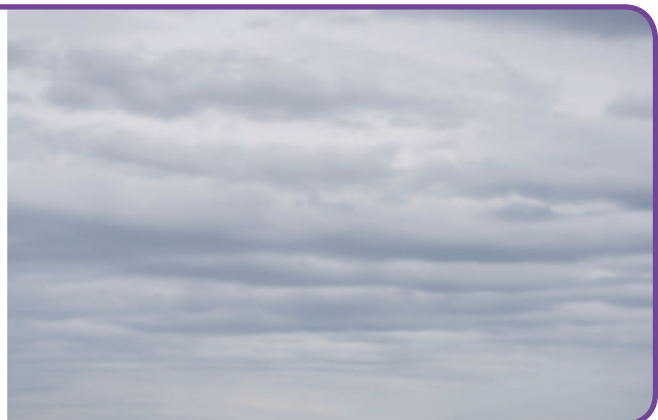
Nubes finas y esparcidas,
formadas por gotitas de
agua heladas. Están
muy altas en el cielo.

**CÚMULOS**

Nubes esponjosas y
abultadas. Si forman
torres altas pueden
originar tormentas.

**ESTRATOS**

Capas de nubes
alargadas que cubren
el cielo. Si están muy
bajas forman niebla.



NOMBRE

FECHA

- > Pega esta página en una cartulina y recórtala. Mira el cielo a través de ella y dibuja lo que ves en un folio aparte.



¿QUÉ NECESITAS?

- cartulina
- pegamento
- tijeras y punzón



NOMBRE

FECHA

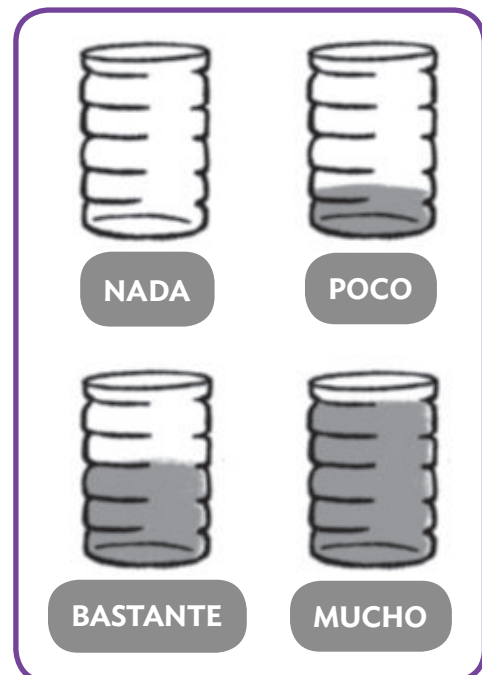
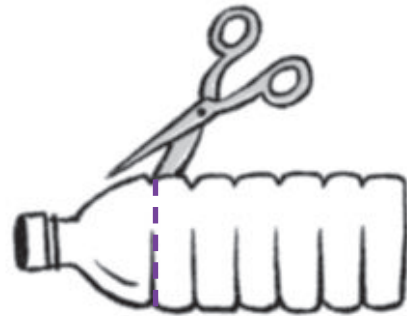
1. Pide ayuda para cortar la parte superior de la botella.
2. Pinta tres marcas y escribe:
POCO, BASTANTE, MUCHO
3. Pon el medidor en el exterior un día de lluvia. Ten cuidado de asegurarlo para que no se caiga.
4. Colorea aquí cuánta agua has recogido.

HA LLOVIDO...



¿QUÉ NECESITAS?

- una botella de plástico grande
- rotulador permanente
- tijeras



5. Rodea y comenta:

Hoy ha llovido... **POCO** **BASTANTE** **MUCHO**

NOMBRE

FECHA

¡PREPARAD LOS
PARAGUAS!

¿QUÉ NECESITAS?

- una piña
- palillos
- cola
- masilla adhesiva
- lápiz y tijeras

1. Pega un palillo con cola en la parte central de la piña.

2. Decora la piña y fíjala en una superficie con masilla.

3. Fija la base de un lápiz con masilla junto a la piña.

4. Colorea y recorta los símbolos del tiempo lluvioso y soleado.

5. Pega el trozo de papel en el lápiz a la altura del palillo.

6. Observa y apunta a diario los cambios en la piña.

	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7
							
							

Estrategia de programación multinivel. Definición y desarrollo

**Rosabel Rodríguez, Rocío Salas
y Guillermo Lladó**

Índice

Estrategia de Programación Multinivel (EPM)	63
--	----

¿Qué entendemos por diversidad?	63
---------------------------------------	----

La programación de una unidad didáctica desde el currículo multinivel	65
--	----

1. Determinar los contenidos subyacentes	65
--	----

2. Evaluar los conocimientos previos	65
--	----

3. Determinar la metodología o metodologías	66
---	----

4. Gestionar los recursos disponibles	66
---	----

5. Programar las actividades	68
------------------------------------	----

– Taxonomía de Bloom	68
----------------------------	----

– Estilos de aprendizaje	71
--------------------------------	----

– Competencias	72
----------------------	----

– Gestión del tiempo de ejecución de las actividades	72
--	----

6. Organización de la sesión	73
------------------------------------	----

7. Criterios de evaluación	75
----------------------------------	----

Cómo trabajar la EPM en el aula	75
--	----

Programar sesiones en Educación Primaria con la EPM	77
--	----

Estrategia de Programación Multinivel (EPM)

La escuela es y seguirá siendo un lugar de aprendizaje grupal, diverso y heterogéneo. Si queremos satisfacer las complejas necesidades de la población estudiantil actual, no tiene ningún sentido un currículo idéntico para todos dentro de un aula diversa y heterogénea. Es probable que termine defraudando tanto a los que van más lentos o necesitan más ayuda como a los más avanzados, porque básicamente iría destinado a un «alumnado medio» que, en realidad, no existe.

La tendencia hacia la homogeneización de los objetivos no puede ser la solución, debemos buscar estrategias de enseñanza capaces de atender a una gran variedad de perfiles de aprendizaje.

¿Cómo podemos lograr que nuestros alumnos y alumnas alcancen las competencias clave de la educación, al mismo tiempo que atendemos a su diversidad y garantizamos el desarrollo del talento de cada uno de ellos, evitando en lo posible posteriores adaptaciones?

A través de la **Estrategia de Programación Multinivel (EPM)** que presentamos en esta guía personalizamos el aprendizaje, respetando el ritmo, los intereses y las capacidades de cada alumno y alumna, desde un modelo inclusivo donde todos colaboran en un proyecto común desde sus habilidades.

¿Qué entendemos por diversidad?

La diversidad es inherente a los humanos. Todos tenemos maneras singulares de comprender, aprender y relacionarnos con el mundo que nos rodea. Dentro del ámbito escolar y del aprendizaje, algunas personas aprenden mejor trabajando en grupo y dialogando; otras en solitario, tal vez leyendo de distintas fuentes; también hay quien necesita experimentar y poner en práctica los conceptos para poder entenderlos. Sin duda, existen diferentes ritmos de aprendizaje e, incluso, siendo rápidos y eficaces en un tema, no necesariamente se ha de serlo en otro.

La atención a la diversidad **no** puede basarse en la creación de grupos separados donde se atienda de forma homogénea a todo el alumnado. Si bien está claro que algunos problemas particulares de aprendizaje requieren, más o menos temporalmente, actuaciones individualizadas o en pequeños grupos por parte de profesionales especializados, la solución no pasa por separar al alumnado según sus capacidades, sino por cambiar la manera de enseñar.

Apostamos por un modelo de atención a la diversidad en el que las estrategias didácticas, las actividades, las metodologías y los recursos estén más adaptados. En este punto se trata de **adecuar** los contenidos, los objetivos y las actividades, la enseñanza en general, a las características (intereses, motivaciones, capacidades...) de **todos** los integrantes del grupo-clase, puesto que no podemos dirigirnos a los estudiantes como si todos fuesen iguales.

Es importante entender que no se trata tanto de **individualizar** la enseñanza, es decir, atender de manera individual a cada alumno o alumna, sino de **personalizarla**, haciéndola accesible a todos. La posibilidad de atender individualmente a cada integrante de la clase no solo es imposible en la práctica, sino que tampoco es deseable, pues así no lograríamos objetivos fundamentales como adquirir autonomía a la hora de aprender o fomentar la cooperación a través de la interacción.

Dentro de la enseñanza inclusiva, la **Enseñanza Multinivel (EM)** se basa en la adecuación del currículo a las características personales del alumnado. Para conseguirlo, tendremos que planificar las actividades en el aula de tal manera que todos nuestros estudiantes logren los objetivos marcados del currículo, no habiendo sido previamente seleccionados por ningún criterio de competencia, habilidad, ni característica personal.

La base de la EM se encuentra en la programación de actividades estructuradas *a priori* en diferentes niveles de dificultad que permitirán distintas posibilidades de ejecución y expresión, adaptadas así a las necesidades de cada individuo; es lo que denominaremos **actividades multinivel**.

Entendemos por **Estrategia de Programación Multinivel (EPM)** una forma de organizar la enseñanza orientada por los principios de personalización, flexibilidad e inclusión de todos los estudiantes del aula sea cual sea el nivel de habilidades que presenten.

La EPM constituye una herramienta que, desde un enfoque multinivel, posibilita que el docente se adapte a la estructura cognitiva del estudiante y adopte el rol de guía durante todo el proceso educativo. Permite, además, enseñar al alumnado sin necesidad de dividirlo, desde la perspectiva de las competencias básicas, fomentando la colaboración, la motivación y el deseo de aprender. Se trata de una propuesta de programación didáctica que permite un aprendizaje más autónomo, al desplazar el foco del docente (enseñanza) al estudiante (aprendizaje).

La decisión de aplicar la EPM en nuestra aula exigirá una buena dosis de compromiso y planificación. Antes que nada, necesitaremos que la dirección y el profesorado del centro se muestren receptivos a llevar a cabo este cambio, pues supone empezar por revisar el método de enseñanza. Un cambio de este tipo no siempre resulta fácil, y llevará un tiempo más o menos largo implantarlo plenamente, puesto que el proceso tendrá que desarrollarse siguiendo el currículo escolar.

En la EPM, todos los alumnos y alumnas realizan actividades relativas a la misma unidad, pero no tienen por qué ser las mismas, ni tener el mismo grado de dificultad. El aprendizaje siempre es **personalizado y diferente** y se atiende a la diversidad sin tener que partir constantemente del nivel más bajo, procurando que todos los miembros del grupo aprendan a la vez.

El docente tiene que proponer un mismo contenido con distintas maneras de presentar la información, múltiples propuestas de expresión e implicación del alumnado, además de actividades de aprendizaje colaborativo.

Eso se traduce en que la clase al completo debe poder alcanzar unos mínimos que serán los mismos para todos sus miembros, pero con la particularidad de que el temario y las actividades se adecuarán dependiendo del ritmo, la manera de aprender u otras características. Así, por ejemplo, tendremos que hacer más visuales los ejercicios para facilitar el aprendizaje de estudiantes menos avanzados o con dificultades de aprendizaje, a los que un formato menos abstracto les servirá de gran ayuda. Al mismo tiempo, para los más rápidos o adelantados habrá que idear actividades que los obliguen a razonar o a extraer conclusiones personales, es decir, que los lleven más allá de la comprensión o ejecución directa.

Por otro lado, la implantación de la EPM también requiere de un cambio organizativo dentro del aula. Dado que las lecciones no son magistrales, la planificación y distribución del aula es vital para su correcto funcionamiento.

Hasta la fecha, y siguiendo la normativa existente, las herramientas para adaptarnos a las necesidades del alumnado consisten en elaborar adaptaciones curriculares significativas, la programación estándar o las adaptaciones no significativas para los estudiantes **medios** y los programas individualizados de enriquecimiento para los que tienen **altas capacidades intelectuales**. Estas herramientas nos alejan del modelo inclusivo y nos mantienen en un sistema educativo orientado únicamente a la integración: todos en la misma aula, pero trabajando contenidos diferentes. Una solución a los problemas anteriormente planteados nos la ofrece la EPM, lo que supone para el docente un cambio en la forma de elaborar las programaciones didácticas. La EPM no fragmenta la enseñanza, ni segrega a los estudiantes. Tampoco debe asociarse con un aula internivel, es decir, aquella donde hay escolares de distintos niveles educativos trabajando juntos, pero con currículos y contenidos diferentes. La EPM no implica un mayor desorden ni falta de control, por lo que no tiene por qué provocar inseguridad al docente.

La programación de una unidad didáctica desde el currículo multinivel

A continuación, vamos a detenernos en siete elementos imprescindibles para trabajar siguiendo este enfoque educativo.

1. Determinar los contenidos subyacentes

Los contenidos subyacentes son aquellos que deseamos ver con profundidad y rigor, aquellos saberes que consideramos vitales, nucleares para el correcto desarrollo de la asignatura y para la adquisición de competencias necesarias en la vida del estudiante. Una vez identificados, el docente programará diferentes actividades para que cada estudiante, desde un desempeño competencial, pueda alcanzarlos utilizando distintas vías y niveles de profundización.

Tomando como referencia el currículo normativo, cada docente ha de decidir cuáles son los contenidos subyacentes sobre los que va a organizar la programación didáctica y que van a servir de apoyo para adquirir las competencias. Es decir, en este primer momento, nuestro objetivo debe ser determinar aquello que todo el alumnado debe conocer.

2. Evaluar los conocimientos previos

Una vez tenemos identificados los contenidos subyacentes, el segundo paso es averiguar qué sabe todo el alumnado sobre el tema que se va a trabajar. No se trata de averiguar el nivel inicial de conocimientos de la clase para, sobre esa base, comenzar las explicaciones, sino conocer cuáles son los diferentes niveles de aprendizaje dentro del aula. Para ello, se pueden utilizar diferentes procedimientos o técnicas:

- **Técnicas formales de interrogatorio.** Pruebas orales, debates, etc. Este tipo de procedimientos son bastante utilizados y, sin embargo, no aportan una visión objetiva de los conocimientos de todos los estudiantes, ya que los introvertidos, que temen equivocarse, no participan y sesgan la realidad que deseamos conocer.

- **Técnicas de desempeño.** Cuadros sinópticos, mapas conceptuales, mapas de sol, cuestionarios, aplicaciones, formularios online, líneas del tiempo, etc. Este tipo de herramientas permiten tener un conocimiento global y objetivo del saber de cada uno de los estudiantes, de su estructura cognitiva, y facilitan la posterior programación de las actividades de la unidad, por lo que son mucho más recomendables.

3. Determinar la metodología o metodologías

Podemos programar una unidad multinivel desde prácticamente cualquier metodología y esta es, precisamente, una de las fortalezas de la EPM, ya que es una forma de programación que no solo permite utilizar aquella metodología que el docente considere más adecuada en una unidad didáctica, sino que incluso permite adaptarla o cambiarla de una sesión a otra; por ejemplo, podríamos empezar las primeras sesiones con *flipped classroom* y continuar trabajando por problemas, retos o con el libro de texto.

4. Gestionar los recursos disponibles

La programación de una unidad temática desde un enfoque multinivel permite al docente adaptar la enseñanza a todos los estudiantes, pero le exige bastante dedicación. Por ello, una adecuada gestión de los recursos personales, materiales y tecnológicos ayuda a optimizar el trabajo y mejorar los resultados.



RECURSOS PERSONALES

De forma regular, compartimos el aula con algún profesor o profesora de apoyo*. Este docente, en el mejor de los casos, se queda en clase con los que más lo necesitan, mientras que el titular de la materia imparte clase al resto del grupo; en el peor de los casos, se lleva a un grupo de estudiantes a trabajar fuera del aula. Desde el concepto de EPM la idea de un profesor o profesora de apoyo que trabaja con los estudiantes que tienen un ritmo de aprendizaje más

* El concepto *profesor de apoyo* no hace referencia al profesor especialista, AL, PT, etc., que en determinados momentos puede trabajar con los estudiantes fuera del aula porque las necesidades de reeducación así lo requieran.

lento pierde completamente su sentido; el primer cambio que hemos de realizar es desterrar ese concepto y sustituirlo por el de **co-profesor** o **co-profesora**. Esta figura nos permitirá, cuando contemos con su presencia, programar actividades que requieren de una mayor implicación por parte del docente, ya sea debido a su complejidad o a que precisen de un mayor grado de participación por nuestra parte en la dinámica del aula.

Otra fuente de recursos personales son los propios estudiantes. La **tutoría entre iguales** se basa en la creación planificada por parte del docente de parejas de estudiantes que tienen como objetivo común la adquisición o mejora de alguna competencia curricular. Los dos miembros de la pareja obtienen beneficios. Por un lado, el **tutor** aprende a gestionar y organizar su conocimiento, lo que implica una preparación previa de los contenidos y actividades a desarrollar. Por otro, el **tutorado** mejora su aprendizaje porque cuenta con una ayuda ajustada a sus necesidades educativas que le permitirá el avance desde su nivel de desarrollo real a su nivel de desarrollo potencial. Además, ambos aprenden a gestionar la divergencia de opiniones e ideas y a consensuar las respuestas o resultados.

Tradicionalmente, este recurso se suele utilizar creando parejas de capacidades o competencias desiguales, de manera que el estudiante más capaz tutoriza al que posee dificultades de aprendizaje. Esta asimetría de aprendizaje puede generar problemas de motivación en los alumnos y alumnas que se sienten en desventaja, por ello desde la EPM la tutorización se puede realizar entre alumnado con capacidades, intereses o necesidades semejantes, y permite que estudiantes con ritmos de aprendizaje alejados de la media estadística puedan tutorizar a compañeros y compañeras que están trabajando dentro del mismo nivel taxonómico de conocimiento. Este hecho ayuda a mejorar la autoestima, ya que posibilita ser tutor en unas ocasiones y tutorado en otras, sin verse encasillado siempre en el mismo papel.

RECURSOS MATERIALES

Respecto a los recursos materiales, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- El **espacio** no debe restringirse solo al aula; los centros educativos disponen generalmente de muchas posibilidades, como laboratorios, jardines, zonas deportivas, pasillos, cocina, etc., que pueden llegar a ser entornos aptos para enseñar. Salir del aula, cambiar de ambiente (museos, monumentos, parques...), nos permite, en ocasiones, jugar con el factor sorpresa y mejorar la motivación.
- Dentro de los **materiales didácticos** se incluyen elementos confeccionados por las editoriales, materiales de elaboración propia, recursos como el cine, documentales, publicidad, prensa, biblioteca de aula..., técnicas de simulación (dramatizaciones, resolución de casos...), dinámicas de grupo, portafolios, etc.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) Y TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO (TAC)

Las TIC y las TAC son herramientas imprescindibles para trabajar la competencia digital. Utilizadas con buen criterio, abren las puertas del aula al mundo exterior y facilitan que el aprendizaje se adapte a diferentes ritmos y estilos, por lo que son un recurso muy adecuado en la EPM.

5. Programar las actividades

Para un momento y piensa en qué te fijas a la hora de seleccionar las diferentes tareas.

Quizás en tu respuesta hayas incluido el término *dificultad*, pero este es un concepto muy relativo, ya que va a depender siempre de la estructura cognitiva de cada estudiante, pues lo que para unos es muy difícil, puede ser fácil o incluso muy fácil para otros.

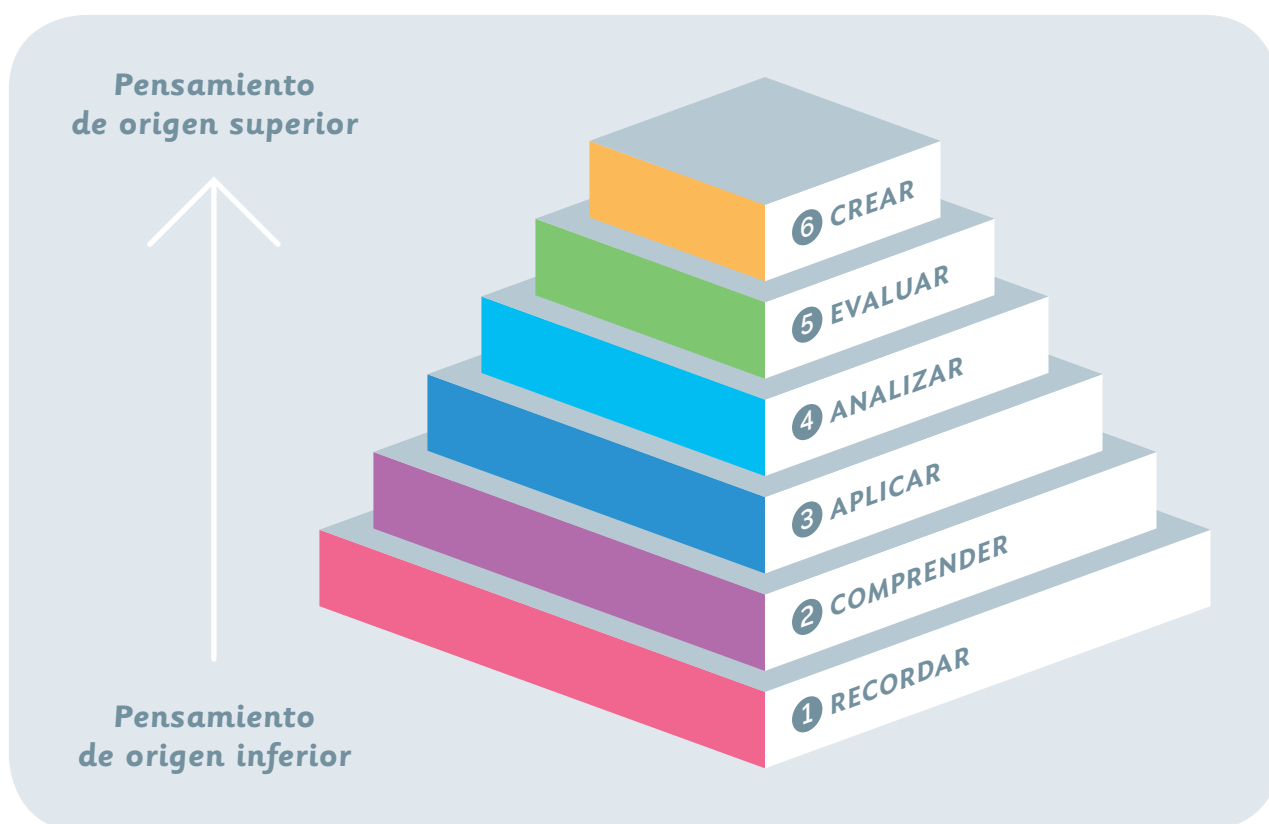
TAXONOMÍA DE BLOOM

Desde la EPM se presentan las actividades utilizando como criterio el nivel de procesamiento de la información que va a requerir el estudiante. Para ello nos guiamos por la **taxonomía de Bloom** (Anderson et ál., 2000), que es una clasificación de **diferentes niveles de procesamiento de la información** que permite, partiendo de un mismo contenido subyacente, diseñar actividades en las que el procesamiento de la información va de lo más simple a lo más complejo, adaptándose a las distintas necesidades del alumnado.

La taxonomía de Bloom requiere un **avance jerárquico** en la adquisición del conocimiento, porque antes de entender un concepto hay que recordarlo, antes de aplicarlo hay que entenderlo, antes de analizarlo hay que aplicarlo y antes de evaluar su impacto hay que analizarlo. Nuestro alumnado será capaz de crear si antes recuerda, comprende, aplica, analiza y evalúa la información.

Tanto si las actividades que planteamos son de diseño propio como si son seleccionadas del libro de texto, o de cualquier otra fuente, es imprescindible identificar en qué nivel de procesamiento de información estamos proponiendo trabajar a nuestro alumnado.

Bloom propuso **seis niveles o categorías** que a continuación vamos a ver con detalle:



1 RECORDAR

Requiere que el estudiante repita algún dato, teoría o principio en su forma original.

Por ejemplo, podemos proponer que **describan** un hecho histórico; que **recuerden** una fórmula; que **identifiquen** las partes de un órgano o sistema; que **nombren** los países de un continente, etc.

2 COMPRENDER

Solicitamos a los estudiantes que tengan una idea clara de los conceptos, procesos, hechos o procedimientos que les facilitamos en la categoría anterior. Por ejemplo, podemos proponer que **resuman** cómo se realiza el proceso de la fotosíntesis; que **expliquen** con sus propias palabras la demostración que hay en el libro o la página web que han consultado; que **comparen** las partes de la célula vegetal y la animal; que **clasifiquen** una serie de elementos químicos; que **expliquen** a los compañeros y compañeras de otro grupo cuáles son las partes de una planta; que **pongan ejemplos** de animales herbívoros, carnívoros y omnívoros dibujándolos, modelándolos con plastilina, etc.

3 APLICAR

Se pide a los estudiantes que pongan en práctica sus conocimientos, es decir, que sean capaces de encontrar soluciones a problemas en situaciones particulares y concretas, usando en un caso particular lo que se ha explicado de forma general.

Por ejemplo, les solicitamos que **calculen** el tiempo que tardarán en llegar al colegio si caminan a una velocidad determinada; que **resuelvan** cuánto se ahorran si les aplican un descuento del 20 % a las deportivas que iban a comprarse...

4 ANALIZAR

Los estudiantes deben ser capaces de descomponer la información en sus diferentes partes y ver la organización jerárquica de las ideas y las relaciones entre ellas. Por ejemplo, proponemos que **comparen** el proceso de respiración de una planta y un mamífero; que **organicen** los hechos que se produjeron en distintos lugares y que pudieron desencadenar un suceso histórico, etc.

5 EVALUAR

Alude a la capacidad para hacer juicios de valor. Se efectúa a través de los procesos de análisis y síntesis y requiere formular juicios sobre la utilidad, beneficio o importancia de materiales y métodos, de acuerdo con determinados propósitos. Por ejemplo, pedimos que **comprueben** si se cumple una ley física y si existe alguna excepción, en cuyo caso deben razonar la causa; que **argumenten** los motivos del crecimiento desigual de una planta cuando previamente la hemos sometido a condiciones ambientales diferentes; que **planteen** una hipótesis que explique las causas de los problemas que se dan entre los compañeros y compañeras en el aula...

6 CREAR

Hace referencia a la capacidad de inventar o concebir un nuevo producto utilizando el propio saber y mediante el uso de diferentes herramientas. Por ejemplo, solicitamos que **creen** un poema relacionado con las emociones que se están trabajando en clase; que **inventen** una

receta que contenga como mínimo un ingrediente de cada escalón de la pirámide alimentaria; que **diseñen** un tríptico informativo para concienciar a los usuarios de embarcaciones de la necesidad de respetar el fondo marino; que planteen **modificaciones** de la página web del centro para mejorarla...



Teniendo en cuenta la taxonomía, cuando preparamos las actividades, podemos hacerlo de dos formas:

- Presentando actividades que corresponden a los diferentes niveles de la taxonomía de Bloom en **sentido vertical**: *recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar, crear*. Los niveles vendrán determinados por la evaluación inicial, en un primer momento, y por el ritmo de aprendizaje de cada estudiante durante el transcurso de la unidad temática. No hay que presentar en cada sesión actividades que correspondan a todos los estratos de la pirámide.
- Presentando actividades que impliquen el mismo nivel de procesamiento de información en **sentido horizontal**, pero variando la dificultad de la tarea, que puede venir determinada por la cantidad de información, complejidad, estructura, lenguaje, etc. Por ejemplo, en Conocimiento del Medio abordamos un hecho histórico sobre el que los alumnos y alumnas tienen un conocimiento muy básico. Podríamos utilizar la EPM haciendo corresponder todas las actividades con un mismo nivel taxonómico; así, por ejemplo, podríamos empezar por el nivel más básico (*recordar*) proponiéndoles las siguientes actividades:

Actividad 1: describir el hecho histórico. Para ello, previamente facilitamos la información con la que han de trabajar, que puede variar de más simple a más compleja en cantidad, organización, tipo de lenguaje utilizado, etc.

Actividad 2: buscar una información, estructurada previamente por el docente, facilitándoles las fuentes a las que han de acudir para, a continuación, pedirles que expliquen cómo ocurrió el acontecimiento seleccionado.

Actividad 3: facilitar un guion para que busquen de forma autónoma la información, pero con la premisa de que deben justificar la validez de las fuentes que están utilizando y elaborar una línea del tiempo que muestre cuándo ocurrió dicho hecho histórico.

Como puede verse, todos están trabajando en el nivel taxonómico de conocimiento, pero el tipo de tarea que realizan está adaptada a las diferentes necesidades del alumnado.

ESTILOS DE APRENDIZAJE

La importancia de incluir los estilos de aprendizaje como un elemento distintivo a la hora de programar radica en la necesidad de presentar actividades diversas a nuestro alumnado. Estas las podemos conseguir variando el canal de presentación, el tipo de agrupamiento, las características físicas del aula, la estructura y organización de las tareas, etc.

Tener en cuenta estos aspectos nos permitirá llegar, en un momento u otro, a todos nuestros alumnos y alumnas.

a) Según la forma o canal preferido para el aprendizaje, podemos distinguir:

- **Estudiantes visuales:** son observadores, aprenden mejor cuando el material es representado de manera visual, ya que piensan y almacenan la información utilizando imágenes. Los mapas conceptuales, resúmenes, esquemas, diapositivas, gráficos, el material electrónico, etc., los ayuda a orientarse y guiarse en su aprendizaje.
- **Estudiantes auditivos:** aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información. Los debates, grabaciones y el material electrónico con alto contenido verbal son adecuados para su aprendizaje.
- **Estudiantes kinestésicos:** al llevar las cosas a la práctica entienden mejor el contenido que han de aprender. Necesitan tocar, manipular y moverse. El uso de material manipulativo, los proyectos, los trabajos de laboratorio, etc., los ayudan a aprender.

b) Según la forma de procesar la información:

- **Estudiantes globales:** utilizan un pensamiento de tipo holístico. Les gusta mirar el todo, la idea total, son intuitivos. Tienden a necesitar ruido de fondo o música para poder concentrarse. Son artísticos, necesitan comprender la idea global para ir luego a los detalles. Los ayuda ver un ejemplo del producto final y el uso de mapas conceptuales.
- **Estudiantes analíticos:** aprenden mejor por el seguimiento de secuencias y pasos. Son lógicos, racionales, prestan atención a una serie de hechos para luego conceptualizar, procesan información en forma lineal, son reflexivos. Les gusta anticipar, son muy conscientes del tiempo, hacen listas y necesitan quietud y tranquilidad para concentrarse.

c) Según la forma de orientarse en el tiempo:

- **Estudiantes planificadores:** son organizados, secuenciales y detallistas. Prefieren realizar actividades bien estructuradas y que la clase se desarrolle con rutinas conocidas.
- **Estudiantes espontáneos:** poco organizados, prefieren clases y actividades menos estructuradas, así como la utilización de metodologías abiertas y flexibles.

d) Según la forma de orientarse socialmente:

- **Estudiantes colaborativos:** prefieren trabajar con los demás siempre que pueden, disfrutan compartiendo sus conocimientos con otros. Les gusta consensuar y llegar a acuerdos, así como poner en práctica sus conclusiones en entornos grupales.
- **Estudiantes individuales:** son personas reflexivas a las que les gusta el trabajo individual. Suelen centrarse en temas que son de su interés y prefieren el silencio y entornos tranquilos para estudiar.

La taxonomía de niveles de pensamiento y los estilos de aprendizaje, por tanto, nos hacen conscientes de la cantidad de posibilidades que tenemos para diseñar actividades variadas que faciliten el aprendizaje de todos los estudiantes.

COMPETENCIAS

Otro componente que no podemos perder de vista como elemento fundamental cuando preparamos actividades desde el enfoque multinivel son las **competencias** que se van a trabajar: *lingüística, matemática y en ciencia y tecnología, digital, aprender a aprender, competencia ciudadana, emprendedora, de conciencia y expresión cultural*. El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, por facilitar la integración de los distintos aprendizajes, relacionándolos con los contenidos, y por la utilización de los aprendizajes en diferentes situaciones y contextos. Por eso, cuando programamos las actividades que deben realizar nuestros estudiantes, debemos buscar un desarrollo competencial global y no solo centrado en aquellas competencias que de una forma natural se adaptan mejor a la asignatura o materia que impartimos.

GESTIÓN DEL TIEMPO DE EJECUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Los estudiantes tienen diferentes ritmos de aprendizaje. A pesar de conocer esto, todavía incurrimos en errores como organizar las clases programando para el alumnado medio o planificar las actividades dando a todos el mismo tiempo para su ejecución, sin tener en cuenta la dificultad de las tareas. Desde la EPM es fundamental programar las actividades, valorando el tiempo medio de ejecución que va a requerir cada tarea.

LIBERTAD DE ELECCIÓN DEL ALUMNADO

En la EPM partimos de una **máxima**: son los propios estudiantes los que podrán elegir en cada sesión o unidad qué tipo de actividades van a realizar. Este principio les permite tener un papel más activo y autónomo en su proceso de aprendizaje. El rol del docente será acompañarlos en su proceso de aprendizaje, con más dirección durante el **primer ciclo de Primaria**, orientándolos para que elijan las actividades más convenientes, pero facilitando estrategias para que aprendan a escoger aquellas actividades que más se adecuan a sus necesidades. A partir del **segundo ciclo de Primaria**, se mantendrá un rol menos directivo, ofreciendo siempre al estudiante la opción de escoger el tipo de actividad que desea realizar.

A continuación, ofrecemos un ejemplo de **instrucción general** que podemos dar a todos los estudiantes al presentarles las tareas, con el objetivo de ayudarlos a elegir, con independencia del curso o asignatura que están trabajando:

«Hoy vamos a realizar las siguientes tareas: [...] Quienes en la última sesión no tuvisteis dificultad al realizar las actividades, os recomiendo que hoy elijáis una actividad de nivel superior. Quienes tuvisteis algún problema podéis manteneros en el mismo nivel y, si os encontrasteis con muchas dificultades, podéis elegir un nivel más básico, que os ayudará a reforzar los conceptos que estamos trabajando».

6. Organización de la sesión

En la **tabla** siguiente tenemos un ejemplo de organizador que permite planificar las diferentes sesiones de una unidad didáctica. Así, podemos programar actividades con distinto nivel taxonómico valorando, en cada caso, qué estilo de aprendizaje estamos favoreciendo y qué tipo de agrupamiento será el más adecuado.

Es importante recordar que no es necesario preparar en cada sesión actividades que se correspondan con todos los niveles taxonómicos, porque estas deben estar adecuadas a las necesidades de cada grupo. Por tanto, las organizaremos en función de la evaluación inicial y de los diferentes ritmos de aprendizaje. Normalmente, en una sesión tendremos preparadas actividades correspondientes a dos o tres niveles taxonómicos. También podemos prepararlas no solo de diferente nivel taxonómico (vertical), sino también del mismo nivel (horizontal); en este caso tendremos que introducir variaciones, por ejemplo, la cantidad de información que se ofrece o bien su complejidad.

UNIDAD:			SESIÓN:	CURSO:
CONTENIDOS	METODOLOGÍA	MÉTODO DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	RECURSOS
TAXONOMÍA	ACTIVIDADES	ESTILO DE APRENDIZAJE	AGRUPAMIENTO	
CREAR				
EVALUAR				
ANALIZAR				
APLICAR				
COMPRENDER				
RECORDAR				

A continuación, se puede ver un ejemplo de propuesta multinivel:

ASIGNATURA	LENGUA CASTELLANA	NIVEL	4.º E. P.
UNIDAD	La poesía	N.º DE SESIONES	1
CONTENIDOS SUBYACENTES	Expresión escrita: escribir una poesía a partir de unas pautas y siguiendo la estructura de este tipo de texto. Expresión artística: elaborar creativamente poemas originales que atiendan a las características de este tipo de texto.		
CONOCIMIENTOS PREVIOS	Conocer las características de la poesía: rima, versos...		
EVALUACIÓN	Registro de actividades de aula. Observación directa del profesor o profesora.		

ACTIVIDADES			
NIVEL DE DIFICULTAD	1	ORDEN TAXONÓMICO DE BLOOM	COMPRENDER + CREAR
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Escribir una poesía alternando imágenes y palabras. El alumnado reconstruye un poema, cambiando algunas palabras por imágenes. Es una actividad guiada, pero a la vez creativa, pues se permite a los estudiantes elegir qué palabras sustituirán con ilustraciones, elaborar estos dibujos y diseñar su propio poema.		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jeroglífico -El alumnado que realice este nivel formará pequeños grupos colaborativos para el intercambio de opiniones, observaciones o ideas, pero crearán los poemas de forma individual. -Se dará a cada estudiante del grupo un poema y tendrá que escribir uno nuevo sustituyendo el máximo de palabras por imágenes.		

ACTIVIDADES			
NIVEL DE DIFICULTAD	2	ORDEN TAXONÓMICO DE BLOOM	APLICAR + CREAR
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Inventar un poema a partir de unas palabras dadas, recordando las características propias de este tipo de texto (versos, rima...).		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Hacemos poesía El docente proporcionará un listado de palabras a los miembros del grupo. Cada estudiante, individualmente, deberá combinar estas palabras para crear su propio poema. Durante el proceso intercambiarán opiniones e ideas con el grupo para valorar y mejorar las producciones. En este nivel, el alumnado aplica los conocimientos que ha aprendido en las sesiones anteriores y, a su vez, redacta su propio poema.		

ACTIVIDADES			
NIVEL DE DIFICULTAD	3	ORDEN TAXONÓMICO DE BLOOM	CREAR
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Inventar un poema a partir de unas palabras dadas, recordando las características propias de este tipo de texto (versos, rima...).		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Caligrama Los alumnos y alumnas se distribuirán en pequeños grupos colaborativos. A cada estudiante se le dará un folio en blanco. Primero inventarán un título y, a partir de este, crearán un poema dándole una estructura gráfica acorde con la temática elegida.		

7. Criterios de evaluación

Para evaluar el grado de consecución de los objetivos propuestos, contamos con el **trabajo diario** que realiza el alumnado y las **pruebas o exámenes** individuales. Ambos son necesarios, pero el valor que tiene cada uno no puede ni debe ser el mismo.

Para evaluar el trabajo diario podemos hacer uso de actividades de **coevaluación**, **autoevaluación** y **heteroevaluación** (a cargo del docente). Las dos primeras se pueden incorporar a la dinámica del aula con cuestionarios web o en papel, o bien utilizando dianas.

Por otro lado, los exámenes individuales también son necesarios. No debemos olvidar que nuestro alumnado se va a encontrar a lo largo de su vida con diferentes situaciones de evaluación: pruebas de acceso a estudios superiores, oposiciones, etc.

Cuando desde la EPM preparamos un examen individual, debemos tener en cuenta que no todos los estudiantes han trabajado los contenidos con el mismo nivel de profundidad, de modo que nuestro examen debe estar adaptado al modo en que hemos trabajado, asegurándonos de que pueda superarse resolviendo ciertas actividades de menor dificultad y también obtener una mayor calificación por la resolución de otras más difíciles.

En la EPM se pone el énfasis en el trabajo diario que el estudiante realiza, por eso el resultado de la evaluación debe ser la suma ponderada del trabajo diario en el aula y del examen individual, pero dando siempre un mayor peso a las actividades y competencias que el evaluado va adquiriendo en su día a día. El valor ponderal que asignaremos a cada elemento debe ser comunicado a los estudiantes y a sus familias al inicio del curso o evaluación.

Cómo trabajar la EPM en el aula

El alumnado es el protagonista del aprendizaje

Al principio de cada sesión, el docente realizará una intervención directa con todo el grupo de no más de **cinco minutos**. Así, cedemos el protagonismo del aprendizaje a los estudiantes, evitamos mantener una atención continuada por tiempos prolongados y podemos realizar tareas respetando los diferentes ritmos.

Con la explicación inicial, el alumnado debe tener claro el contenido de la sesión, las instrucciones básicas de funcionamiento o dónde y cómo pueden encontrarlas, saber exactamente qué deben hacer y cuál es el valor exacto de todo aquello que van a producir.

Prohibidos los deberes «tradicionales»

El modelo multinivel que planteamos lleva asociado la NO existencia de deberes para casa a la manera tradicional, entendidos como «más de lo mismo». Si se plantean actividades para realizar en casa, deben ajustarse a las siguientes modalidades:

- **Actividades de enriquecimiento**, siempre individualizadas, para los estudiantes con un nivel más alto.
- **Actividades de fortalecimiento** de los déficits detectados, individualizadas, para los alumnos y alumnas de otros niveles.

En todo caso, se tendrán que evaluar los «deberes» personalmente, nunca exponerlos para su revisión en conjunto, pues son individualizados, salvo que se quieran utilizar como material didáctico posterior por su gran calidad.

Es muy importante que se ofrezca al alumnado y a las familias el conocimiento y acceso a todas las actividades desarrolladas en la sesión en todos los niveles, para que, si lo desean, puedan realizar en casa tareas de niveles diferentes a los seguidos en el aula. Para ello será muy útil el contacto directo en tutorías, tanto individuales como colectivas, así como la existencia de un blog o una página web (o similar), donde se detalle el diario de sesiones, con indicación de actividades, niveles y ponderaciones.

Todas las tareas han de ser evaluadas

Se debe indicar con total claridad qué debe realizar un estudiante, cómo debe hacerlo y cuál será el premio que reciba, así como el valor y ponderación que tendrá en la calificación final.

Para conseguir la implicación constante del alumnado, será esencial valorar de forma apropiada y preferente las tareas de aula, y dar menor importancia a los exámenes que realizarán al finalizar cada unidad didáctica.

Interacción en clase

La interacción más importante para el progreso en este sistema es la que establecen las alumnas y los alumnos entre sí, aprendiendo a aprender, razonando, dialogando y tomando iniciativas, por lo que se deberá fomentar la expresión oral en los grupos y entre los grupos, de modo que puedan intercambiar experiencias e ideas. El **movimiento** es esencial, tanto el del docente para acudir a dialogar con su clase como el de los estudiantes para presentar resultados, anotar logros, realizar consultas entre grupos...

Entusiasmo

Si trabajamos con la EPM debemos desarrollar diversas estrategias dirigidas al **saber hacer**, pero también al **saber ser**. Es importante conectar con el alumnado, interesándonos por su situación, comprendiendo que no siempre estén al cien por cien y que pasan por diferentes estados de ánimo. También conviene analizar las relaciones entre los componentes del grupo y permitir cambios, preguntar qué esperan de nosotros como docentes (solicitando que valoren la asignatura y haciendo propuestas de mejora) y, sobre todo, detectar sus logros y fracasos.

Programar sesiones en Educación Primaria con la EPM

A continuación, proponemos una forma de programar sesiones en este formato, aunque insistimos en que el modelo multinivel es básicamente un concepto que se debe adaptar a tus propias características, a las de cada grupo y a las de cada centro.

Inicio de una unidad didáctica

- a) Dependiendo del contenido a trabajar, se determinará el grado de conocimientos previos de la clase con una evaluación inicial, teniendo en cuenta si lo han estudiado ya en cursos anteriores o si se trata de un nuevo contenido.
- b) Se determinarán los diferentes niveles de presentación de las actividades (recomendamos tres), la estructura de las sesiones (rutinas, fichas, juegos, actividades, murales, búsqueda de información...) y cómo se organizarán los estudiantes (individualmente, pequeño o gran grupo, agrupamiento heterogéneo u homogéneo).
- c) Es conveniente dar autonomía a los alumnos y alumnas en su elección, pero como guías debemos dejar claro en cada momento la tarea que recomendamos realizar, ofreciendo siempre la posibilidad de cambiar en el caso de que resulte inadecuada.

Desarrollo de las sesiones

- 1. Se presentarán los contenidos y las actividades a realizar, bien con una exposición oral por parte del docente o con una lectura previa y discusión sobre los contenidos por parte del alumnado o con la exposición participativa en gran grupo (preguntas y respuestas).
- 2. Para el desarrollo de las actividades se ofrecerá la opción de hacerlo de manera individual, en pequeños grupos o en gran grupo.
 - Si se opta por el trabajo individual, se debe evaluar adecuadamente para obtener una calificación numérica que refleje el aprendizaje conseguido por cada alumno o alumna. En este formato se puede trabajar la expresión escrita, la comprensión y expresión oral...
 - Cuando se planteen trabajos en grupo, es recomendable presentar también dos o tres niveles de dificultad. Cada estudiante podrá manifestar en qué grupo le apetece más trabajar, gestionando sus elecciones mediante estrategias de cohesión grupal, a la vez que premiando su esfuerzo e implicación.
 - Por último, también es interesante trabajar en gran grupo, haciendo pequeños debates, exposiciones orales, concursos de preguntas y respuestas, mapas conceptuales conjuntos...

Evaluación de las tareas

Es imprescindible evaluar todo el proceso de aprendizaje y no basarnos únicamente en el acierto en las actividades o en el examen, de manera que la clase sea consciente de la importancia de participar y trabajar cada día, de implicarse en las tareas. Todo aquello que hagan será valorado y tendrá su traducción en forma de calificación numérica o de logro.

Se evaluarán la mayor parte de las actividades que realicen a través de un registro diario. Se recomienda asignar a las actividades un peso mínimo del 60 % en la calificación final otorgada, quedando como máximo el 40 % para el examen.

El examen

Una vez finalizada la unidad didáctica es conveniente plantear un examen. Se puede establecer un **único examen para todos**, presentando las preguntas separadas en tres bloques según su nivel y dando la opción de obtener 6 puntos respondiendo correctamente el primer bloque, un 8 respondiendo correctamente los dos primeros bloques o un 10 respondiendo con acierto en los tres bloques. O bien **tres exámenes diferentes**, donde en cada uno se pregunte sobre los contenidos desarrollados en los niveles planteados.

NOTAS

[illegible]

NOTAS

[illegible]