



# **DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE**

## **AVANZANDO HACIA LA INCLUSIÓN**



Miranda de Ebro

CORAL ELIZONDO  
@coralelizondo

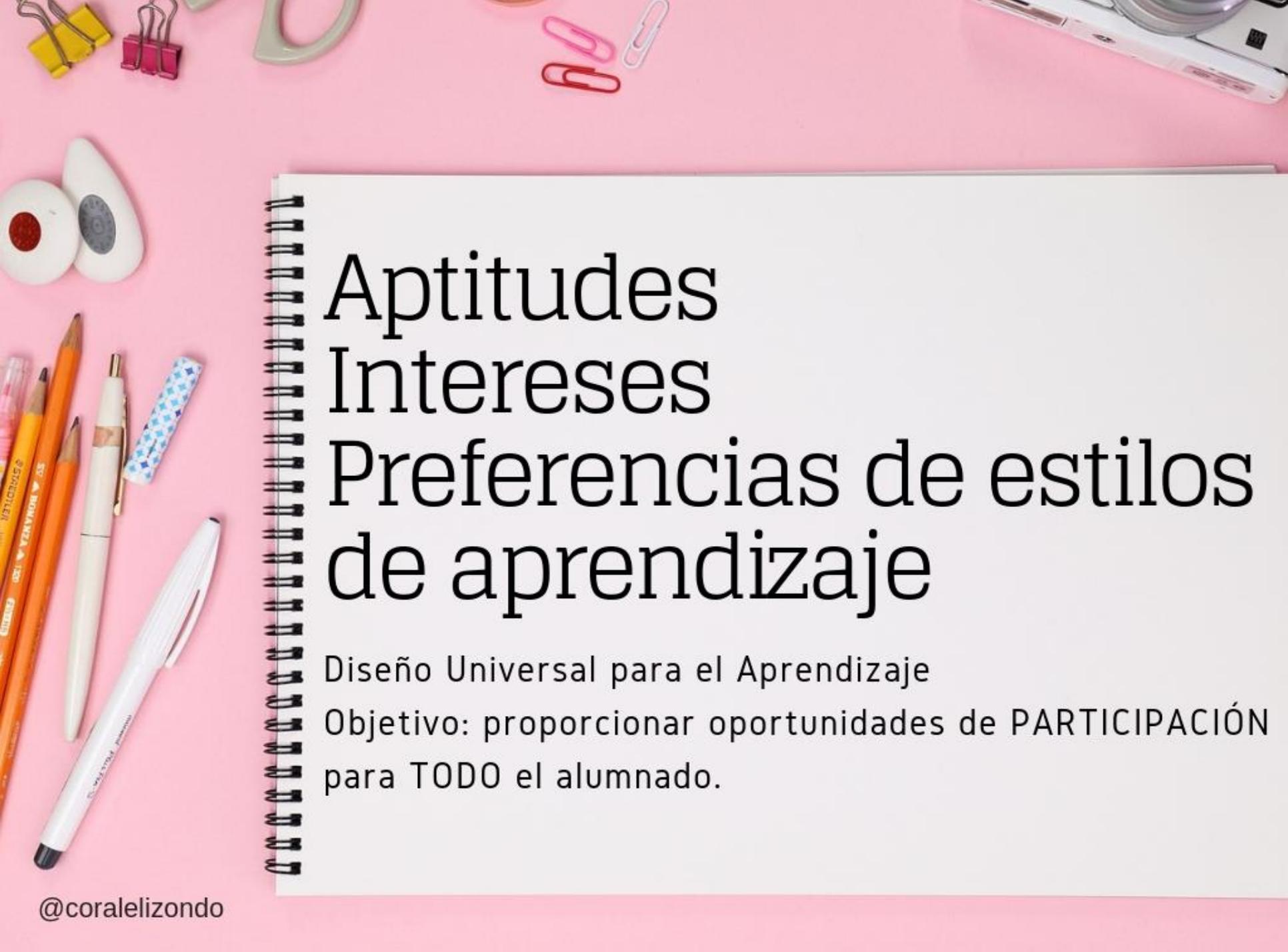
**FORTALEZAS**



@coralelizondo

**BARRERAS**

~~DIS~~ CAPACIDAD



# Aptitudes Intereses Preferencias de estilos de aprendizaje

Diseño Universal para el Aprendizaje

Objetivo: proporcionar oportunidades de PARTICIPACIÓN  
para TODO el alumnado.

## INVENTARIO DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Alumno/a: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

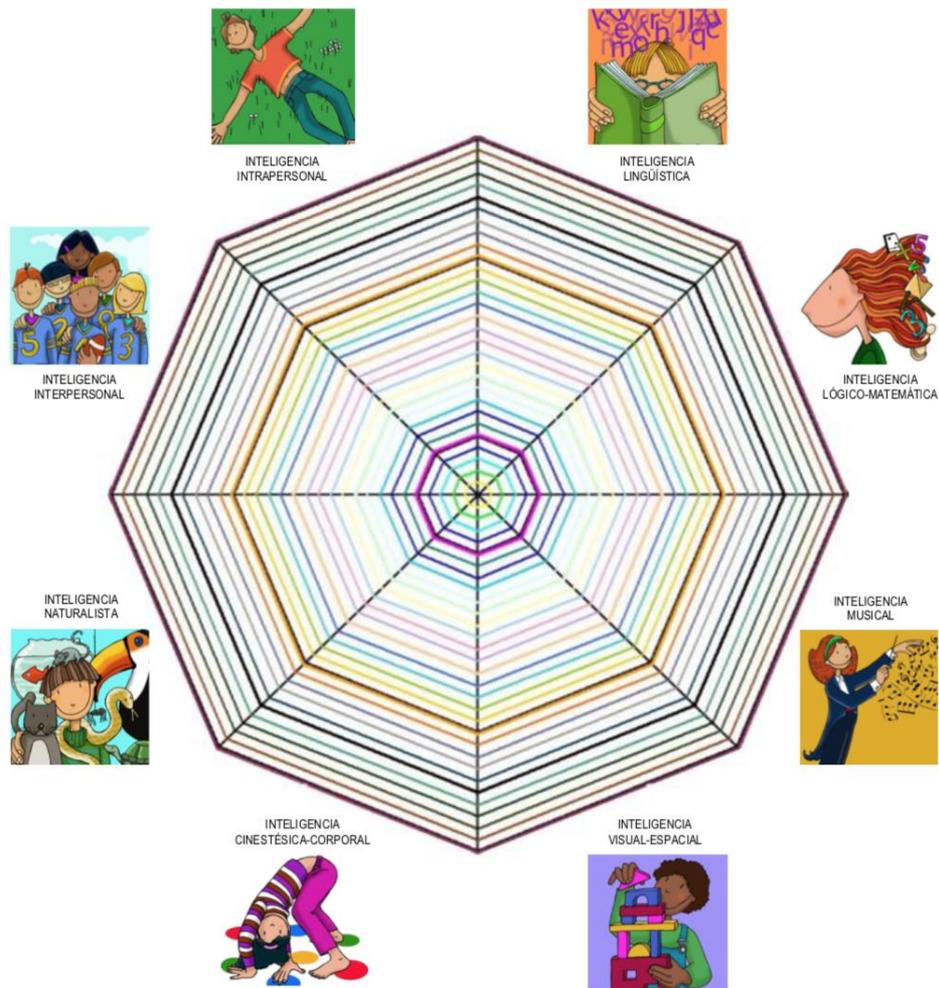
Fecha: \_\_\_\_\_

Puntúa de 0 a 3 según te identifiques con cada afirmación: 0→Nunca 1→A veces 2→Casi siempre 3→Siempre

 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA</p>	Leo por placer y no sólo lo obligado	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Escribo con gusto composiciones, cartas, artículos...	0	1	2	3	
	Lenguaje, Geografía e Historia me resultan más fáciles que Matemáticas, Física y Química	0	1	2	3	
	Recuerdo con facilidad ideas, frases, conceptos	0	1	2	3	
	Colecciono poesías o frases que me gustan	0	1	2	3	
	Entiendo fácilmente lo que leo	0	1	2	3	
	Encuentro con facilidad las palabras adecuadas para expresarme	0	1	2	3	
	Capto más información al oír la radio que al ver la televisión	0	1	2	3	
	En coche, presto más atención a lo que dicen los carteles que al paisaje	0	1	2	3	
Escribo habitualmente mis pensamientos (diario, notas...)	0	1	2	3		
 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA</p>	Me encuentro a gusto cuando tengo que aprender o trabajar sobre temas de Matemáticas y Ciencias	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Me gustan los juegos que desafían el pensamiento: ajedrez, 3 en raya...	0	1	2	3	
	Cuando pienso, lo hago siguiendo la secuencia lógica del suceso	0	1	2	3	
	Me gustan los experimentos y plantearme preguntas como "¿qué pasaría si...?"	0	1	2	3	
	Creo que casi todo tiene una explicación racional	0	1	2	3	
	Puedo pensar en conceptos abstractos, sin palabras ni imágenes	0	1	2	3	
	Me interesan los descubrimientos científicos nuevos	0	1	2	3	
	Me gusta encontrar defectos lógicos en lo que dicen o hacen las personas	0	1	2	3	
	Calculo cantidades mentalmente con facilidad	0	1	2	3	
Me siento más cómodo cuando algo ha sido medido o clasificado de algún modo	0	1	2	3		
 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA MUSICAL</p>	Tengo una voz agradable para cantar	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Distingo si alguien desentona al cantar	0	1	2	3	
	Me siento bien escuchando música	0	1	2	3	
	Conozco la melodía de muchas canciones	0	1	2	3	
	Sigo con facilidad el ritmo de una canción con algún instrumento de percusión	0	1	2	3	
	Voy a recitales y conciertos y grabo música que me gusta	0	1	2	3	
	Oyendo una o dos veces una pieza musical, puedo cantarla con bastante precisión	0	1	2	3	
	A veces, por la calle, llevo en mente una canción o melodía de televisión	0	1	2	3	
	A menudo tamborileo o canturreo mientras hago otra cosa	0	1	2	3	
Toco algún instrumento	0	1	2	3		
 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL</p>	Saco fotos o vídeos con frecuencia	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Me oriento con facilidad en lugares nuevos	0	1	2	3	
	Suelo hacer "dibujitos" a la vez que otra cosa (hablar por teléfono, escuchar música...)	0	1	2	3	
	Me fijo en los colores al elegir ropa, arreglar la habitación, etc.	0	1	2	3	
	Prefiero tener libros ilustrados	0	1	2	3	
	Me resulta fácil usar mapas	0	1	2	3	
	Entiendo mejor las explicaciones con ayuda de gráficos, dibujos...	0	1	2	3	
	Puedo imaginarme cómo se vería una cosa desde arriba, a vista de pájaro	0	1	2	3	
	Resuelvo a gusto rompecabezas, laberintos...	0	1	2	3	
Cuando cierto los ojos, a menudo veo imágenes claras	0	1	2	3		
 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA CINESTÉSICA-CORPORAL</p>	Me siento mejor al aire libre	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Disfruto con cosas manuales: dibujar, construir, cocinar, tallar, tejer...	0	1	2	3	
	Prefiero practicar actividades físicas, más que leer o ver sobre ellas	0	1	2	3	
	Realizo algún deporte o actividad física	0	1	2	3	
	Me resulta difícil estar sentado durante periodos largos	0	1	2	3	
	Me vienen buenas ideas mientras camino, corro o hago una actividad física	0	1	2	3	
	Uso el cuerpo, hago gestos, etc. al conversar	0	1	2	3	
	Necesito tocar las cosas para saber más de ellas	0	1	2	3	
	Siento que me muevo con agilidad, coordinación y equilibrio	0	1	2	3	
Disfruto en actividades artesagadas o acciones que me enfrentan al peligro	0	1	2	3		
 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA NATURALISTA</p>	Suelo mirar, escuchar, tocar... aquello que no conozco	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Me gusta preguntarme cómo funcionan las cosas	0	1	2	3	
	A menudo me pregunto cómo son los aparatos por dentro	0	1	2	3	
	Suelo comparar sucesos y cosas para ver qué es lo que tienen en común	0	1	2	3	
	Me gustaría aprender más cosas sobre la naturaleza	0	1	2	3	
	Tengo grandes conocimientos sobre temas de la naturaleza: animales, plantas, montañas...	0	1	2	3	
	Las Ciencias Naturales es la asignatura que más me gusta	0	1	2	3	
	Me divierto haciendo experimentos y comprobando qué pasa	0	1	2	3	
	Cuando pienso en algo nuevo, suelo preguntarme "¿qué pasaría si...?"	0	1	2	3	
Cuando voy a hacer un experimento, intento adivinar lo que pasará	0	1	2	3		
 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA INTERPERSONAL</p>	Me gusta enseñar a alguien cómo se hace algo	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Necesito charlas con alguien sobre mis problemas	0	1	2	3	
	Los conocidos acuden a mí si tienen un problema	0	1	2	3	
	Disfruto entreteniéndome a otros y organizando cosas	0	1	2	3	
	Prefiero ir a una fiesta antes que quedarme solo	0	1	2	3	
	Disfruto al compartir los hobbies con amigos	0	1	2	3	
	Prefiero los trabajos y deportes en equipo	0	1	2	3	
	Tengo cierta influencia sobre el grupo en el que estoy	0	1	2	3	
	Tengo más de un amigo cercano	0	1	2	3	
Me siento cómodo cuando estoy con mucha gente	0	1	2	3		
 <p style="text-align: center;">INTELIGENCIA INTRAPERSONAL</p>	Paso tiempo pensando en mis propias cosas	0	1	2	3	Total: <input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>
	Trato de ver qué sentido tiene lo que hago	0	1	2	3	
	Al discutir, tengo claros mis motivos e intenciones	0	1	2	3	
	Disfruto con mis hobbies y mis intereses personales	0	1	2	3	
	Tengo una visión realista de mis habilidades y dificultades	0	1	2	3	
	Prefiero trabajar de forma individual, por mi cuenta, sin que nadie me aconseje sobre cómo hacer las cosas	0	1	2	3	
	Poseo una voluntad fuerte y mente independiente	0	1	2	3	
	Prefiero un fin de semana a solas en una cabaña a un lugar con mucha gente	0	1	2	3	
	Anoto habitualmente en un diario lo que siento	0	1	2	3	
Me repongo fácilmente tras los bajonazos de ánimo	0	1	2	3		

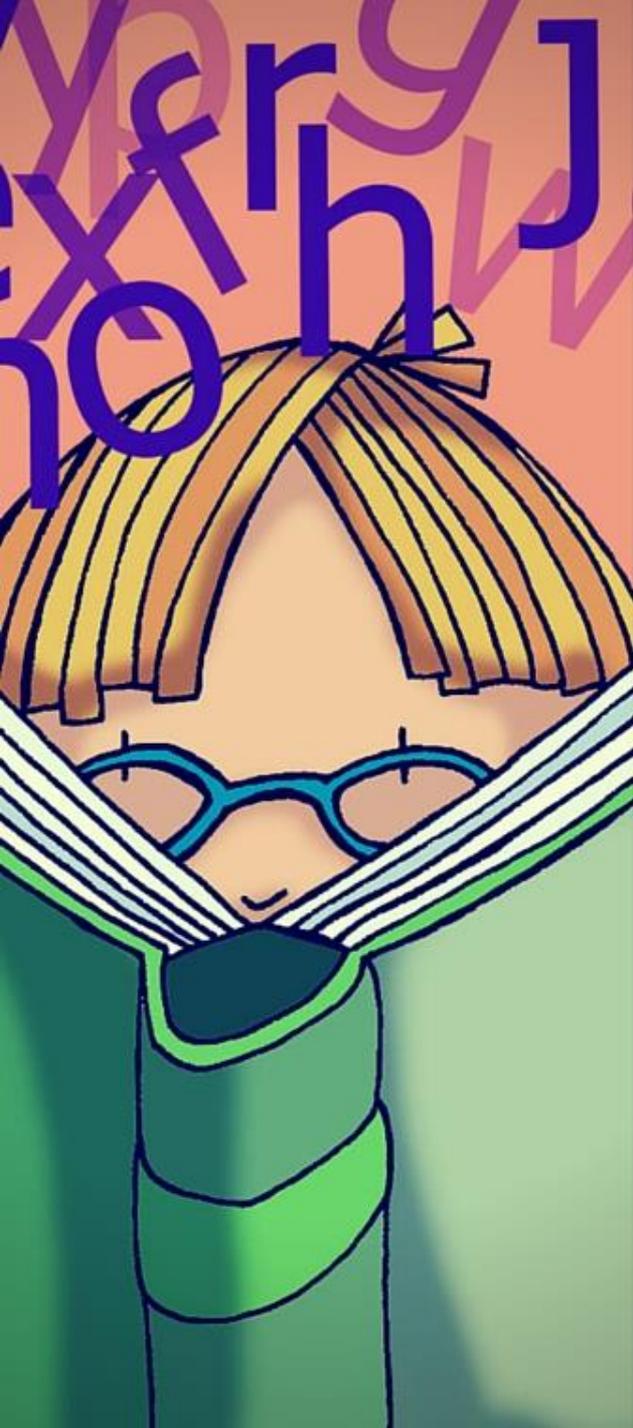
## GRÁFICO DE ARAÑA SOBRE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

En el siguiente gráfico, cada una de las inteligencias múltiples está asociada a uno de los sectores del octógono. Colorea cada sector teniendo en cuenta las respuestas del cuestionario sobre inteligencias múltiples. Por cada punto obtenido en el cuestionario, debes colorear un espacio del sector correspondiente a esa inteligencia. En cada sector hay 30 espacios, que corresponderían a los 30 puntos que, como máximo, de acuerdo al cuestionario, puedes obtener en cada inteligencia: con 25 puntos habrá que colorear 25 espacios, con 14 puntos, 14 espacios, etc. Hay que comenzar a colorear los espacios desde el centro del octógono, siguiendo hacia el exterior. El resultado, muy visual, te hará ver enseguida tu perfil de inteligencias.



# Perfil de IIMM





# Inteligencia lingüística

LES GUSTA: Leer. Escribir. Contar historias, cuentos. Jugar con palabras. Memorizar y recordar fechas y datos. Humor

---

Potencial para captar, comprender, organizar y emplear el lenguaje verbal de forma oral o escrita.

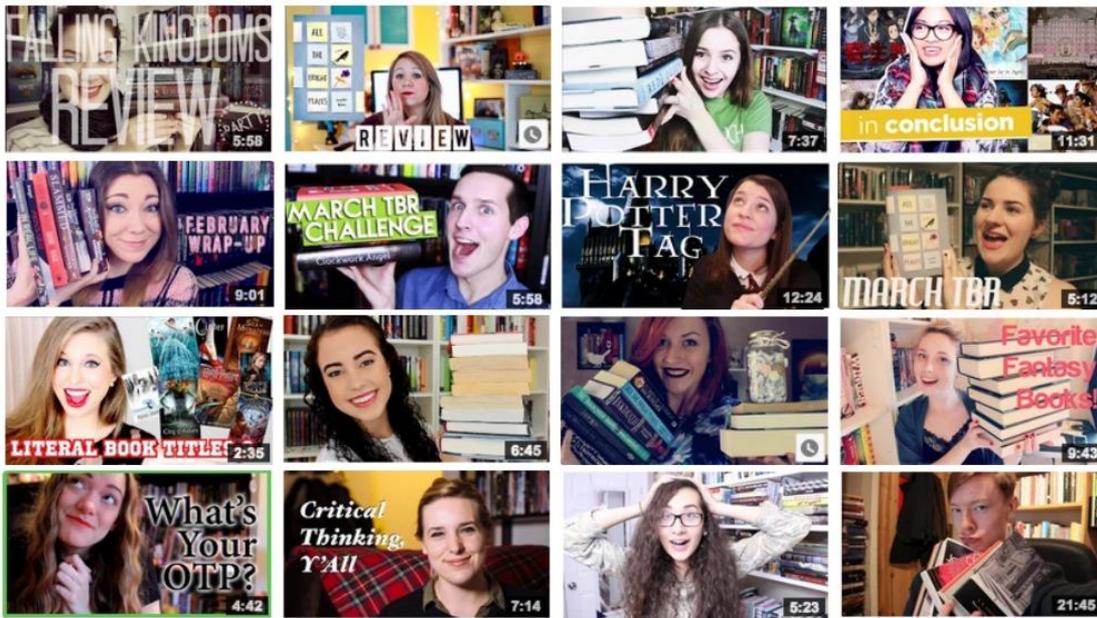
Habilidad de manejar el lenguaje con el fin de comunicar y expresar el propio pensamiento. Nos permite recordar, analizar, resolver problemas, planificar y crear.

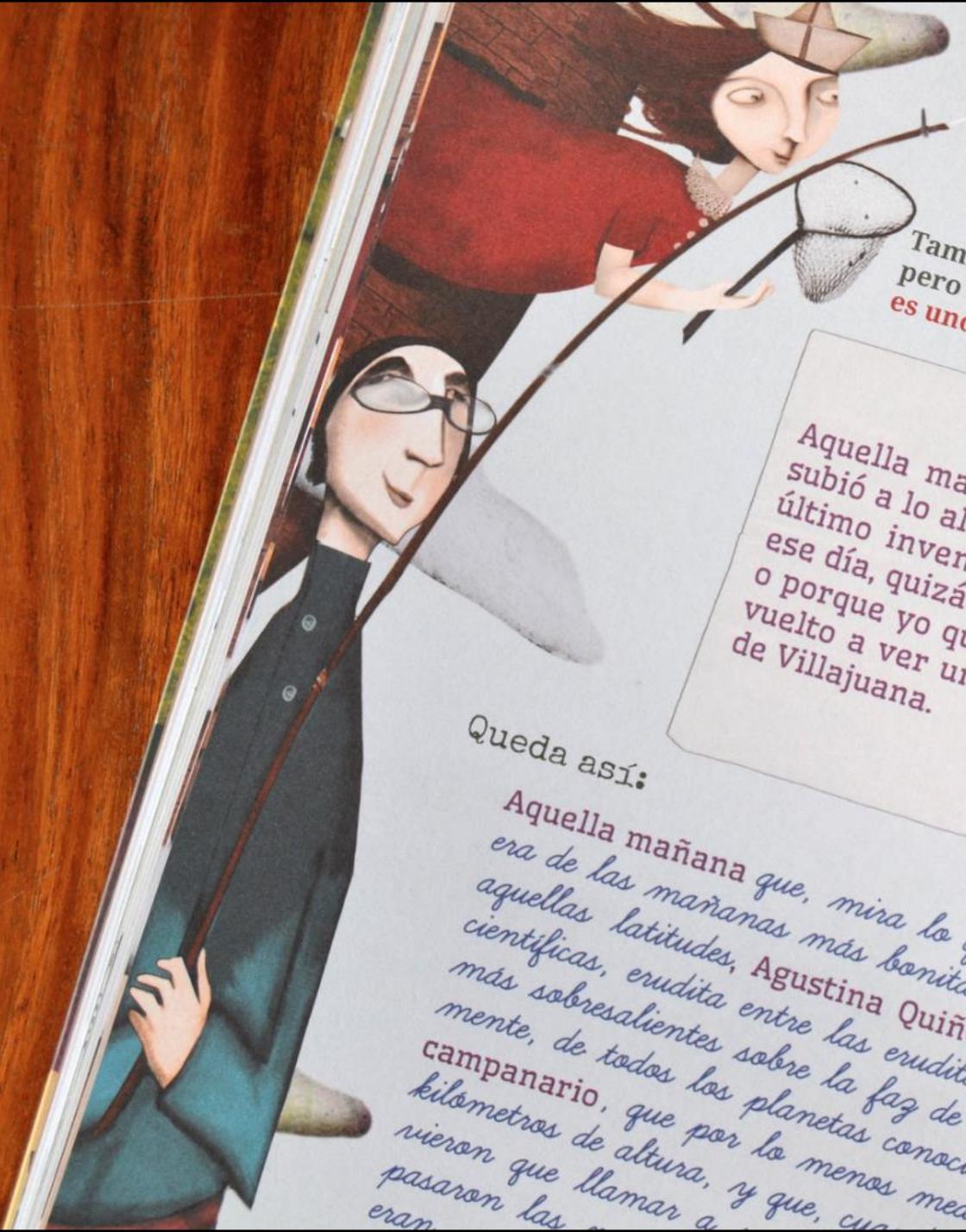
Habilidad para aprender idiomas.



A stack of books with a dark grey cover and white pages is shown on a wooden surface. A graphic overlay is centered on the right side of the image. It consists of a dark blue diamond shape with a white dotted border. A light green banner with a dark blue border is superimposed on the diamond, containing the text "MICRORRELATOS" in a dark blue, sans-serif font.

MICRORRELATOS





INGREDIENTE 3)  
**EXAGERACIONES**

También se parece a lo que hemos hecho antes pero pasándose aún mucho más. **La exageración es uno de los recursos cómicos más utilizados.**

Aquella mañana, Agustina Quiñones subió a lo alto del campanario con su último invento: el cazanubes. Desde ese día, quizá por el cambio climático o porque yo qué sé, nunca más se ha vuelto a ver una nube sobre el cielo de Villajuana.

Queda así:

Aquella mañana que, mira lo que te digo, como mañana era de las mañanas más bonitas que se habían visto por aquellas latitudes, Agustina Quiñones, científica entre las científicas, erudita entre las eruditas, sabia entre los cocos más sobresalientes sobre la faz de la Tierra y, probablemente, de todos los planetas conocidos, subió a lo alto del campanario, que por lo menos media unos cuantos kilómetros de altura, y que, cuando pasaron las horas, eran

TALLER DE ESCRITURA CREATIVA

NOMBRE: \_\_\_\_\_ CURSO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

**IMAGINA que...**

PUEDES VIVIR CINCO VIDAS DISTINTAS AL MISMO TIEMPO.



2

TALLER DE ESCRITURA CREATIVA

NOMBRE: \_\_\_\_\_ CURSO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

**IMAGINA que...**

PUEDES ELEGIR UN SUPERPODER PARA QUE TE ACOMPAÑE DURANTE UN AÑO.



4

**SUGERENCIAS:**

- Observa la carta, visualiza la situación y lee las preguntas que plantea.
- Piensa y ordena tus ideas antes de ponerte a escribir.
- Haz uso de tu mejor herramienta, la imaginación.
- Escribe de forma clara y con buena letra. Cuida la presentación.
- Practica en práctica las normas de ortografía y gramática que has ido aprendiendo.
- Enriquece tu vocabulario. No repitas palabras, busca sinónimos.
- Usa correctamente los tiempos verbales.
- Revisa correctamente los signos de puntuación: . , : ; ... ¿? ! ( ) -
- Revisa varias veces lo que has escrito para detectar posibles errores o incoherencias.
- Toma en cuenta las observaciones de tu maestro/a.
- Recuerda que las preguntas de cada carta son orientativas.
- Intenta desarrollar la idea como quieras.

**ACCIONES DE TU MAESTRO/A:**

www.menudosmaestros.es



# Inteligencia lógico-matemática

LES GUSTA: Utilizar el razonamiento experimental. Preguntar. Resolver rompecabezas. El razonamiento inductivo y deductivo. Descifrar códigos

---

Potencial para captar, comprender y establecer relaciones, para emplear números y operaciones de manera efectiva, para plantear y resolver situaciones problemáticas y para desarrollar esquemas y razonamientos lógicos.

Habilidad para pensar de forma lógica y razonada, para construir soluciones y resolver problemas. Para utilizar y apreciar las relaciones abstractas.

# INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

*Cómo estimularla*

Juegos de pensamiento lógico o numérico.

Torre de Hanoi <http://goo.gl/RjOHF1>

Razonamiento inductivo y deductivo.

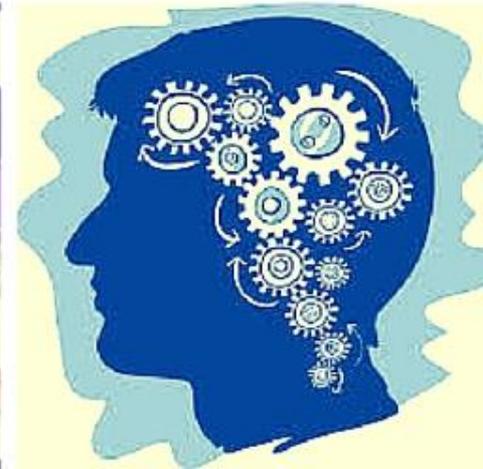
Solución de problemas

Deducir premisas

Organizadores gráficos de las destrezas del pensamiento

Organizadores visuales

Razonamiento analógico





Analogías  
Verbales

# COMPARA Y CONTRASTA (ABIERTO)

--	--

¿EN QUÉ SE PARECEN?


¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?

	EN CUANTO A	

PATRONES DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS SIGNIFICATIVAS

CONCLUSIÓN O INTERPRETACIÓN

## ORGANIZADORES GRÁFICOS

Representaciones visuales del conocimiento, refleja el pensamiento generado durante el proceso.

recto por: Daniel, José María, Diego Álvaro Segura

# COMPARA Y CONTRASTA

El Romanticismo

El Realismo

¿EN QUÉ SE PARECEN?

Son dos movimientos literarios.  
 Se desarrollaron en el siglo XIX  
 Nacieron en Europa  
 Ambos Surgen en oposición al movimiento anterior

¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?

EN CUANTO A

Originado en Alemania y en Reino Unido  
 la primera mitad del siglo XIX  
 era el género más popular el teatro  
 el Romanticismo da mucha importancia a la reproducción en un modo subjetivo  
 el lenguaje más creativo original

el origen  
 el año perspectiva  
 2 el género  
 valoración de los sentimientos  
 el estilo  
 3 el lenguaje

Originado en Francia  
 la segunda mitad del siglo XIX  
 es objetivo  
 el Realismo rechaza los sentimientos y lo trascendente  
 pretende reproducción exacta de la realidad  
 el lenguaje es más coloquial (lenguaje de la calle)

PATRONES DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS SIGNIFICATIVAS

- 1 el estilo
- 2 Género
- 3 El lenguaje

## CONCLUSIÓN O INTERPRETACIÓN

Nosotros hemos aprendido que el romanticismo y el realismo son dos movimientos literarios que surgieron en el siglo XIX pero a su vez son completamente diferentes.  
 lo más significativo es en el estilo.

# ORGANIZADORES GRÁFICOS

Representaciones visuales del conocimiento, refleja el pensamiento generado durante el proceso.

EDAD  
IDADES

6+



2  
JUGADORES  
JOGADORES

ES NECESARIO EL MONTAJE  
POR PARTE DE UN ADULTO  
A MONTAGEM DEVE SER  
FEITA POR UM ADULTO

# ¿Quién es Quién?

## Quem é? Quem?

¡EL ORIGINAL  
JUEGO DE ADIVINAR!  
O CLÁSSICO JOGO DE  
ADIVINHAR O  
PERSONAGEM  
MISTÉRIO!



Hasbro  
Gaming



# Inteligencia cinestésico-corporal

LES GUSTA: Bailar. Saltar. Correr. Deportes. Lenguaje corporal  
Mímica

---

Potencial para utilizar todo el cuerpo o parte de él (dedos, manos, brazos o piernas) de forma armónica y coordinada, para expresar ideas y sentimientos y para manipular, transformar y crear objetos y materiales.

Habilidades de coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad. Habilidad para percibir, analizar y controlar el movimiento y la percepción de medidas y volúmenes.

# INTELIGENCIA CINESTÉSICO-CORPORAL

*Cómo estimularla*

Moldear con arcilla, pasta de sal, plastilina

Jugar a las películas

Representar ideas, emociones con partes del cuerpo

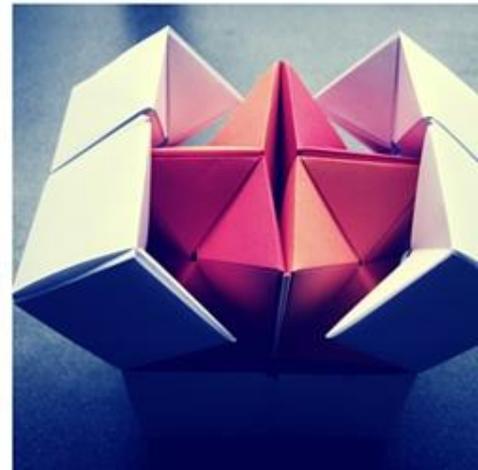
Dramatización, juegos de roles

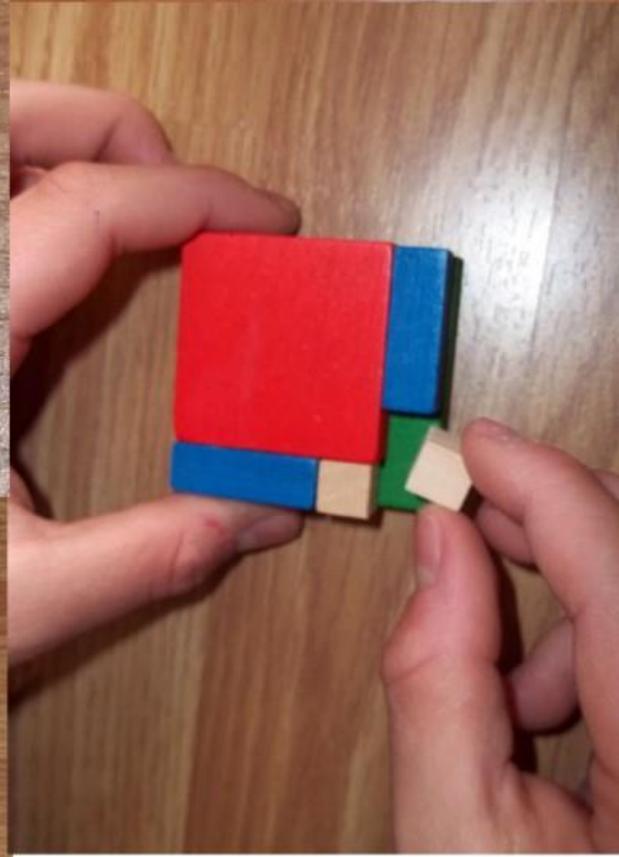
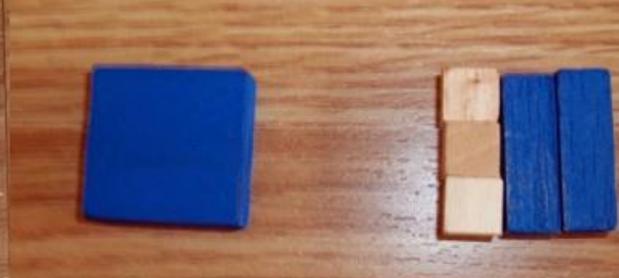
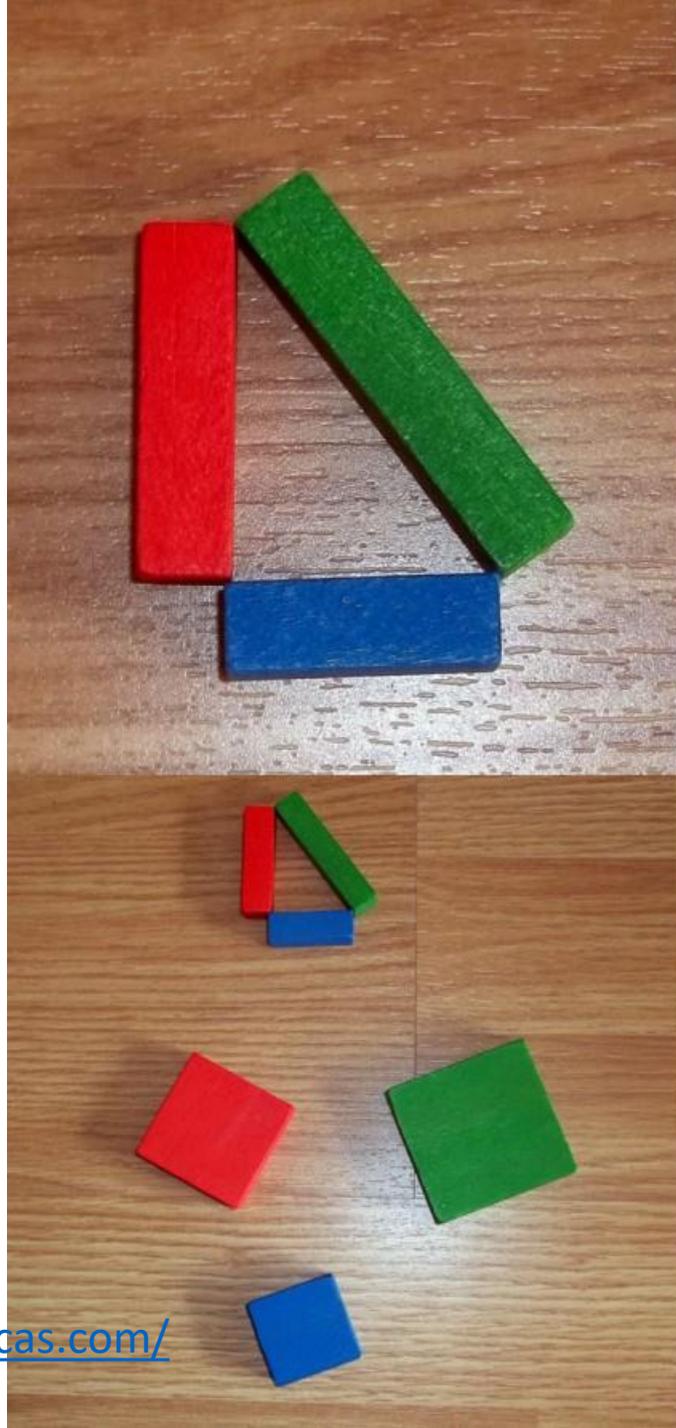
Manualidades

Papiroflexia

Inventarse una coreografía

Acrosport





$$3^2 + 4^2 = 5^2$$

<http://aprendiendomatematicas.com/>



[CEIP Puerta de Sancho, de Zaragoza](#)

### TABLA 6

6x1	6	6x6	36
6x2	12	6x7	42
6x3	18	6x8	48
6x4	24	6x9	54
6x5	30	6x10	60

### TABLA 8

8x1	8	8x6	48
8x2	16	8x7	56
8x3	24	8x8	64
8x4	32	8x9	72
8x5	40	8x10	80

### TABLA 2

2x1	2	2x6	12
2x2	4	2x7	14
2x3	6	2x8	16
2x4	8	2x9	18
2x5	10	2x10	20

### TABLA 4

4x1	4	4x6	24
4x2	8	4x7	28
4x3	12	4x8	32
4x4	16	4x9	36
4x5	20	4x10	40

### TABLA 5

5x1	5	5x6	30
5x2	10	5x7	35
5x3	15	5x8	40
5x4	20	5x9	45
5x5	25	5x10	50

### TABLA 9

9x1	9	9x6	54
9x2	18	9x7	63
9x3	27	9x8	72
9x4	36	9x9	81
9x5	45	9x10	90



## Apps

### Apps matemáticas que acabarán con vuestra productividad

Os presento dos juegos «matemáticos» con los que se pueden acortar las esperas o pasar horas muertas delante del ordenador, el móvil o el tablet. Si no quieres que eso te pase a ti, no sigas leyendo. 2048 es una potencia de 2 (dos elevado a once) o lo que es lo mismo  $2 \times 2 \times 2 \times 2 \dots$  once ...

4 comentarios.

[Seguir leyendo »](#)



Buscar



Estamos en las redes



Lo más leído

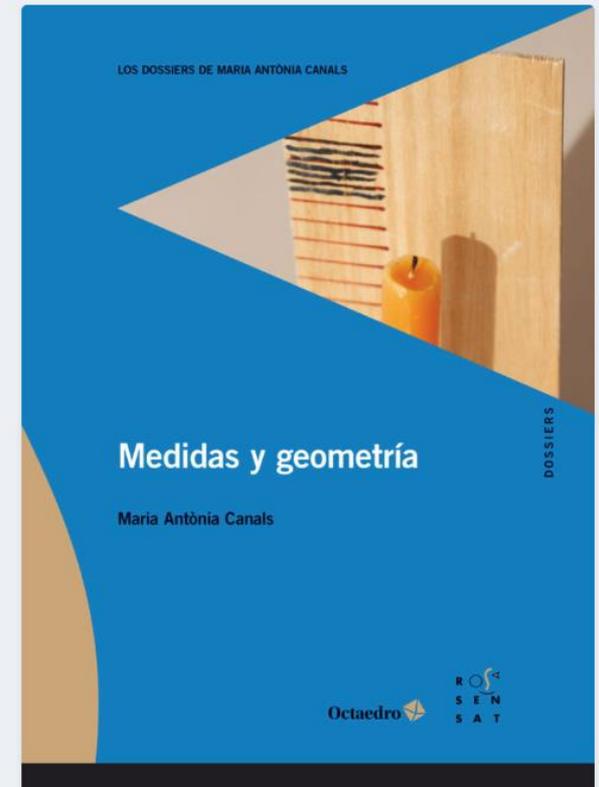
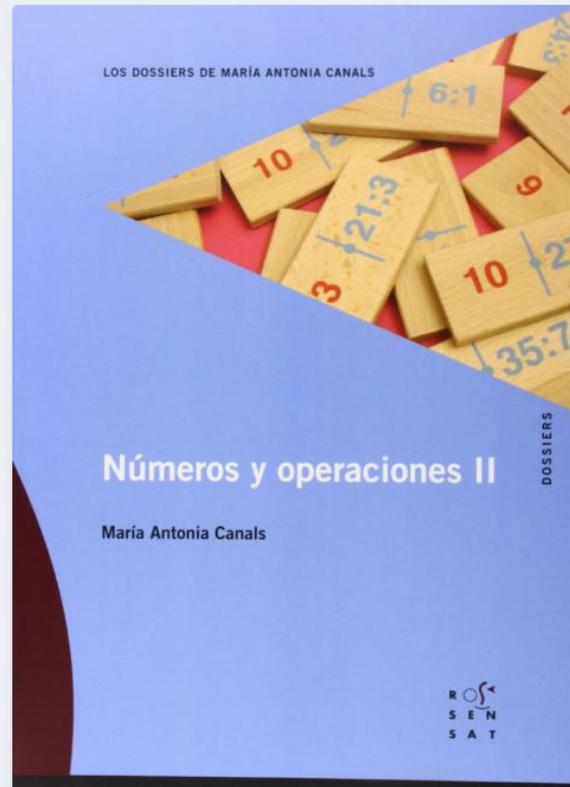


# Los dossiers de María Antonia Canals

La colección "Los Dossiers de María Antonia Canals" recoge una muestra de los materiales que la autora ha ido elaborando a lo largo de su dilatada trayectoria, conjuntamente con el gabinete GAMAR de la Universitat de Girona. Una colección imprescindible para poner al alcance de todo el profesorado una oferta innovadora y evidenciar el papel del material en el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil, Educación Primaria y ESO.

Mostrando 1-9 de 11 resultados

Ordenar por las últimas 



<https://octaedro.com/coleccion/aprender-los-dossiers-de-maria-antonia-canals/>



<http://laeduteca.blogspot.com/2013/09/club-de-ideas-pinzas-para-elaborar.html>





# Inteligencia visual-espacial

LES GUSTA: Pensar con imágenes. Diseñar. Visualiza.  
Construir.Orientarse

---

Potencial para reconocer, decodificar y codificar información gráfica y visual y para interpretar, desenvolverse y organizar el espacio entendiendo, recordando, explicando y situando objetos, distancias, recorridos y trayectorias.

Habilidad para visualizar acciones antes de realizarlas, lo que permite crear en el espacio figuras o formas geométricas. Para reconocer y recordar los objetos, los rostros, los lugares...

# INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL

*Cómo estimularla*

Hacer fotografías

Accesibilidad cognitiva en centros educativos <http://goo.gl/7vJVPd>

Dibujar u organizar la agenda del mes

Mapas mentales, organizadores visuales

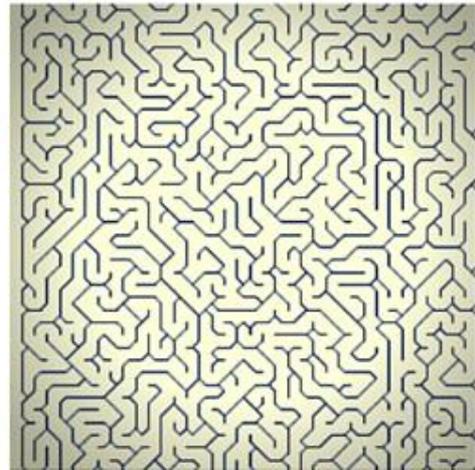
Líneas del tiempo

Laberintos en papel u on line

Juegos como el tetris

Construir y jugar con rompecabezas

Collages, bocetos, carteles...



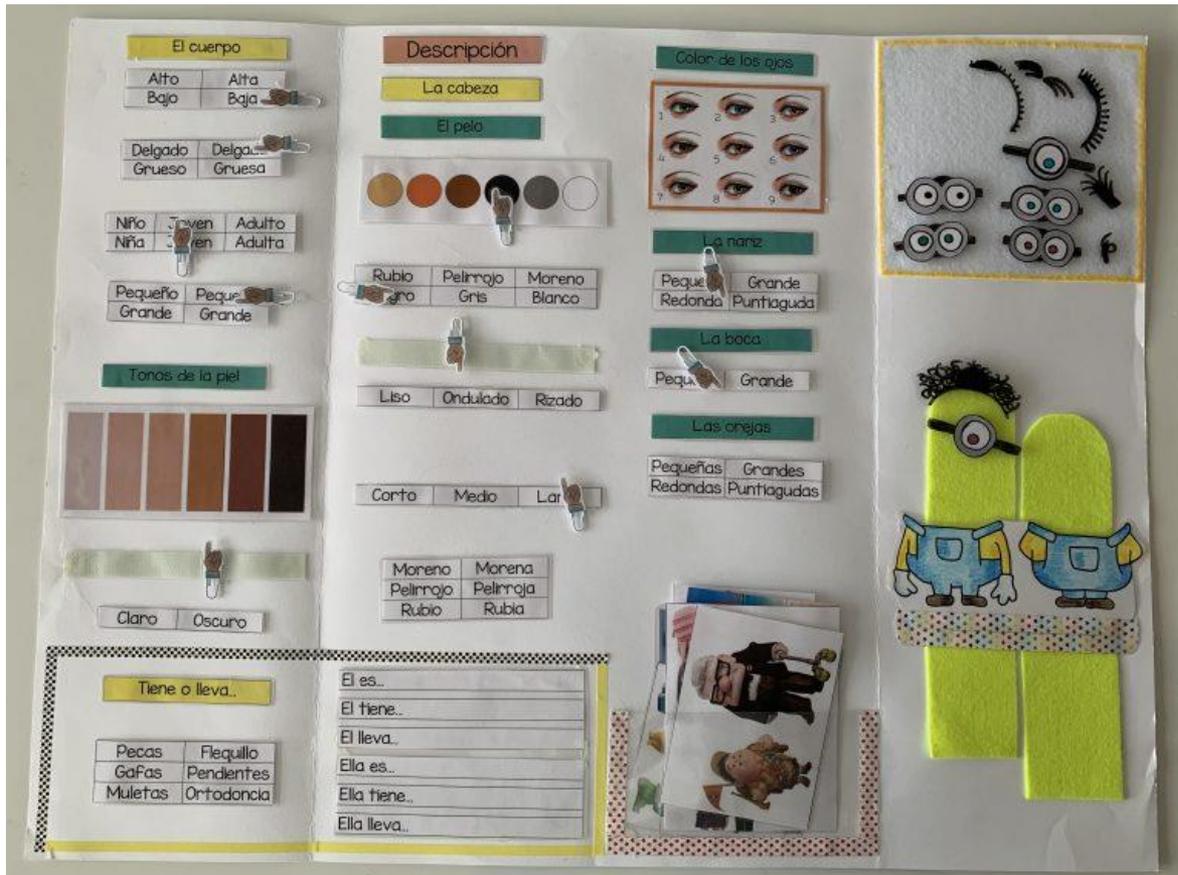


<https://youtu.be/MzzXnAjweqs>

**LAPBOOK MATEMÁTICAS**

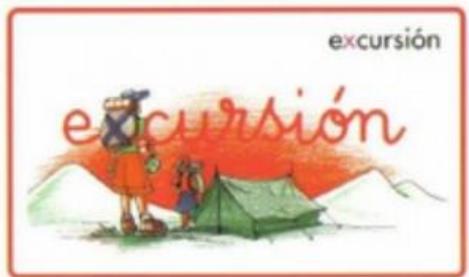
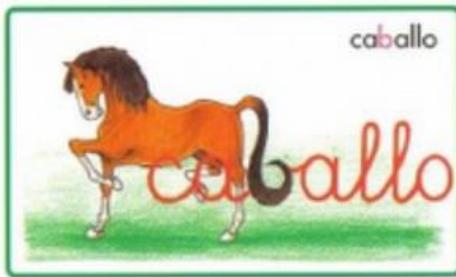
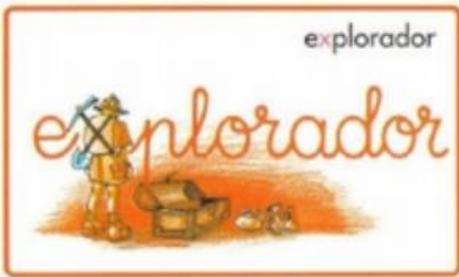
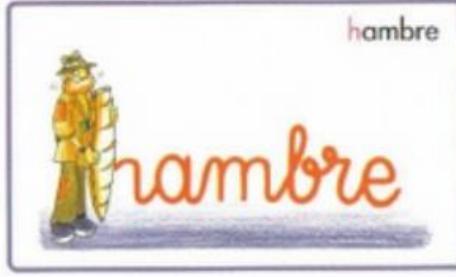
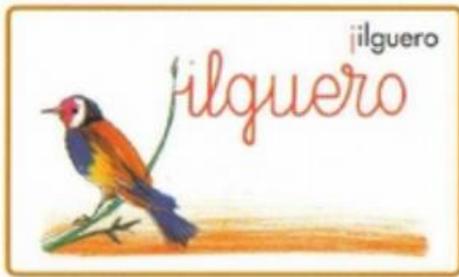
# Lapbooks





<http://thebigbagteacher.com/2019/02/13/lapbook-la-descripcion/>

# LAPBOOK DESCRIPCIÓN PERSONAS



# ORTOGRAFÍA IDEOVISUAL

# PENSAMIENTO VISUAL

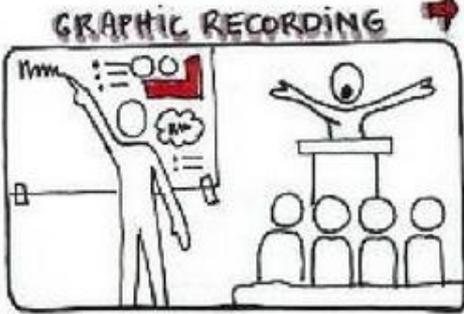
VISUAL THINKING

@ garbinebarraide

## 1 ¿QUÉ ES?



## 2 FORMATOS



## 3 HERRAMIENTAS



## 4 ELEMENTOS

LETRAS  
Manual  
MAYÚSCULA  
≡ Rápida  
BLOQUE  
3D  
ALTA BAJA

VIÑETAS  
•  
□  
\*  
▶

MARCOS Y CONECTORES

PERSONAJES

## 5 GRAFÍAS

SOMBRAS

DESCRIPTOGRAMAS  
  
casa coche tiempo

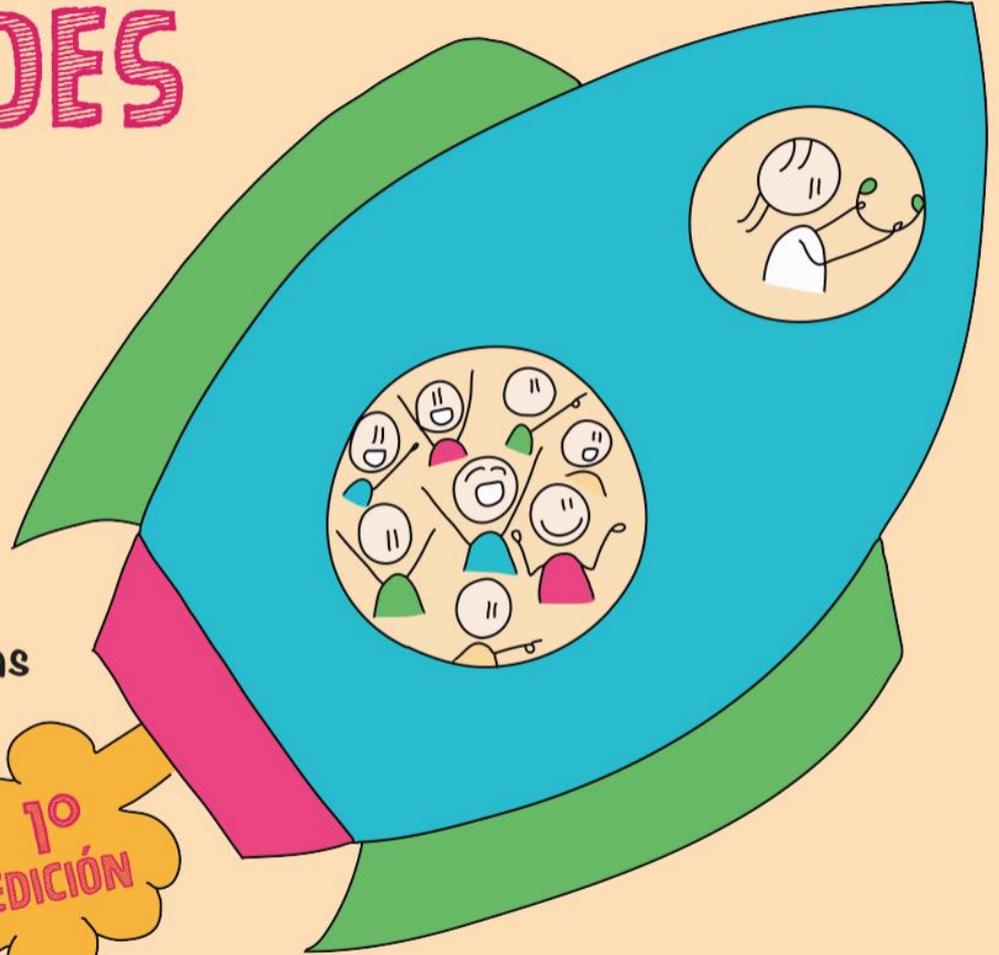
ABSTRACTOGRAMAS  
  
conversar documentar

# ACTIVIDADES VISUALES PARA EL AULA

Clases dinámicas y entretenidas  
para docentes innovadores

Mariela Canteros  
M. Gabriela Tizziani

10  
EDICIÓN



=DICH@ A MAN@=

Belleza \*  
Brevedad \*  
Emotividad \*  
Subjetividad \*  
Musicalidad \*

1  
TEXTO LITERARIO

Género lírico → Grecia Lira

6  
CARACTERÍSTICAS

¿?!

5  
SE LEE CON ENTONACIÓN

# POESÍA

2  
ESCRITO EN VERSO → Ritmo



4  
RIMA

3  
CON RECURSOS LITERARIOS



ESTROFAS

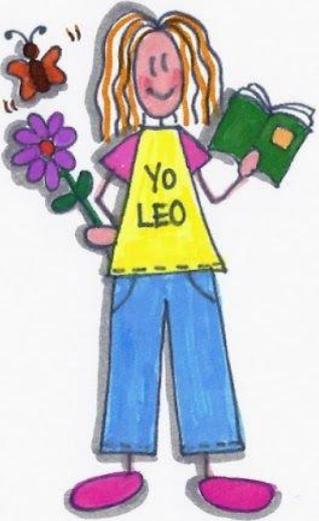
ASONANTE (Vocales)      CONSONANTE (Voc. y Cons.)

Cama  
Lana

Noche  
Coche

Adjetivos \*  
Aliteración \*  
Comparaciones \*  
Metáforas \*  
Personificación \*

... Pareado \*  
Terceto \*  
Cuarteto ...





# Inteligencia musical

LES GUSTA: Cantar. Entonar melodías. Llevar el ritmo con pies o manos. Tocar instrumentos



Potencial para reconocer, apreciar, interpretar y componer distintos tipos de ritmos, melodías y estructuras musicales.

Habilidad para percibir, discriminar, expresar y transformar las formas musicales de manera vocal e instrumental. Sensibilidad al ritmo, tono y timbre.

# INTELIGENCIA MUSICAL

*Cómo estimularla*

Juego de Simón <http://goo.gl/jDVnBL>

Hacer ritmos con vasos, manos... <https://goo.gl/ehD7ja>

Inventarse canciones

Construir instrumentos

Representar un orquesta

Asociar músicas con ideas, emociones, sentimientos

Ir a conciertos o verlos on line

Cantar, karaokes

**PROPUESTA**  
<http://ceipsa>

4/4

Palmada  
Palmada  
Dcha mesa  
Izq mesa  
Dcha mesa  
Palmada  
Cojo vaso  
Vaso

CONSTRUYE LOS INSTRUMENTOS  
en la clase

IT'S BACK!  
Can you conquer  
THE COLORS?

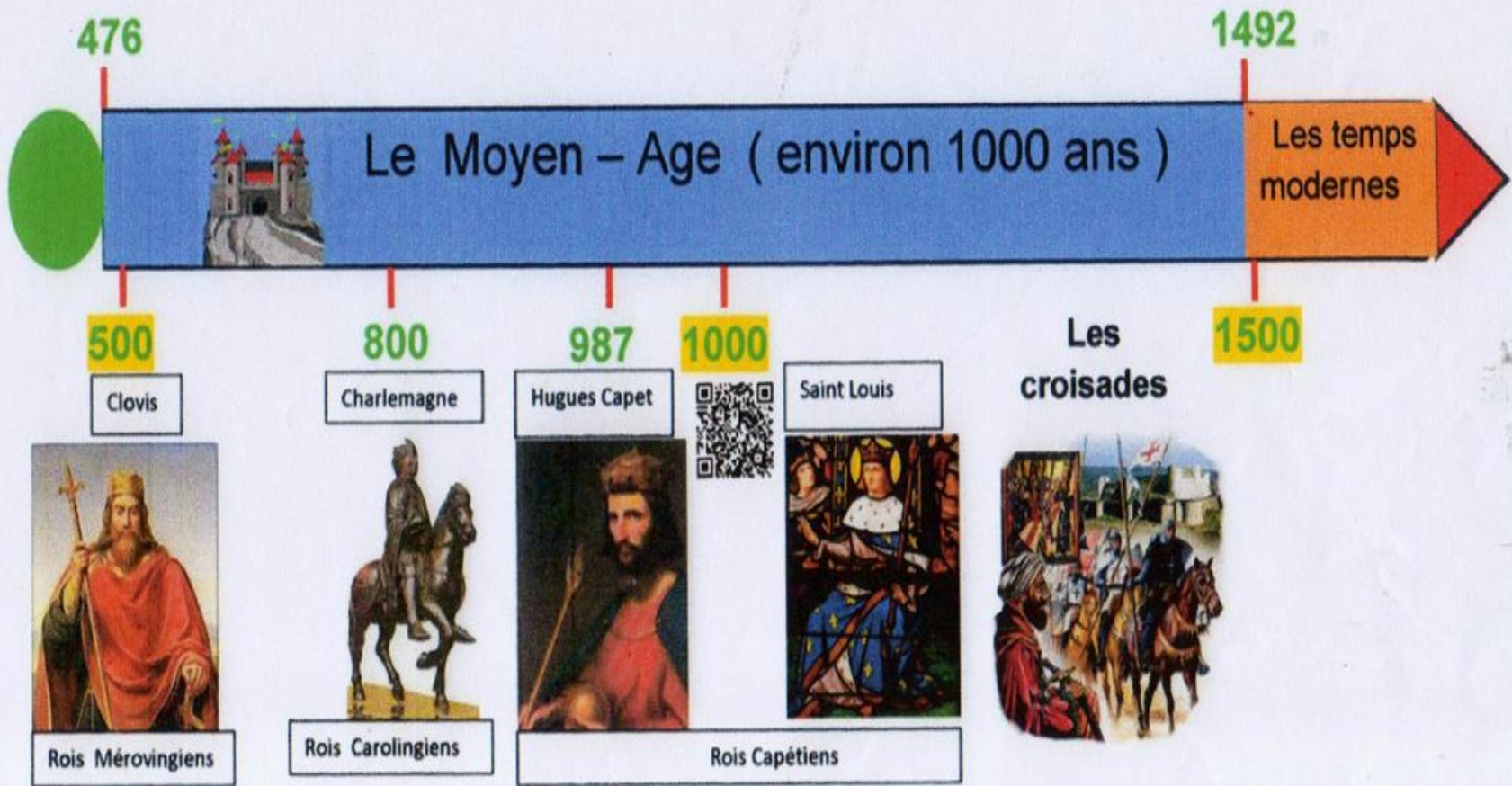
simon.

TRY IT!

**simon.**

THINK FAST! Simon says repeat my flashing LIGHTS and SOUNDS!





exemple : sonoriser la frise historique



# Inteligencia naturalista

LES GUSTA: Utilizar el razonamiento inductivo-deductivo para experimentar Investigar Proteger el medio ambiente

---

Potencial para captar, distinguir, interpretar y comunicar información relativa al ser humano y la naturaleza y también para seleccionar, clasificar y utilizar de forma adecuada elementos y materiales de la naturaleza, productos y objetos.

Habilidad de comprender el mundo natural y trabajar eficazmente en él; para estudiar el cuerpo humano; para formular hipótesis...

# INTELIGENCIA NATURALISTA

*Cómo estimularla*

Paseos por la naturaleza, el parque... Cuadernos de campo.

Recoger hojas y clasificarlas. Herbario.

Recoger minerales y clasificarlos.

Impulsar los pasos del método científico

Cuidar plantas, animales..

Huerto escolar

Astronomía

Utilizar el microscopio







# Inteligencia interpersonal

LES GUSTA: Tener amigos. Hablar con la gente. Intercambiar ideas con otros. Dirigir. Organizar. Relacionarse. Mediar, negociar, empatizar

---

Potencial para captar y entender las intenciones, motivaciones, emociones y deseos de los demás e interactuar eficazmente con ellos.

Habilidad para relacionarse con las personas y comprender sus sentimientos, su forma de pensar, sentir y actuar, detectando sus motivaciones, intereses, preferencias. Incluye la habilidad para asumir varios roles dentro del grupo

# INTELIGENCIA INTERPERSONAL

*Cómo estimularla*

Trabajar en equipo

Mensajes en yo

Trabajar la empatía

Conocer el punto de vista de otras personas

Alumnos ayudantes, mediación

Escucha activa

Parfrasear

Socialización





# Inteligencia intrapersonal

LES GUSTA: La autorreflexión. Fijarse metas. Meditar. Soñar. Planificar. El orden. Estar callados. Trabajar solos

---

Potencial para captar, reflexionar, entender y comunicar toda información relacionada con uno mismo, con las propias capacidades y dificultades, con el desarrollo de actitudes de esfuerzo y perseverancia y con la preparación para tomar decisiones, identificando y seleccionando los medios y valorando sus consecuencias.

Se refiere a la autorreflexión, metacognición y autopercepción que una persona tiene de sí misma.

# INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

*Cómo estimularla*

Trabajar la metacognición

6 sombreros para pensar

Planificación

Diarios de aprendizaje

Reflexionar sobre situaciones vividas o no

Hábitos de la mente: Perseverancia, manejo de la impulsividad, flexibilidad de pensamiento, asombro ante lo desconocido, curiosidad...



## PORTFOLIO TOTAL DEL TALENTO

Aptitudes	Intereses	Preferencias de estilo			
Indicadores de rendimiento máximos	Áreas de interés	Preferencias de estilo instruccional	Preferencias de entorno de aprendizaje	Preferencias de estilo de pensamiento	Preferencias de estilo expresivo
<p><b>Test</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estandarizados</li> <li>• Hechos por el profesor</li> </ul> <p>Expediente Calificaciones de los profesores</p> <p><b>Evaluación de productos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escrito</li> <li>• Oral</li> <li>• Visual</li> <li>• Musical</li> <li>• Constructo</li> </ul> <p>(Adviértase la diferencia entre productos asignados o elegidos por el alumno)</p> <p>Nivel de participación en actividades de aprendizaje Grado de interacción con otros</p>	<p>Bellas artes Manualidades Literatura Historia Matemáticas / Lógica Física Biología Política / Derecho Deportes / Tiempo libre Marketing /Negocios Teatro /Danza Actuación musical Composición musical Gerencia Fotografía Video / Cine Informática Otros (especificar)</p> <p>Ref: Renzulli, 1997</p>	<p>Recitación Trabajo en parejas Lectura Lectura / Discusión Discusión Estudio independiente guiado con o sin mentor Aprendizaje centrado en intereses Simulación, role-playing, dramatización, fantasía guiada Juegos de aprendizaje Trabajo por proyectos replicativos Trabajo por proyectos de investigación Estudio independiente no guiado Prácticas Aprendizaje de un oficio</p> <p>Ref: Renzulli &amp; Smith, 1978</p>	<p><b>Inter/intra personal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoguiado</li> <li>• Guiado por un igual</li> <li>• Guiado por un adulto</li> <li>• Combinado</li> </ul> <p><b>Físico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonido</li> <li>• Calor</li> <li>• Luz</li> <li>• Diseño</li> <li>• Movilidad</li> <li>• Momento del día</li> <li>• Alimentación</li> <li>• Asiento</li> </ul>	<p>Analítico (Inteligente académicamente)</p> <p>Sintético / Creativo (creativo, inventivo)</p> <p>Práctico / Contextual (Inteligente en la vida real)</p> <p>Legislativo</p> <p>Ejecutivo</p> <p>Judicial</p> <p>Ref: Sternberg, 1984, 1988, 1992.</p>	<p>Escrito</p> <p>Oral</p> <p>Manipulativo</p> <p>Discusión</p> <p>Visualización</p> <p>Dramatización</p> <p>Artístico</p> <p>Gráfico</p> <p>Comercial</p> <p>Servicio</p> <p>Ref: Kettle, Renzulli &amp; Rizza, 1998; Renzulli &amp; Reis, 1985.</p>

MATERIALES Y ACTIVIDADES

# ME GUSTA Y NO ME GUSTA



 ProfeDeELE.es



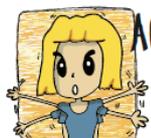
# ¿CÓMO TE GUSTA MÁS APRENDER? @dibupuntas



CON TUS PROFESORES



AUTÓNOMAMENTE



ACTIVO/A



TRANQUILA/O



EN GRUPO



SOLO/A



ACTIVO/A



TRANQUILA/O

Respondiendo preguntas en alto

Haciendo presentaciones que te evalúa el profesor

Dialogando con el profesor

Haciendo pruebas orales

Escuchando al profesor

Haciendo ejercicios

Haciendo controles

Tomando apuntes

Haciendo tests

Haciendo debates

Diseñando proyectos

Dibujando en grupo

Jugando en grupo

En tertulias dialógicas

Ayudando a un compañero

Visitando empresas o lugares interesantes

Dando explicaciones a los compañeros

Asistiendo a exposiciones que hagan mis compañeros tras investigar

Discutiendo temas para entenderlos

Participando en competiciones

Solucionando problemas en grupo

Proyectos con compañeros con mis mismas capacidades

Corrigiendo y evaluando a mis compañeros

Investigando un tema

Diseñando

Solucionando problemas a solas

Poniendo en práctica lo aprendido

Rellenando fichas

Preparando exposiciones

Role-playing (dramatizando)

Dibujando

Leyendo

Viendo vídeos

Con materiales adicionales

Con tareas organizadas por niveles

Tareas de mi interés

Por mi cuenta en casa

Cursos a distancia online

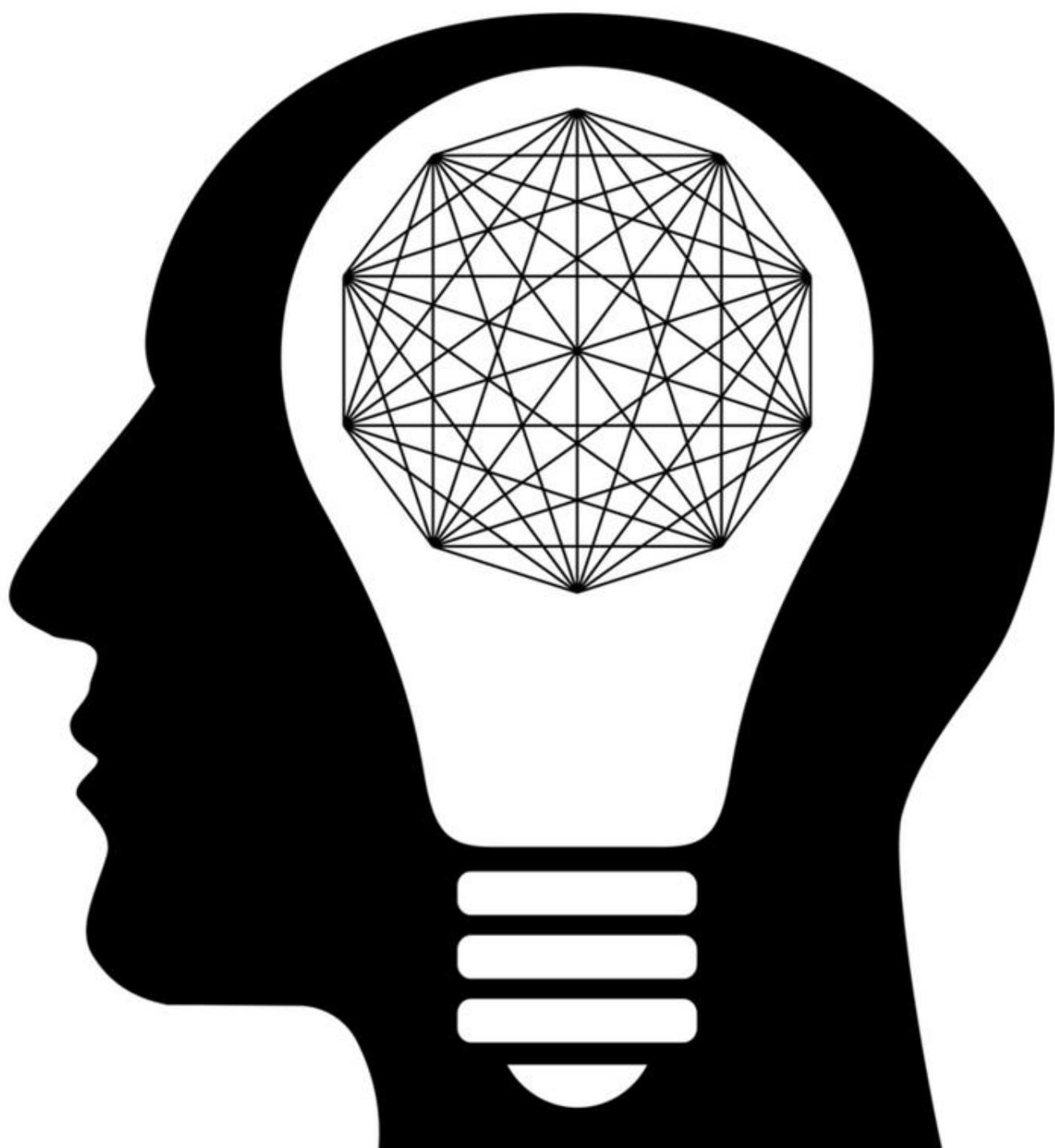
Ayúdame a saber como te gustaría estudiar. Imagínate que tu puedes **diseñar** tu propia escuela y que vas a aprender como a ti te gustaría. ¿Qué prefieres? ¿Con ayuda del profesor o por tu propia cuenta? ¿Colaborando con tus compañeros? ¿Prefieres que sea activo, con interacciones, debates, haciendo cosas prácticas, o prefieres estar más tranquilo y que lo que aprendes sólo sea teórico?

Rellena los gráficos de 1 a 5 según lo que te gusta cada opción. ¿Cuál es tu estilo de aprendizaje?



# Perfil centrado en las fortalezas

#RevoluciónInclusiva

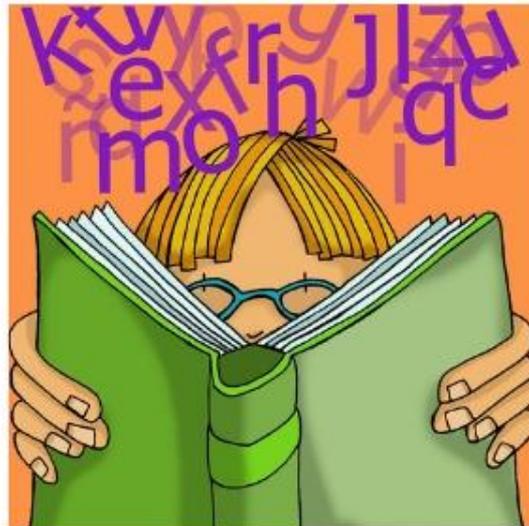


@coralelizondo

# ¿Qué es educación inclusiva?



**Busca tu grupo  
y haz con tu equipo  
uno de los productos.  
ESCOGE**



@coraelizondo



[ENLACE WEB](#)

A close-up, macro photograph of a mechanical watch movement. The image shows intricate metal gears, a dial with numbers (0, 8, 9, 5, 2, 100, 300), and a small cylindrical component. The lighting is soft, highlighting the metallic textures and the precision of the watch's internal mechanism.

ELIMINACIÓN DE BARRERAS

# CAMBIO DE FOCO

MODELO SOCIAL DE LA DISCAPACIDAD



Si no modificamos  
el contexto  
y la accesibilidad es nula,  
la discapacidad  
es una opresión.

@coralelizando



**BARRERAS**



**ACCESIBILIDAD  
UNIVERSAL**

# ACCESIBILIDAD



La condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible. **Presupone la estrategia de «diseño para todos»** y se entiende sin perjuicio de los ajustes razonables que deban adoptarse. (LIONDAU)

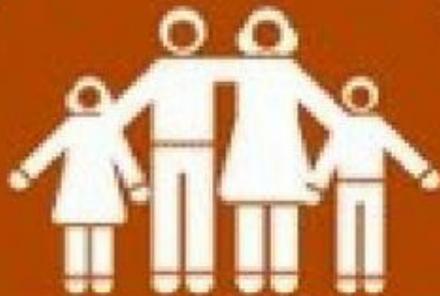
# DISEÑO UNIVERSAL



La actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible (LIONDAU)

Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de Igualdad de Oportunidades, no Discriminación y Accesibilidad Universal de las Personas con Discapacidad (LIONDAU).

# diseño para todos



"El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un conjunto de principios para desarrollar el curriculum que proporcionen a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender"

(CAST, 2011)

cool!  
I want a balloon  
hat too!

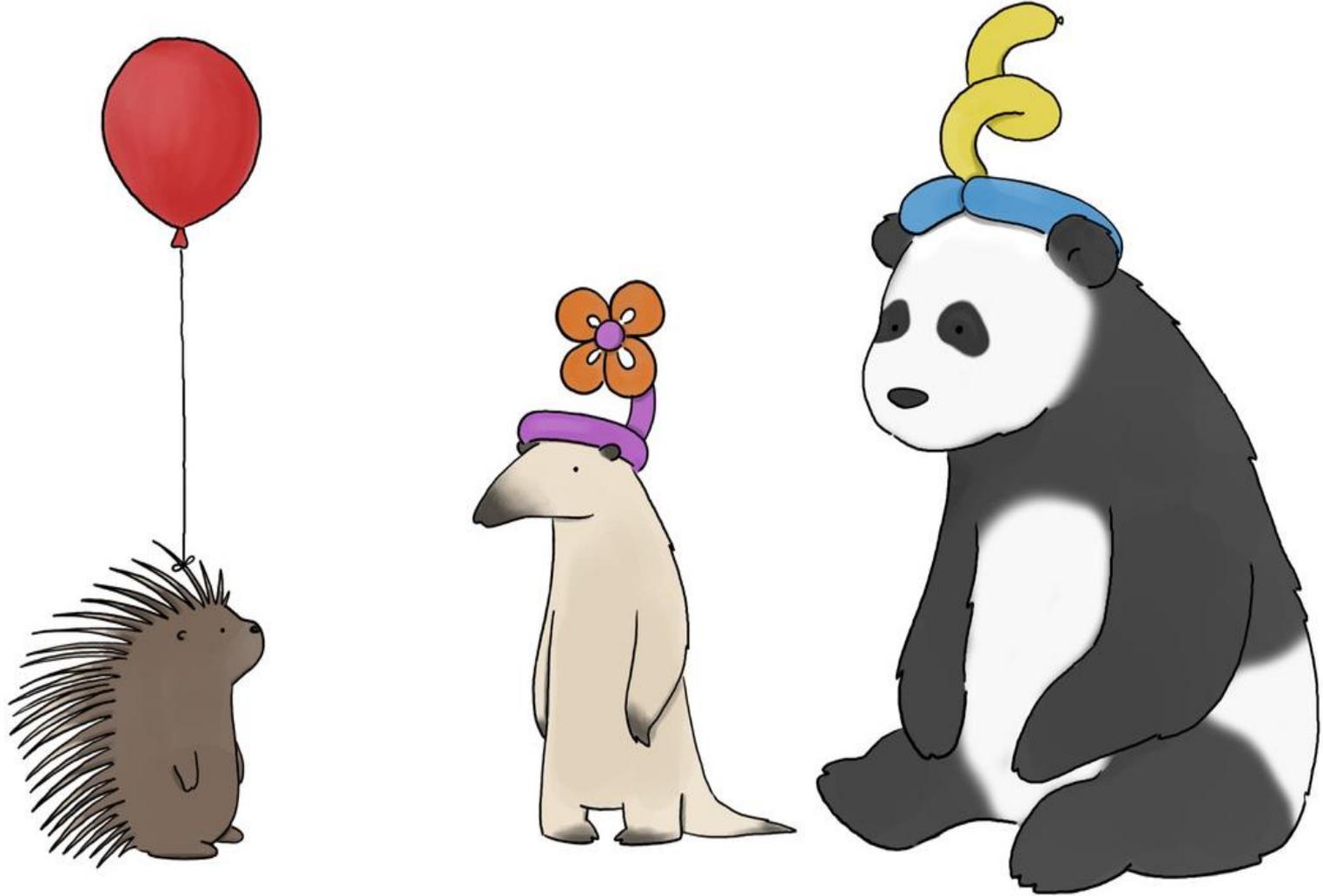


uh



um...





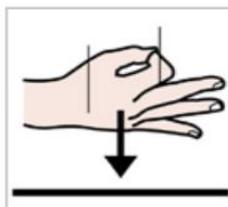
[lizclimo.tumblr.com](http://lizclimo.tumblr.com)

@coralelizando

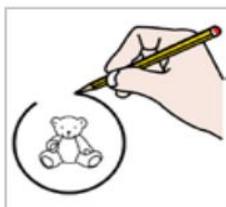
Por «**diseño universal**» se entenderá el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. El «diseño universal» no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad, cuando se necesiten.



DISEÑO  
UNIVERSAL



ES



DISEÑAR



PRODUCTOS,  
ENTORNOS,



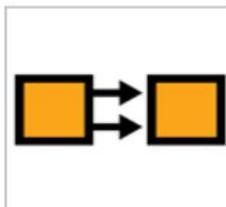
ENTORNOS,  
LAS PERSONAS.



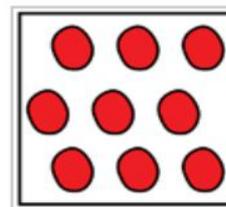
Y



TECNOLOGÍA



PARA



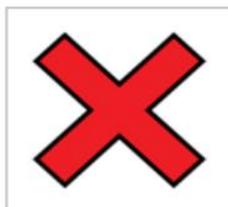
TODAS



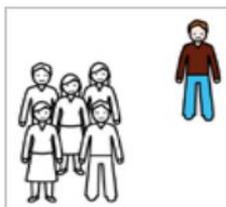
LAS PERSONAS.



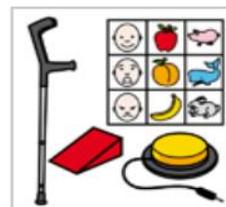
EL DISEÑO  
UNIVERSAL



NO



EXCLUYE



LOS PRODUCTOS  
DE APOYO.

# ELIMINA barreras al aprendizaje



## Proporcione múltiples formas de **Compromiso**



Redes Afectivas  
El «POR QUÉ» del Aprendizaje

## Proporcione múltiples formas de **Representación**



Redes de Reconocimiento  
El «QUÉ» del Aprendizaje

## Proporcione múltiples formas de **Acción y Expresión**



Redes Estratégicas  
El «CÓMO» del Aprendizaje

Acceso

### Proporcione opciones para **Captar el Interés**

- Optimice las elecciones individuales y autonomía
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad
- Minimice las amenazas y distracciones

### Proporcione opciones para **la Percepción**

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información
- Ofrezca alternativas para la información auditiva
- Ofrezca alternativas para la información visual

### Proporcione opciones para **la Acción Física**

- Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacción
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia

Construcción

### Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia**

- Resalte la relevancia de metas y objetivos
- Varíe las demandas y los recursos para optimizar los desafíos
- Promueva la colaboración y la comunicación
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría

### Proporcione opciones para **el Lenguaje y los Símbolos**

- Aclare vocabulario y símbolos
- Aclare sintaxis y estructura
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas
- Ilustre a través de múltiples medios

### Proporcione opciones para **la Expresión y la Comunicación**

- Use múltiples medios para la comunicación
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño

Internalización

### Proporcione opciones para **la Autorregulación**

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión

### Proporcione opciones para **la Comprensión**

- Active o proporcione conocimientos previos
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información
- Maximice la transferencia y la generalización de la información

### Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva**

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias
- Facilite la gestión de información y recursos
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso

Meta

## Aprendices expertos

**Decididos y Motivados**

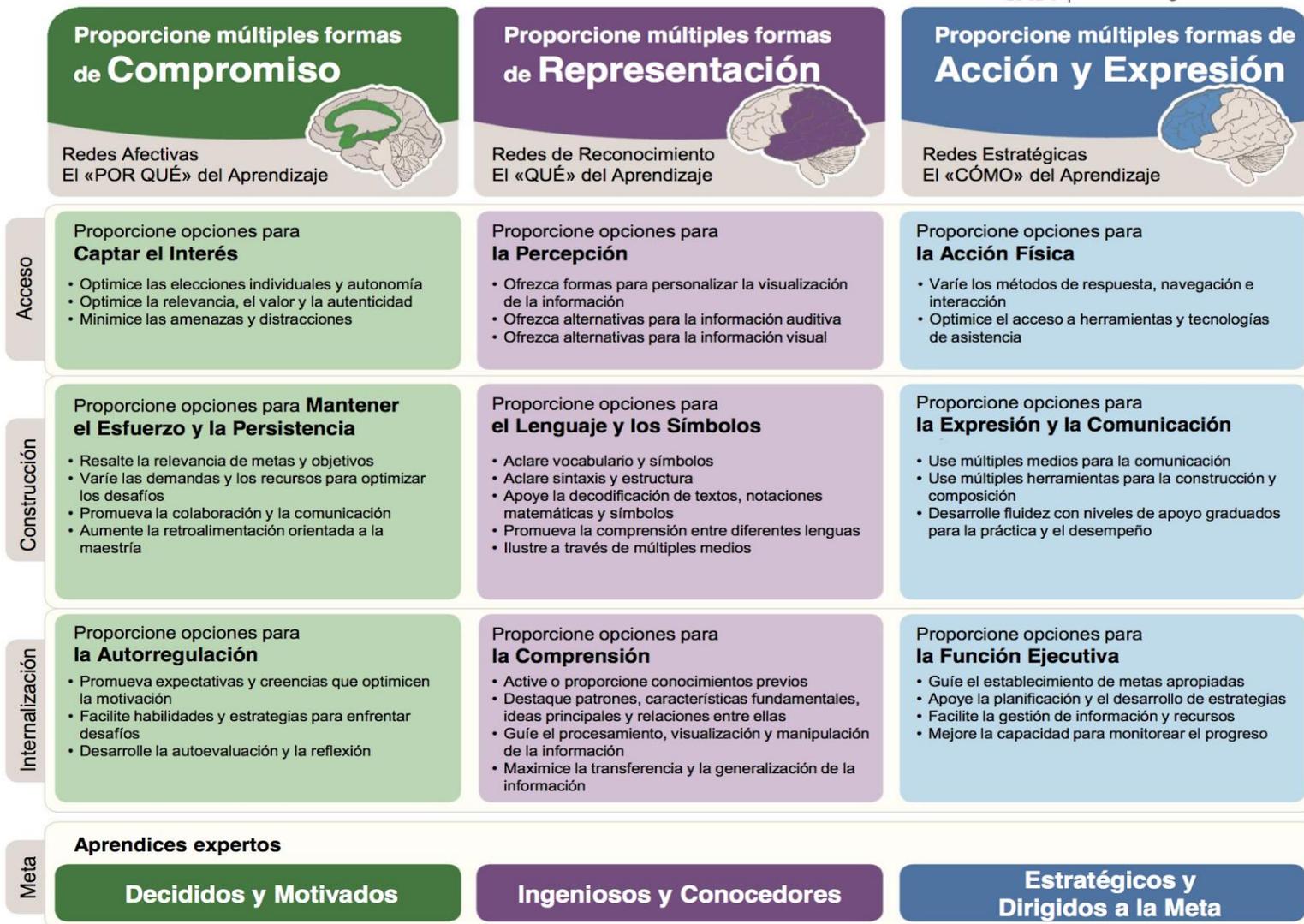
**Ingeniosos y Conocedores**

**Estratégicos y Dirigidos a la Meta**

# Imagen interactiva DUA

Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)

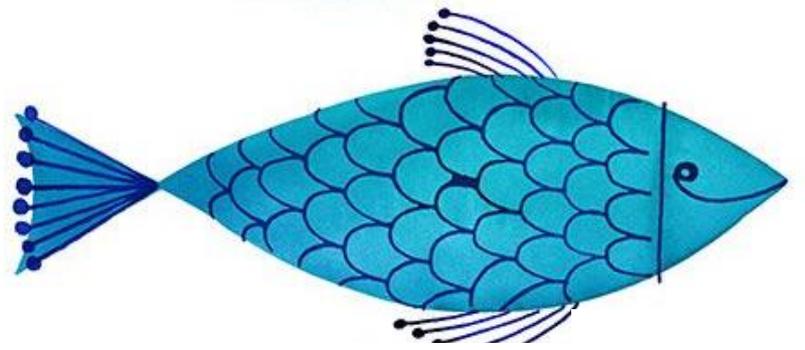
CAST | Until learning has no limits



udlguidelines.cast.org | © CAST, Inc. 2018 | Suggested Citation: CAST (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic organizer]. Wakefield, MA: Author.

Traducción y adaptación: Fellow Group (2018).

<https://www.thinking.com/scene/1115219630927904771>



# ¿Qué hace Coral con una sardina en la cabeza

EN MIRANDA DE EBRO?

¿Te atreves a imaginar?



# REDES AFECTIVAS





## REDES AFECTIVAS

*El por qué del aprendizaje*

- **Opciones para el interés:**  
Despertar la curiosidad: retos, conflictos cognitivos, desafíos...
- **Opciones para sostener el esfuerzo y la persistencia:**  
Pensamiento medios-fin  
Planificación
- **Opciones para la autorregulación:**  
Evaluación auténtica: auto y coevaluación.  
Metacognición: diarios de aprendizaje, escalera

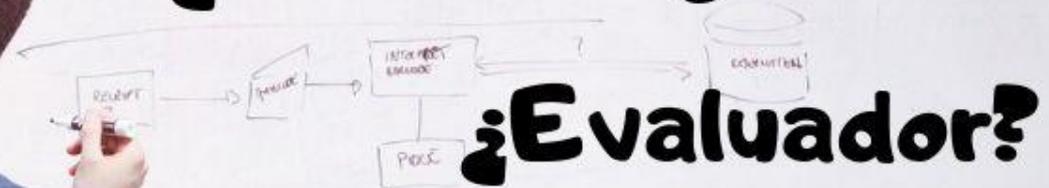
Estudiante motivado y decidido

@coralelizando

# ¿QUÉ TIPO DE DOCENTE SOY?



**¿Metodologías?**



**¿Evaluador?**

**¿Diálogo?**

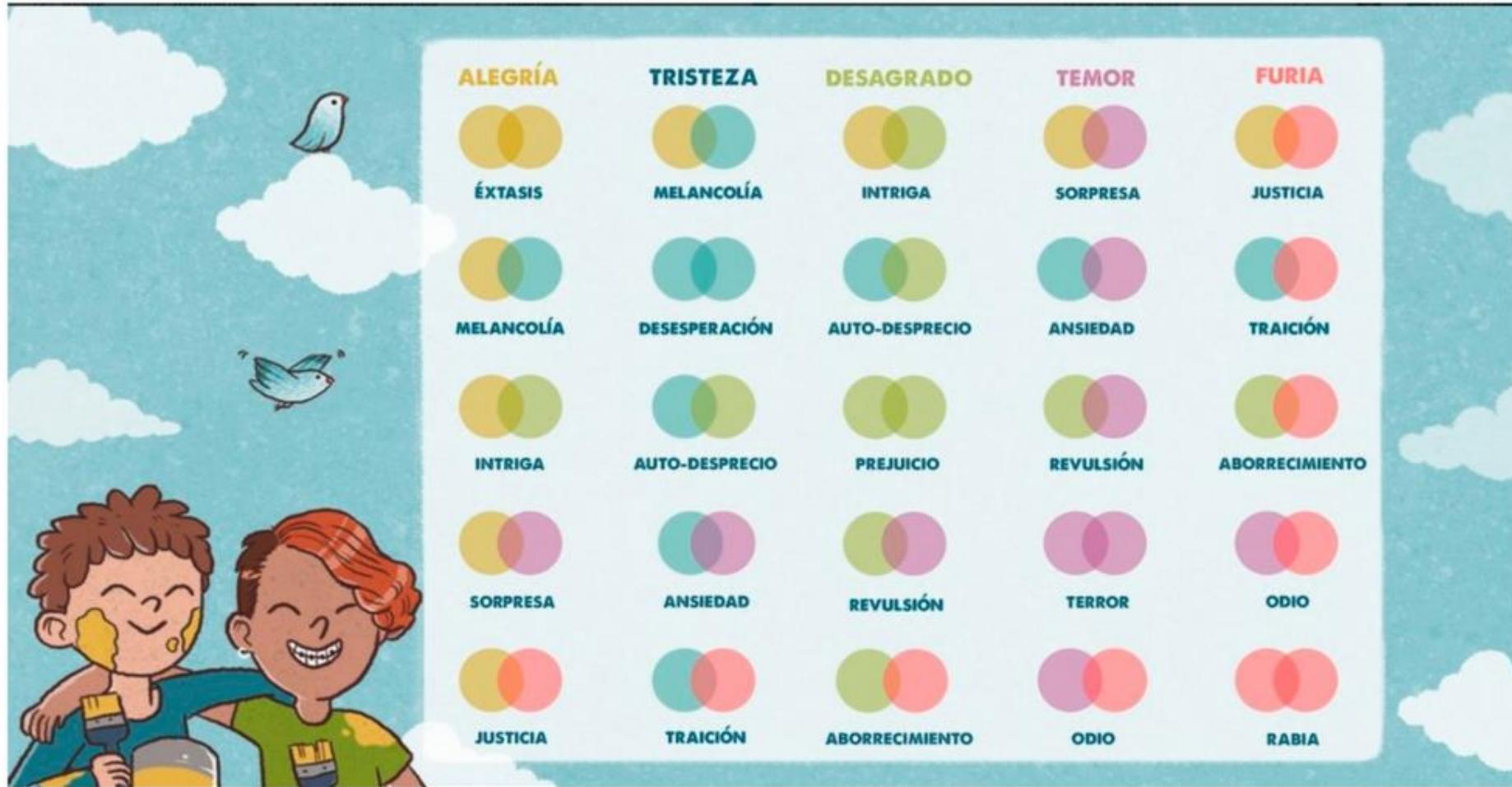
**¿Quién pregunta  
habitualmente?**



**¿La distribución de las mesas  
en el aula promueve  
el aprendizaje dialógico?**

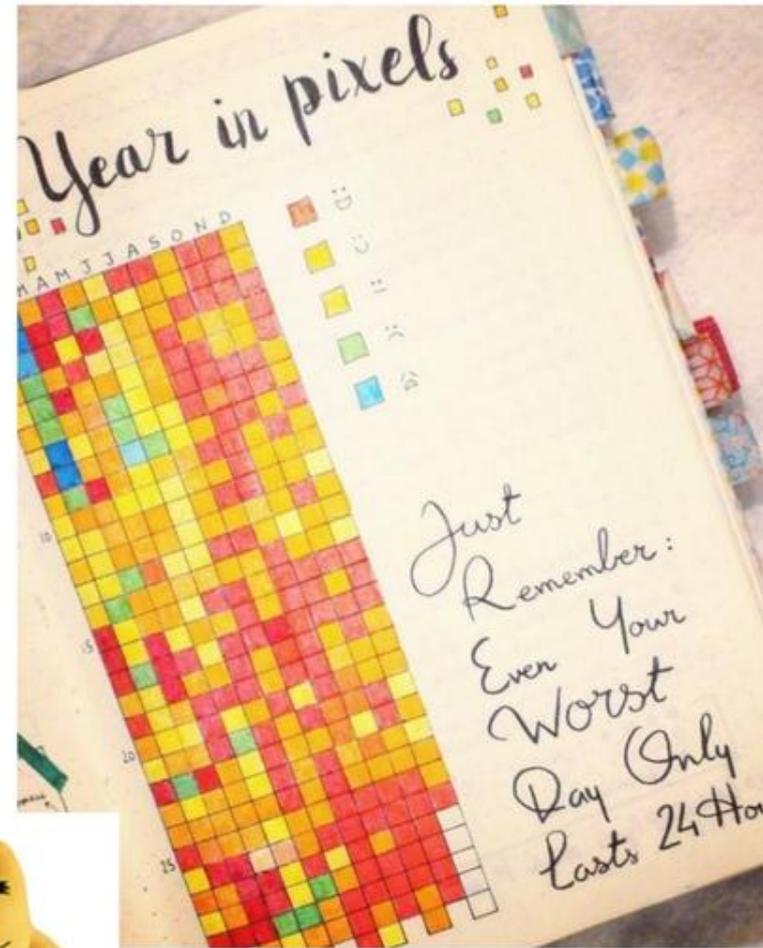
# Elementos afectivos

*Educación emocional*



# Elementos afectivos

Educación emocional



@coraelizondo

# Elementos afectivos

*Crear lazos de afecto. Vínculos.  
Ética del cuidado.*





## **CREAR UN CLIMA DE APOYO Y ACEPTACIÓN EN EL AULA**

Dialogo igualitario, respeto,  
participación, vínculos...

# PENSANDO EN LOS DEMÁS. Toshiro Kanamori

*Children full of life*



<https://vimeo.com/52948258>

@coralelizondo

¿CÓMO?

# MAPA de la EMPATÍA INCLUSIVO

# ¿Qué piensa y siente?

Emociones que utiliza para expresarse,  
lenguaje corporal, tono de voz....

¿Qué oye?



¿Qué ve?

¿Qué dice? ¿Cómo se comporta?

**BARRERAS que encuentra**

**PASAR A LA ACCIÓN**

¿Cómo podemos eliminar las barreras?  
Propuestas de valor



# PORTAFOLIOS DE TALENTO

Se basa en los puntos  
fuertes.

@coraelizondo

# Persistencia

*Enseñar a crecerse con las dificultades,  
a no rendirse, a seguir siempre adelante.*



# Pensamiento medios -fin

*Fijarse objetivos y organizar los medios.*

- Trazar metas y objetivos claros y concretos
- Ordenarlos por orden de prioridad
- Saber buscar los medios para conseguirlos



Saber lo que uno quiere

trazarse planes

### Realización de una campaña publicitaria.Equipo C/3

☆ Público

#### Tareas por hacer

Rol de cada una  
🗨 3

Primeras ideas  
🗨 2

@charo ROLES  
🗨 9

CALENDARIO  
🗨 3

Añadir una tarjeta...

#### Tareas en proceso

LEER ES DIVERTIDO, A TRAVÉS DE LOS CUENTOS PUEDES CONOCER:

LUGARES FANTÁSTICOS

PERSONAJES INSÓLITOS

HISTORIAS DIVERTIDAS

@coral ROLES  
🗨 5 🔄 4

Presentación de la campaña:  
borrador mandado al foro

cartel de la campaña  
🗨 2 🔄 3

Coral: Cuña de radio

Añadir una tarjeta...

#### Tareas terminadas

Elegir un tema entre los tres mencionados en el ejercicio  
🗨 1

Realización Briefing  
🗨 4 🔄 1

Audio  
🗨 2

Añadir una tarjeta...

### Menú

CE C EM

Añadir miembros...

- Cambiar fondo
- Filtrar tarjetas
- Power-Ups
- Pegatinas
- Más

Actividad 35

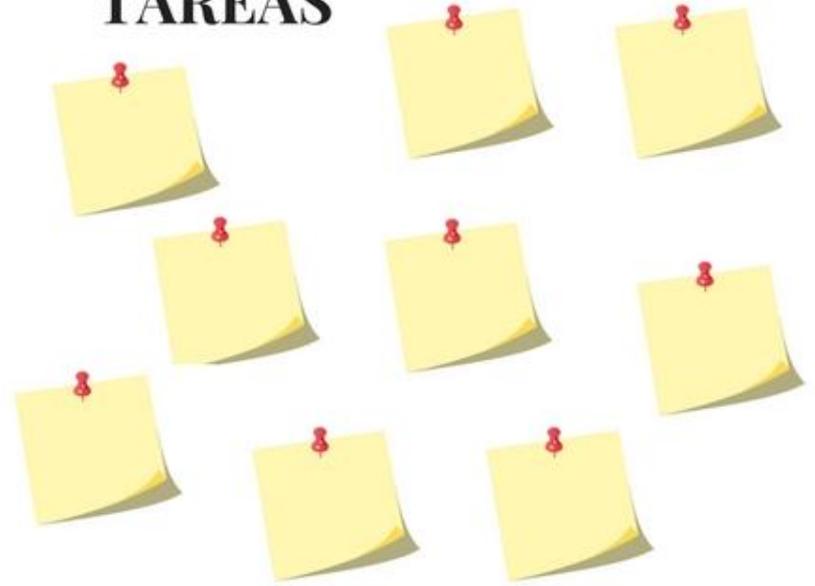
- charo ha adjuntado <http://www.slideshare.net/cursillistatic/producto-publicitario-a-Campaña-publicitaria-en-Slideshare> a Tareas terminadas  
18 de abr. de 2016 a las 22:43
- charo ha añadido [Campaña publicitaria en Slideshare](#) a Tareas terminadas  
18 de abr. de 2016 a las 22:38

TRELLO 1.0

# ORGANIZADOR

TAREAS

## TAREAS



## ¿QUIÉN?



## EN PROCESO

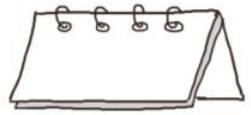


## TERMINADAS



# EQUIPOS DE **DIARIO DE SEGUIMIENTO** TRABAJO

@Daniela\_FDL



INICIO



FECHA

PLANIFICACIÓN DE REUNIONES EN EL AULA



FINAL

**OBJETIVOS DEL TRABAJO**

- 
- 
- 

**PRODUCTO FINAL**

\_\_\_\_\_

**TAREAS**

**REPARTO DE TAREAS**

 EN CLASE				
 EN CASA	NOMBRE: _____	NOMBRE: _____	NOMBRE: _____	NOMBRE: _____

PENDIENTE ⌚	TERMINADO ✓
-------------	-------------

**PEGAR ACTITUDES**

↓ RECORTAR Y/O DIBUJAR ↓

**CONFLICTOS**



**SOLUCIONES**

 IMPLICACIÓN	 INSPIRACIÓN	 CONCENTRACIÓN	 PASIVIDAD	 AYUDA	 FRUSTRACIÓN
-----------------	-----------------	-------------------	---------------	-----------	-----------------



# ENTORNOS DE APRENDIZAJE FLEXIBLES

Aulas DUA que permiten crear situaciones de aprendizaje ricas para todo el alumnado



# EVALUACIÓN

 auténtica

## HACIA UNA NUEVA CULTURA DE EVALUACIÓN

- Aprender del error
- Participación del alumnado en el propio proceso de aprendizaje
- Diferencia evaluación de calificación
- Autoevaluación y coevaluación
- Metacognición

# Propuestas pedagógicas

Universidad de Vic. Laboratorio de Psicopedagogía. P. Pujolàs y J.R. Lago (Coordinadores)

Proyecto PAC: Programa CA/AC ("*Cooperar para Aprender / Aprender a Cooperar*") para enseñar a aprender en equipo

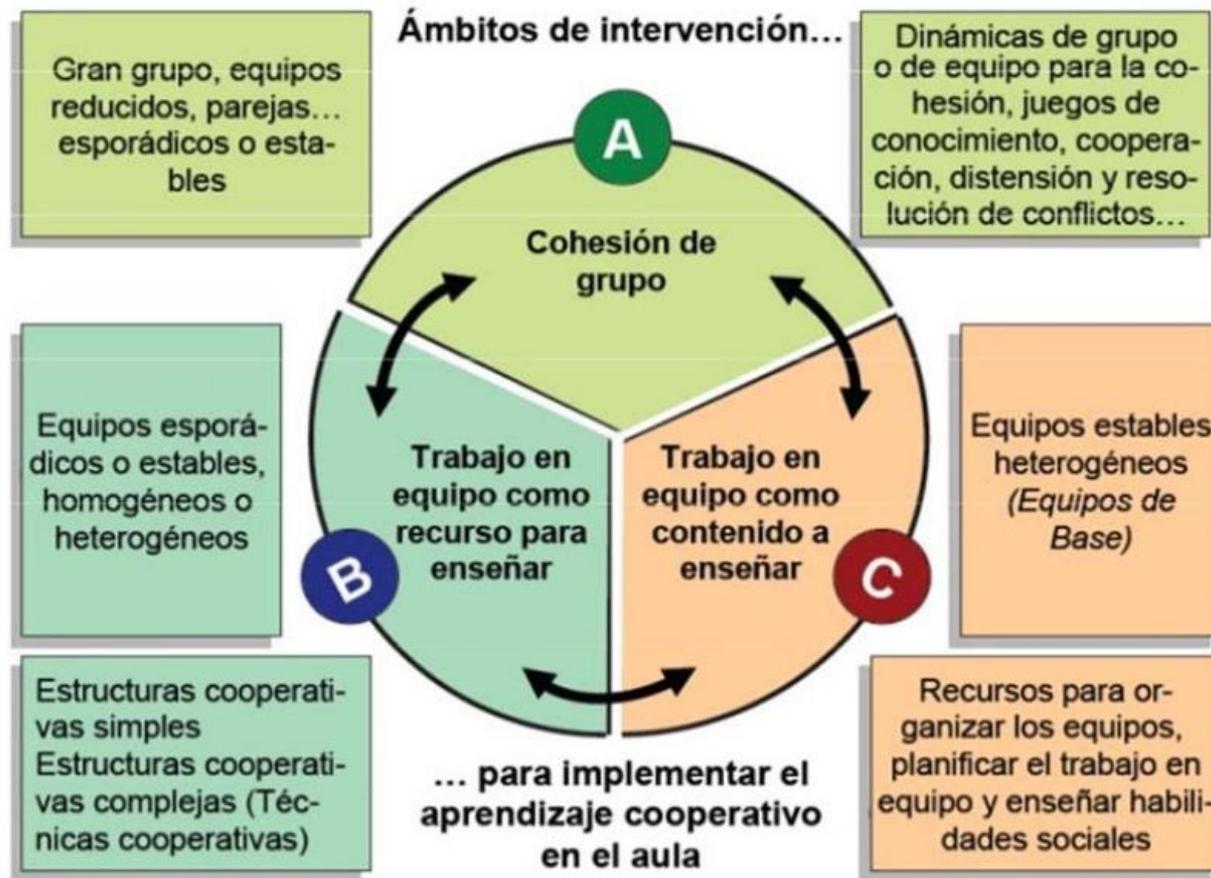


Figura 10

**APRENDIZAJE  
COOPERATIVO**

## ESCAPE ROOM – 4<sup>º</sup> PRIMARIA – MATES

Estamos encerrados en clase, sin posibilidad de salir, y nos han informado que un tornado gigante se acerca al colegio arrasando todo a su paso, tenemos que escapar cuanto antes. Pero sólo una llave puede abrir la puerta para salir. Debéis superar acertijos para obtener puntos que os lleven a conseguir la llave, pero sólo la conseguiréis si conseguís un mínimo de 20 puntos en 40 minutos.

Pista	Acertijo o reto	Solución	Puntos
1	La profesora ha corregido el 10% de los 90 cuadernos de Matemáticas. ¿Cuántos cuadernos le quedan por corregir?		3
2	¿Cuánto es el 25% de 180?		2
3	$365,9 : 3 =$		2
4	¿Qué fracción hay que sumar a $\frac{6}{10}$ para formar una unidad?		2
5	$589,37 \times 486 =$		1
6	¿Son equivalentes estas divisiones? ¿Por qué? $56,18 : 33$ y $5618 : 3300$		1
7	$1903 : 23 =$		2
8	$495,17 \times 297 =$		2
9	Cristina ha dado cinco vueltas y media al campo de fútbol. Si mañana quiere dar la mitad de vueltas que hoy, ¿cuántas vueltas dará mañana al campo de fútbol?		4
10	Sara decide encontrarse con Antonio a medio camino entre su casa y la de él. Las casas están en la misma calle en línea recta y a 747 metros la una de la otra. ¿Qué distancia recorren Sara y Antonio desde que salen de sus casas hasta que se encuentran?		4

Cuando creas que tienes los 20 puntos, ve al profe y él te dirá si has conseguido la llave.

Entonces podrás recortarla, abrir la puerta de clase y... escapar!!

@Profe\_RamonRG



# Propuestas pedagógicas

*Gamificación y Escape Room*

# Propuestas pedagógicas

Gamificación, Escape Room

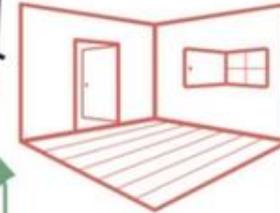
## CÓMO HACER UN EscapeRoom BREAKOUT educativo

Un EscapeRoom / BreakOut Educativo es un juego en el que los estudiantes deben resolver enigmas, puzles, retos, misterios, etcétera, de un tema concreto con el fin de aprender jugando.

Se diferencian, en que en el EscapeRoom hay que salir de una habitación, mientras que en el BreakOut hay que abrir cajas para descubrir lo que esconden.

Tienen una duración máxima para la resolución de todas las pruebas. 60 minutos es lo habitual.

Lo importante es aprender y la motivación que conseguimos en el alumnado.



### Prueba el juego

No dejes de probar el juego para encontrar errores y testar el tiempo necesario para completarlo con éxito.



### Consigue los materiales

Cajas, candados, tintas, tinteras, rotuladores, cintas, puzles, etc. Puede ser que necesites fabricar alguno de ellos.



### Evalúa

No olvides evaluarlo todo para mejorar: el juego, las pistas, el comportamiento de los jugadores, el tiempo empleado, el porcentaje de éxito, etc.



### Prepara las pistas

Prepara las posibles pistas que puedan necesitar los jugadores o aquella información complementaria que les resulte útil o imprescindible.

Piensa si monitorizarás el juego desde dentro o desde fuera (mediante cámaras y micrófonos).

Recurre a ellas solo en caso necesario cuando algún equipo esté muy atascado o pienses que es imposible que puedan continuar sin ayuda.

### Reconocimiento

Diseña un pequeño reconocimiento para los participantes. Pueden ser unas insignias, un diploma o una foto del momento. Añade, si puedes, un lugar en el que registrar el tiempo empleado por cada grupo.



### Piensa en las pruebas

Inventa cada una de las pruebas de las que constará tu juego. Intenta diseñar algunas fáciles para el principio y otras más complejas para el final.



Guarda una sorpresa para la mitad del juego.



### La Historia

Inventa una historia en torno a todas las pruebas para hacerlas más creíbles y motivadores para el alumnado.



### Elige el tema

Coméntala eligiendo el tema sobre el que tratará tu EscapeRoom o BreakOut Educativo.

Piensa en contenidos y destrezas, habilidades y competencias que quieras trabajar con tu alumnado.



### Tesoro final

Piensa en el tesoro final que deberán encontrar al salir o al abrir las distintas cajas del juego.



Equilibrio entre los niveles de desafío y el grado de apoyo.

@coralelizando

by @caotico27  
www.musikawa.es



Infografía "Cómo hacer un Escape Room / BreakOut Educativo" by @caotico27 en <http://www.musikawa.es> está bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0 Internacional

# Propuestas pedagógicas

*Gamificación y Escape Room*



El caso de cuadro de Van Gogh

**LOCK  
CLOCK**  
ESCAPE ROOM



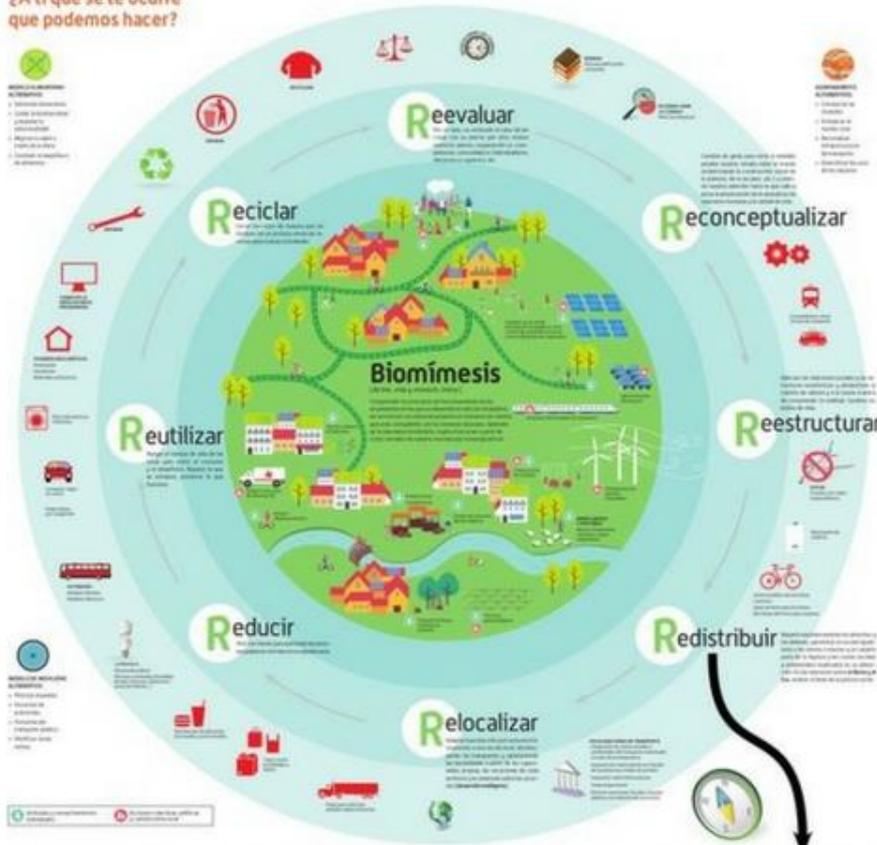
**ClassDojo**

@coralelizondo

# ¿Cómo empezamos a cambiar el mundo?

¿A ti qué se te ocurre que podemos hacer?

«Para vivir mejor, a partir de ahora, se trata de producir y consumo de otra manera, hacer más y mejor con menos, empezando por eliminar las fuentes del desperdicio (por ejemplo, los empaques inútiles, el mal aislamiento térmico, etc.) y aumentar la durabilidad de los productos»  
 Ashlé Carr, Capitalismo, socialismo, ecología



# Propuestas pedagógicas

*Aprendizaje Servicio*

Parte de una demanda real de la sociedad.

A	┌	J	□	S	┐
B	┌·	K	┐·	T	┐·
C	┌..	L	┐..	U	┐..
D	┌	M	□	V	┐
E	┌·	N	┐·	W	┐·
F	┌·	O	┐..	X	┐..
G	┌	P	□	Y	┐
H	┌·	Q	┐·	Z	┐
I	┌..	R	┐..		

Memoriza estos códigos durante 1 minuto.

¿Eres capaz de escribir tu nombre?

¿De enviar un mensaje encriptado?

¿Y con este apoyo?

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>
<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>

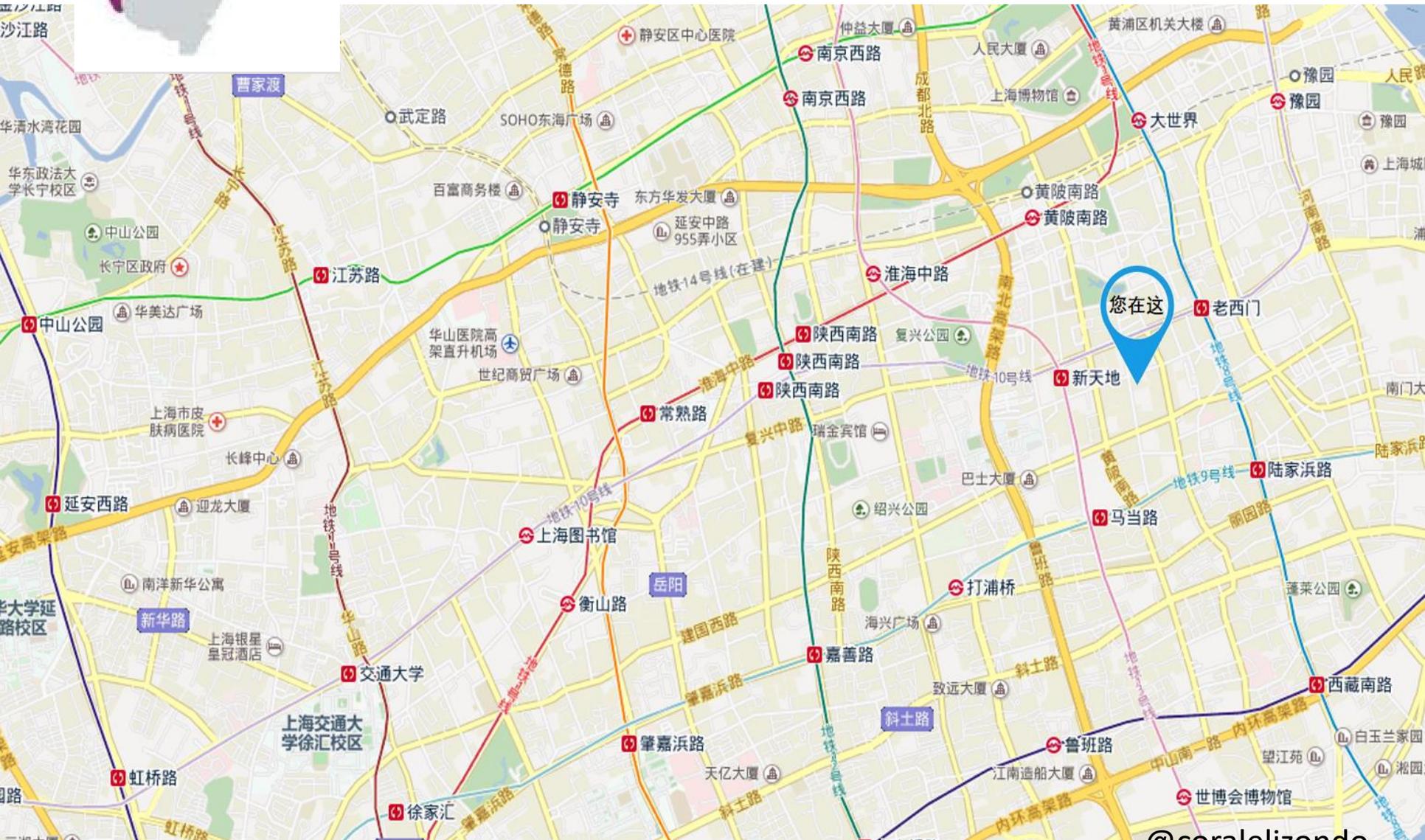
<b>J</b> .	<b>K</b> .	<b>L</b> .
<b>M</b> .	<b>N</b> .	<b>O</b> .
<b>P</b> .	<b>Q</b> .	<b>R</b> .

~~**S**  
**T**   **U**  
**V**~~

~~**W**  
**X** · · **Y**  
**Z**~~



# REDES DE RECONOCIMIENTO



**SI ME LO EXPLICAS CON EJEMPLOS, LO ENTENDERÉ MEJOR**





## REDES DE RECONOCIMIENTO

*El qué del aprendizaje*

- **Opciones para la percepción**  
Presentar la información por distintas vías.  
Inteligencias Múltiples
- **Opciones para el lenguaje, expresiones matemáticas y símbolos**  
ARASAAC
- **Opciones para la comprensión**  
Lectura fácil  
Organizadores gráficos  
Clarificar el significado de las palabras

Estudiante capaz de identificar recursos

@coralelizondo

# Inteligencias Múltiples

*Distintas formas de aprender*



- **Inteligencia lingüística.** Piensan en palabras
- **Inteligencia lógica-matemática.** Piensan razonando
- **Inteligencia musical.** Piensan a través de ritmos y melodías
- **Inteligencia cinestésico-corporal.** Piensan a través del cuerpo, de sensaciones corporales.
- **Inteligencia visual-espacial.** Piensan en imágenes.
- **Inteligencia naturalista.** Piensan a través de la naturaleza.
- **Inteligencia intrapersonal.** Piensan en relación a sus necesidades, sentimientos y objetivos.
- **Inteligencia interpersonal.** Piensan compartiendo ideas con otras personas.

# Lectura fácil

Asociación  
Lectura Fácil

Acercamos  
la información  
y la lectura  
a todas  
las personas



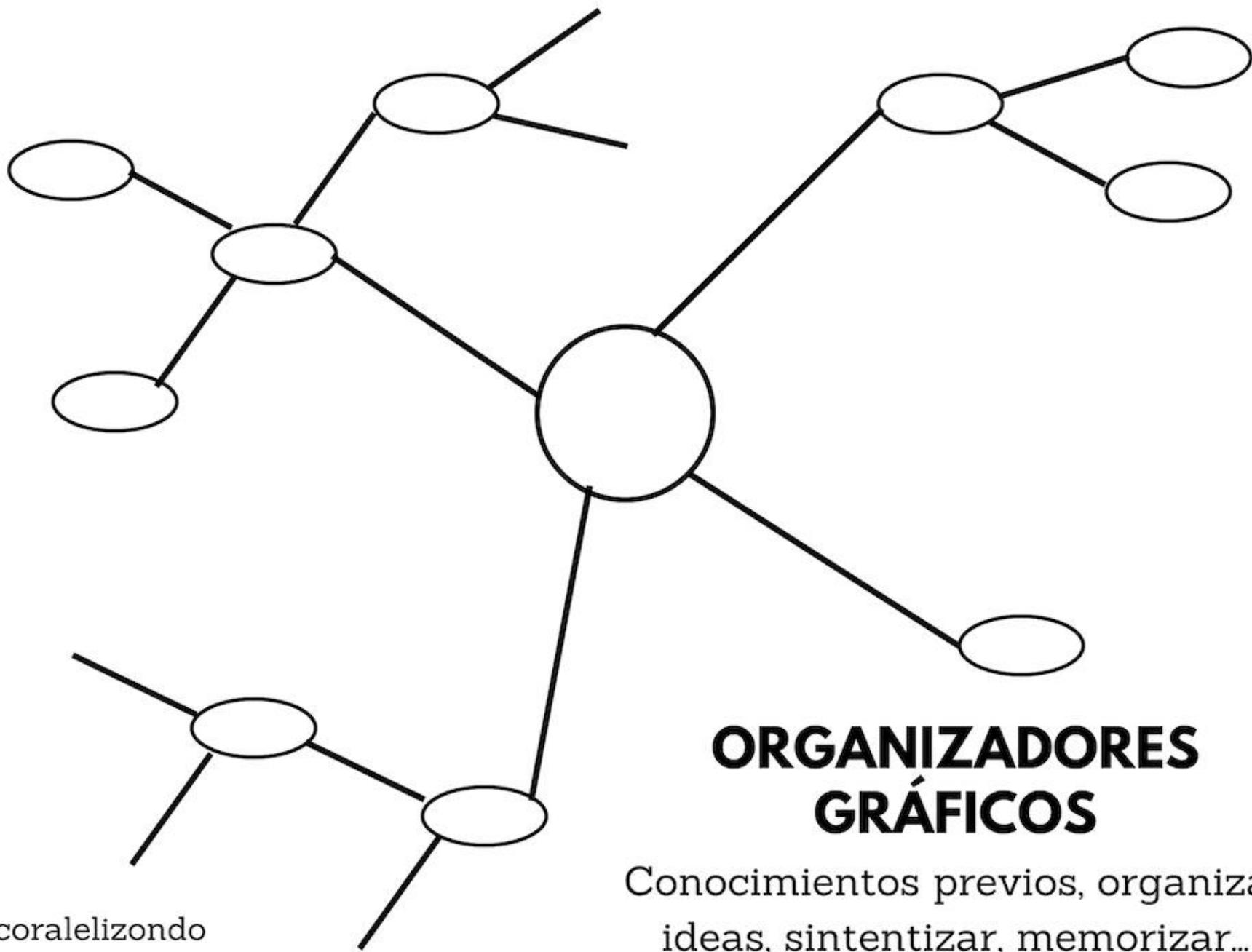
- Evitar tiempos verbales complejos
- Mantener la estructura Sujeto+verbo+complementos
- Utilizar oraciones simples y afirmativas
- Utilizar palabras cortas y de sílabas poco complejas
- Evitar acrónimos, abreviaturas o siglas
- Evitar adverbios acabados en -mente
- Evitar palabras polisémicas, con sentido figurado, metáforas y que impliquen juicios de valor
- Evitar palabras abstractas
- Evitar un número elevado de mensajes e ideas y transmitir un concepto por frase
- (...)

by Óscar García Muñoz

# lectura fácil



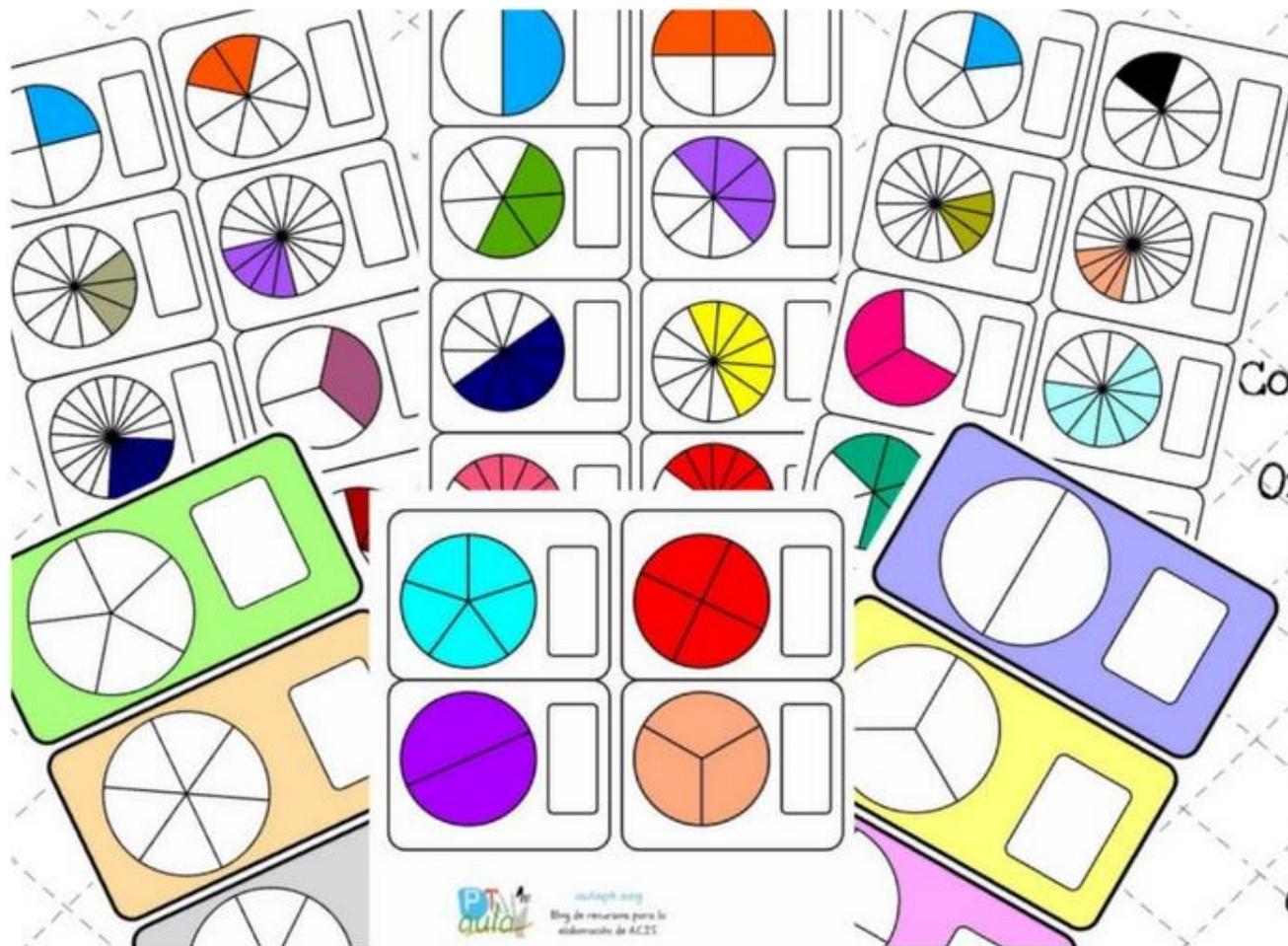
<https://emtic.educarex.es/224-nuevo-emt/atencion-a-la-diversidad/3002-lectura-facil-un-modelo-de-diseno-para-todos>



## **ORGANIZADORES GRÁFICOS**

Conocimientos previos, organizar ideas, sintetizar, memorizar...

# Múltiples formas de representación



28 cartas

Leer y escribir

fracciones

Comparar fracciones.

Ordenar fracciones.

Sumar y restar

fracciones.

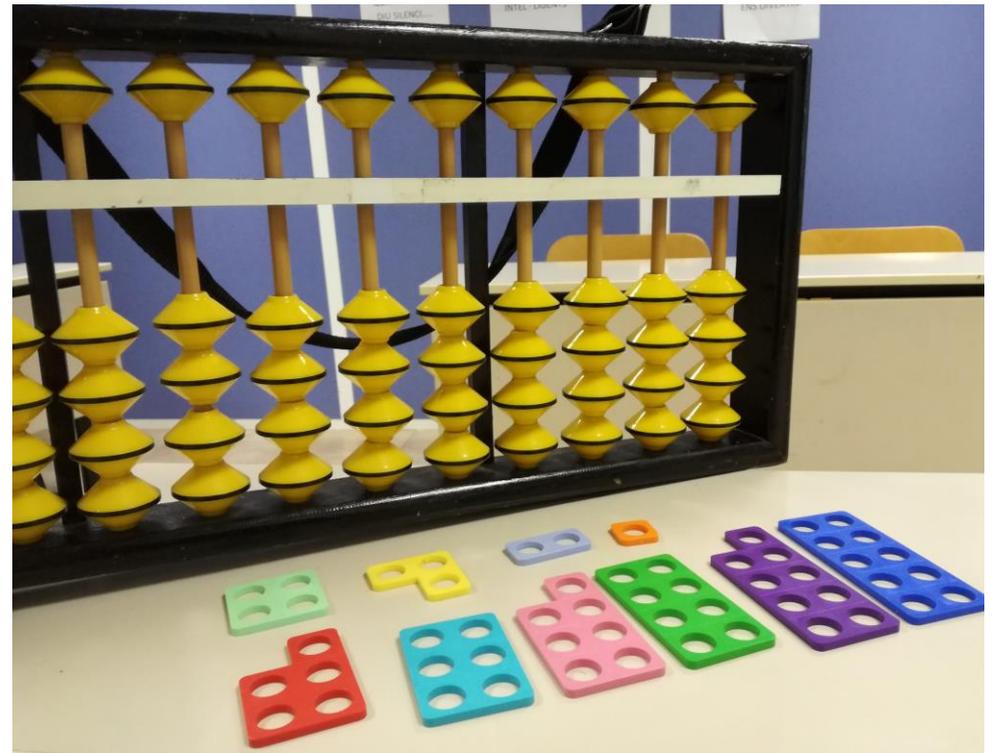
Fracciones

complementarias..

# MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS



**Policubos**  
**Ábaco**  
**Numicón**



# MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS



# ABN

**TODO SOBRE EL NÚMERO 0 SE ESCRIBE:** 

D	U

SU AMIGO DEL 10 ES: 

CONTAMOS











+  +  =

**REPRESENTA CON:**  
SÍMBOLOS: ○ |

**PALILLOS:**



**MANOS:**










**LOCALIZACIÓN:**

**LOS AMIGOS DEL:**



# MATEMÁTICAS MANIPULATIVAS



## Lapbook matemáticas





## Apps

### Apps matemáticas que acabarán con vuestra productividad

Os presento dos juegos «matemáticos» con los que se pueden acortar las esperas o pasar horas muertas delante del ordenador, el móvil o el tablet. Si no quieres que eso te pase a ti, no sigas leyendo. 2048 es una potencia de 2 (dos elevado a once) o lo que es lo mismo  $2 \times 2 \times 2 \times 2 \dots$  once ...

4 comentarios.

Seguir leyendo »



Buscar



Estamos en las redes



Lo más leído





# Enseñanza Multinivel

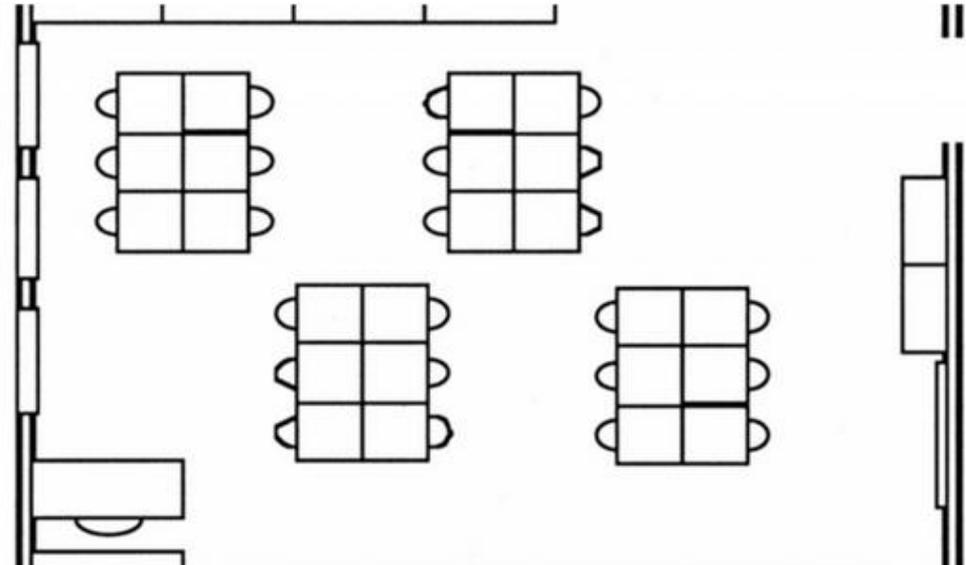
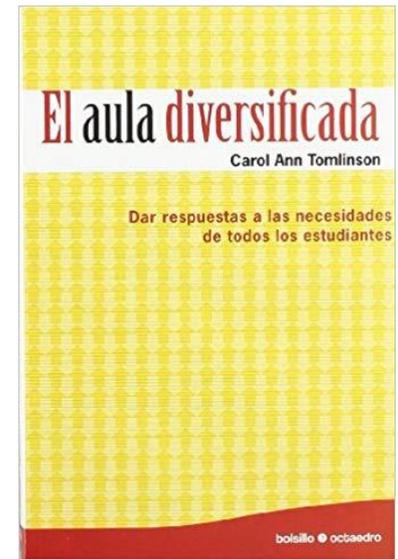
Para realizar esta adaptación y poder instruir a todos en una misma clase, el profesor debe enfrentarse a la tarea de reestructurar su práctica.



# **PALABRAS COMPUESTAS**

**Todos los estudiantes trabajan  
con una lista de 10 palabras compuestas.  
Deben seleccionar e ilustrar 5.**

# ESTACIONES





Palabras simples que debe organizar  
para componer palabras  
Dibujo para las palabras simples  
y compuestas

Buscar ejemplos de palabras  
compuestas en un libro.  
Dibujo para las palabras simples  
y compuestas



# PALABRAS COMPUESTAS

Tomlinson, C. (2001)  
Aula diversificada



Utilizar palabras compuestas para  
escribir una historia, un poema...  
Incluir un dibujo.

Detective de palabras.  
Encontrar los errores en un texto.  
Listado de palabras, dibujos...

# REDES NATURALES DE APOYO TRABAJO POR PAREJAS



## GEMELOS DE RUTINAS Y HÁBITOS

- 1) El docente agrupa al alumnado en parejas heterogéneas en función de su nivel de autonomía para realizar las rutinas y hábitos.
- 2) Los alumnos van a por su material. Por ejemplo: el babi, el abrigo.
- 3) Preparan el material. Cada alumno verifica si el material de su gemelo está colocado de forma correcta. Por ejemplo si son abrigos y babis se aseguran que están bien las mangas.
- 4) Los alumnos intentan realizar la tarea de manera individual. Si no lo consiguen piden ayuda a su gemelo.
- 5) Finalizan la tarea cuando los dos están preparados.



Esta técnica puede resultarnos útil para promover los siguientes momentos:

- Ponerse el babi.
- Ponerse el abrigo.
- Abrocharse los botones del babi.
- Abrocharse la cremallera o botones del abrigo.
- Ponerse las zapatillas.
- Atarse las zapatillas.
- Abrir el almuerzo.
- ...

## PAREJAS COOPERATIVAS

Trabajo por parejas para iniciar la cooperación. En las propuestas de trabajo que se realicen deben coexistir una interdependencia positiva, una participación equitativa y una responsabilidad individual. A continuación se exponen unas técnicas cooperativas simples, analízalas y luego escribe ejemplos de cada una de ellas.

TÉCNICAS	EJEMPLOS
<p><b>ENTREVISTA SIMULTÁNEA</b></p> <p>Se hace una pregunta sobre los contenidos de la sesión. Se entrevistan mutuamente tratando de conocer su respuesta u opinión sobre la cuestión planteada y el entrevistador escribe las respuestas que luego dirá en voz alta.</p>	<p><i>Cuéntame lo que te gustaría saber sobre...</i>  <i>Cuéntame todo lo que sabes sobre...</i>  <i>Cuéntame que hiciste este fin de semana y utiliza el vocabulario, el verbo...</i>  <i>Cuéntame qué has aprendido</i>  <i>Cuéntame dónde puedes aplicar lo aprendido en la vida real</i>  <i>Cuéntame qué te ha resultado más fácil o difícil.</i></p>
<p><b>FOLIO GIRATORIO</b></p> <p>El docente hace una pregunta cuya respuesta sea una lista, unas características, las partes, que puedan dar ejemplos... Empieza a escribir una de las personas, se dice en voz alta y se consensua, luego escribe la otra persona, el proceso dura hasta que se agote el tiempo establecido.</p>	
<p><b>INVENTARIO COOPERATIVO</b></p> <p>El docente plantea una cuestión cuya respuesta implica un conjunto de elementos que se pueden listar, por ejemplo, ¿qué has aprendido en la clase hoy? Se hace una lista de forma individual, cuando finaliza el tiempo, se hace una raya al final del listado y se intercambian los cuadernos y escriben nuevas propuestas debajo de la línea.</p>	
<p><b>PAREJAS COOPERATIVAS DE LECTURA</b></p> <p>Comienza leyendo una de las personas, y la otra sigue atentamente la lectura, irán intercambiando los papeles de la lectura. Al terminar el párrafo analizan y subrayan las ideas principales. Luego construyen el resumen o mapa mental o mapa conceptual.</p>	
<p><b>COOPERACIÓN GUIADA O ESTRUCTURADA</b></p> <p>El docente divide el texto en secciones, el alumnado alterna los roles. Leen la primera sección de forma individual y se la explican mutuamente sin ver la lectura, cuando ya está comprendida pasan a la otra sección del texto. Continúan de esta manera hasta completar todo el texto y asegurar que han comprendido la lectura.</p>	

*Para saber más:*

Técnicas formales e informales de aprendizaje cooperativo.

Autores María Varas y Francisco Zariquiey

En la web: <https://cutt.ly/le616Ua>



Colorea las casillas donde consideres que se sitúa cada criterio.

<b>CRITERIOS QUE TENGO EN CUENTA</b>			
<b>EXPRESIÓN</b> Cambia el tono de voz y hace pausas cuando se encuentra un punto o una coma.			
<b>RITMO</b> Lee a un ritmo adecuado, ni muy rápido, ni muy despacio			
<b>PRONUNCIACIÓN</b> Pronuncia correctamente todas las palabras			
<b>COMPRESIÓN</b> Comprende lo que ha leído			

## PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde un enfoque inclusivo

**ARAGÓN**

CORAL ELIZONDO  
 @coraelizondo



# DICTADOS

## Dictado nº 1

Primer ciclo

Había una vez un pirata que tenía un loro y un barco. Con el barco navegaba por todos los mares y con el loro charlaba, porque su loro era un loro parlanchín.

Luis González Rodríguez. Colegio Jarama. Mejorada del Campo.

### Reglas o dificultades ortográficas que trabaja

- ✎ Uso de la r.
- ✎ Se escribe mayúscula al empezar un escrito, después de punto y en los nombres propios.

## Dictado nº 20

El osito es blanco. Sofía es mi amiga.  
Yo vivo en Madrid. Tengo un perro que se llama Pipo.  
El río que pasa por Madrid es el Manzanares.

Mercedes Hernández Aragoneses. Colegio Giner de los Ríos. Madrid.

### Reglas o dificultades ortográficas que trabaja

- ✎ Se escribe mayúscula al empezar un escrito, después de punto y en los nombres propios.

# DICTADOS

1. Tras el patio, limitado por la cerca que envolvía la casa, se extendía un campo de hierbas salvajes y, unos cien metros más allá, se le levantaba lo que parecía un pequeño recinto rodeado por un muro de piedra blanquecina. La vegetación había invadido el lugar y lo había transformado en una pequeña jungla de la que emergían lo que a Max le parecían figuras: figuras humanas. Las últimas luces del día caían sobre el campo y Max tuvo que forzar la vista. Era un jardín abandonado. Un jardín de estatuas.

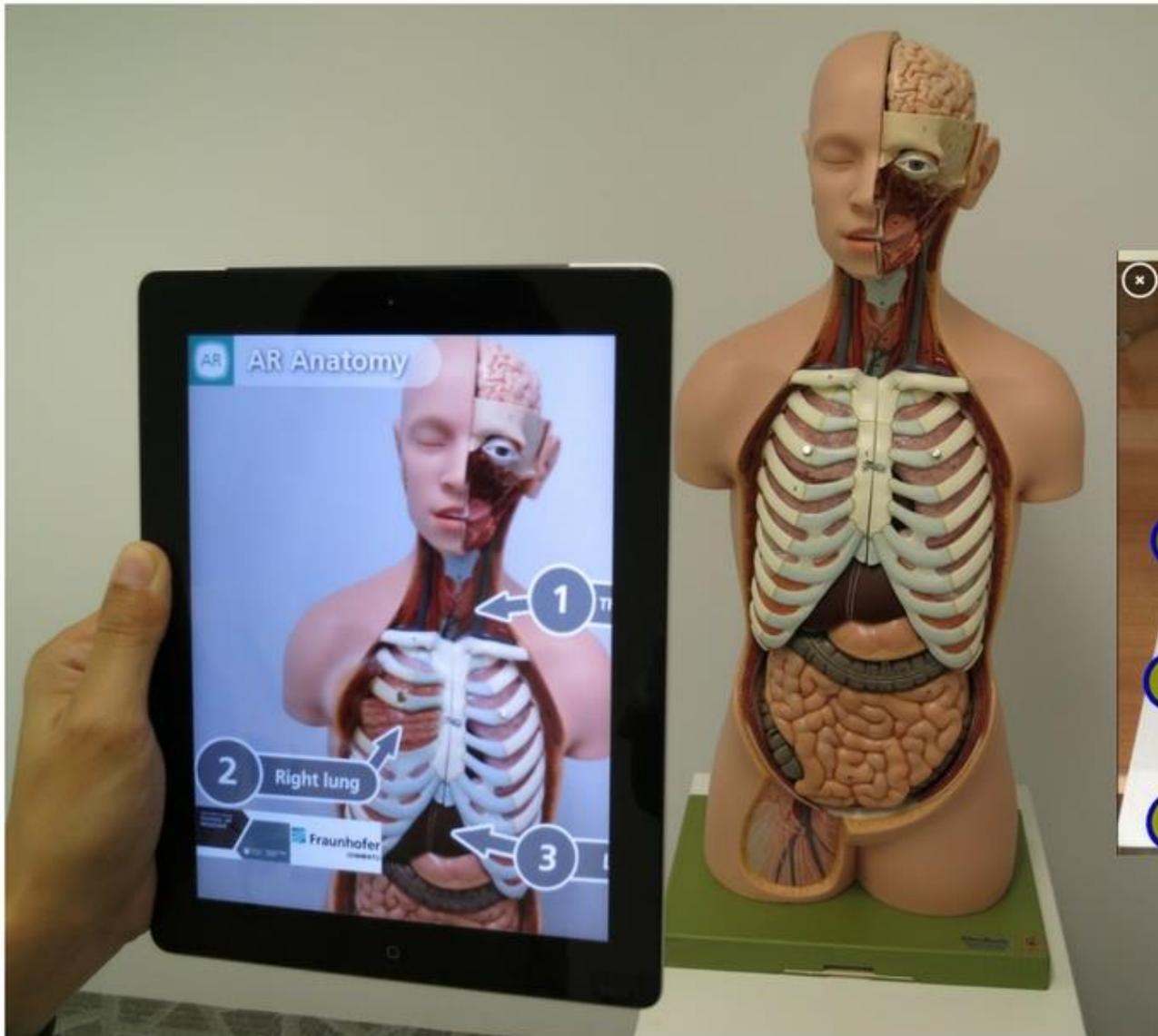
Carlos Ruiz Zafón – *El príncipe de la niebla*

2. Se ha abrochado la hebilla del cinturón y se ha atado los cordones de los zapatos. Echó las llaves por el hueco de la escalera del edificio y después las recogió. Mi hermana hace todo lo que puede por echarme una mano. Es un hombre enérgico y honrado que ha tenido siempre buenos amigos. El humo de la hoguera se alzaba muy po encima de sus cabezas y olía a eucalipto. La fotografía del hipopótamo con el ave sobre el lomo era muy hermosa. Si hace frío, cerrad las ventanas de la habitación y encended la calefacción. El hada mala hechizó a la Bella Durmiente para que se hiriera con un huso.



# Propuestas pedagógicas

Realidad aumentada



@coralelizondo

Propuestas pedagógicas

# VISUAL THINKING

PENSAMIENTO VISUAL

[@coraelizondo](#)

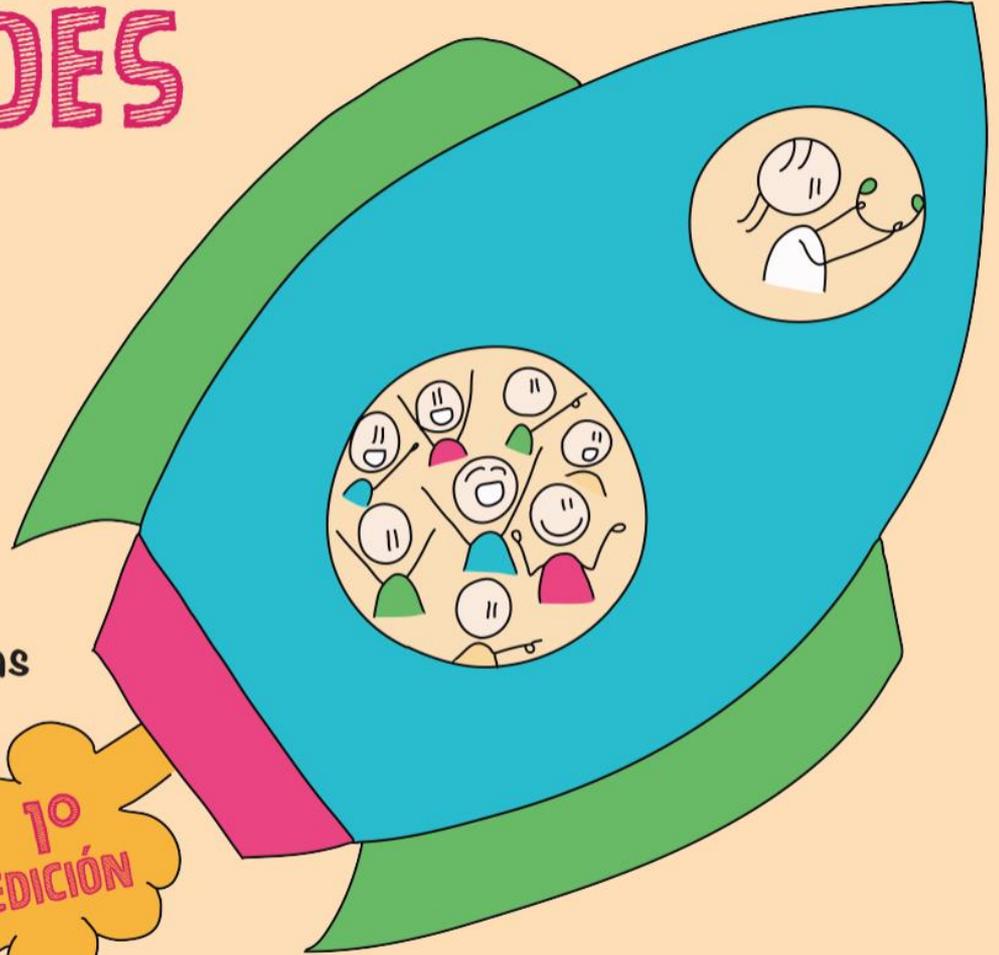
The image features a collection of art supplies on the right side, including a paintbrush with a blue handle and a white ferrule, a pink paint container, a blue paint container, and a yellow paint container. There are also splatters of red and blue paint on a white surface.

# ACTIVIDADES VISUALES PARA EL AULA

Clases dinámicas y entretenidas  
para docentes innovadores

Mariela Canteros  
M. Gabriela Tizziani

10  
EDICIÓN



=DICH@ A MAN@=

Propuestas pedagógicas

# CLASS ROOM



*flipped*



Eres tú el príncipe azul	CANCIÓN DE BOB ESPONJA	BELLA Y BESTIA SON	CANCIÓN SUENA CON PICTOGRAMA...	Te voy a esperar	En marcha voy	Partes de la casa	Aprender español ▾ Las fru...	Vocabulario Halowwen	Tu escuela de español Canal
Canción princesa	Salta - YouTube	Pelos - YouTube	COLORES EN EL VIENTO	Bailando Enrique Iglesias	Bajo el mar	Vocabulario de otoño	Los transportes	ESPAÑOL - PARTES DE LA CASA	Vocabulario profesiones
Hay un amigo en mi - YouTube	YO QUIERO MARCHA MARCHA	El himno de la alegría				Adivinanzas para niños	Jugamos a Verdadero o Falso	Juegos de Halloween para niños...	
Soy una taza.	La Bamba.	Bailando,				Juegos de rimas para niños	Contamos el número de sílaba...	Adivina qué palabra queda	
Canción del Otoño - YouTube	Corazón en la maleta	Marea de gente con pictogram...	Rodolfo el reno - YouTube	El mejor regalo eres tú	Acabamos las frases	Jugamos al Veo Veo	Sonidos de la casa.	Adivina o el hace sonido	Repite las palabras
Los Mosquitos	Canción Rey León	CORAZÓN DE CREMALLERA	Las estaciones	no hay dos sin tres - YouTube	Las profesiones	Adivinanzas del colegio	Los Sonidos de Los Animales	Repetimos palabras: R	Repetimos palabras: sílfones...

### Lección 3 - Herramientas para profesores

Aprende

Practica

- ▶ Cómo crear tu clase
- 📄 Cómo utilizar los reportes de Khan Academy
- 📄 Cómo encontrar contenidos
- ▶ Cómo asignar tareas con Khan Academy
- ▶ Explorando los reportes de Khan Academy

#### Ejercicios de la lección 3

¡Obtén 3 de 4 preguntas para subir de nivel!

[Practica](#)

0/100 puntos

### Lección 4 - Consejos para la implementación

Aprende

Practica

- 📄 Introducción al uso de Khan Academy en clase
- 📄 ¿Qué son cursos y unidades de dominio?

#### Ejercicios de la lección 4

¡Obtén 3 de 4 preguntas para

[Practica](#)

# KHAN ACADEMY

Cursos   Coral Elizondo

Matemáticas	Ciencia	Computación
Matemáticas elementales 1%	Biología	Programación de computadoras
Aritmética	Química	Ciencias de la computación
Preálgebra	Física	La Hora de Código
Fundamentos de álgebra	Ingeniería eléctrica	Animación digital
Álgebra I	Economía y finanzas	Khan para Maestros
Álgebra II	Microeconomía	Formación inicial
Geometría básica	Macroeconomía	
Geometría	Mercados financieros y de capitales	
Trigonometría		
Probabilidad y estadística		
Cálculo		
Ecuaciones diferenciales		

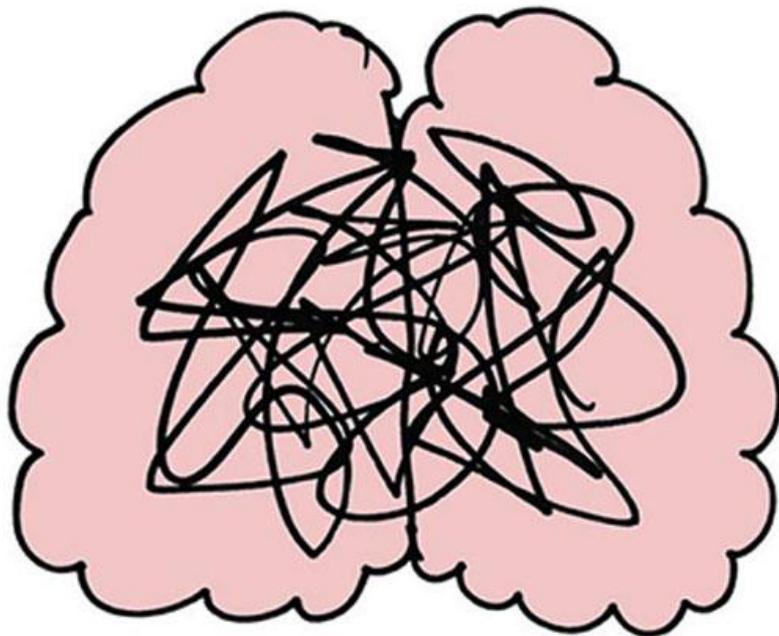
Elementos y átomos

» Noticias » Premios Príncipes de Asturias » Premios Princesa de Asturias 2019

## Salman Khan y la Khan Academy ganan el Premio Princesa de Asturias de Cooperación Internacional

- ▶ El jurado destaca que han creado "un formato educativo gratuito que llega a cualquier lugar del mundo"
- ▶ La plataforma cuenta con cerca de sesenta millones de usuarios en 190 países

CUANDO NO HAY UNA RUTINA



CUANDO HAY UNA RUTINA



Caroline Kee



# REDES ESTRATÉGICAS



**El aprendizaje  
se da aquí,  
en el momento  
en que  
el alumnado  
interacciona  
con la  
información.**

*Carmen Alba*



## REDES ESTRATÉGICAS

*El cómo del aprendizaje*

Estudiante orientado  
a cumplir sus metas

- **Opciones para la acción física**  
Accesibilidad y tecnologías asistidas. Distintas respuestas.
- **Opciones para la expresión y la comunicación. Destrezas expresivas y fluidez**  
Utilizar distintos lenguajes y distintos sistemas de representación.  
Presentar los productos ante una audiencia #ABP
- **Opciones para las funciones ejecutivas** Neurodiversidad  
Restauración y compensación.  
Planes cognitivos.

@coralelizondo

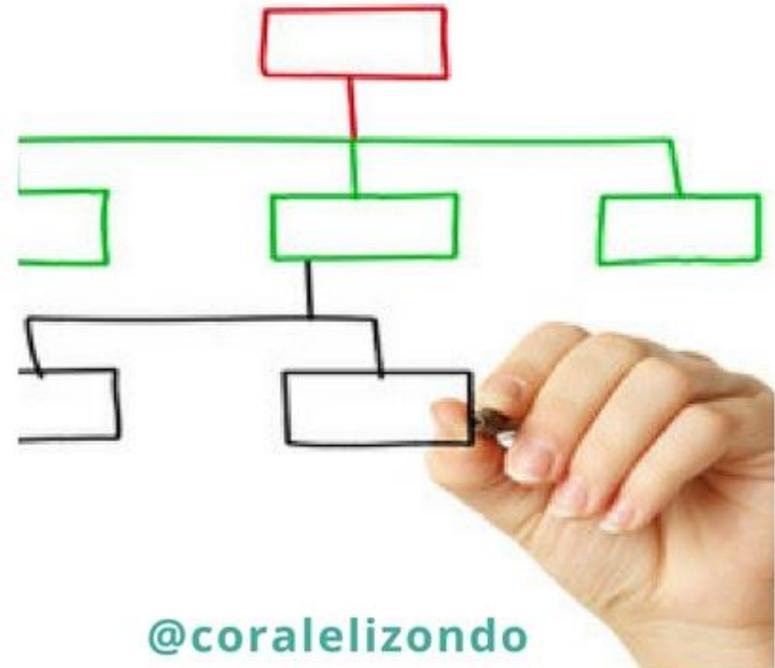


Son el cerebro del cerebro o, como diría Goldberg (2004), el director de la orquesta que dirige y supervisa al resto del cerebro.

# FUNCIONES EJECUTIVAS

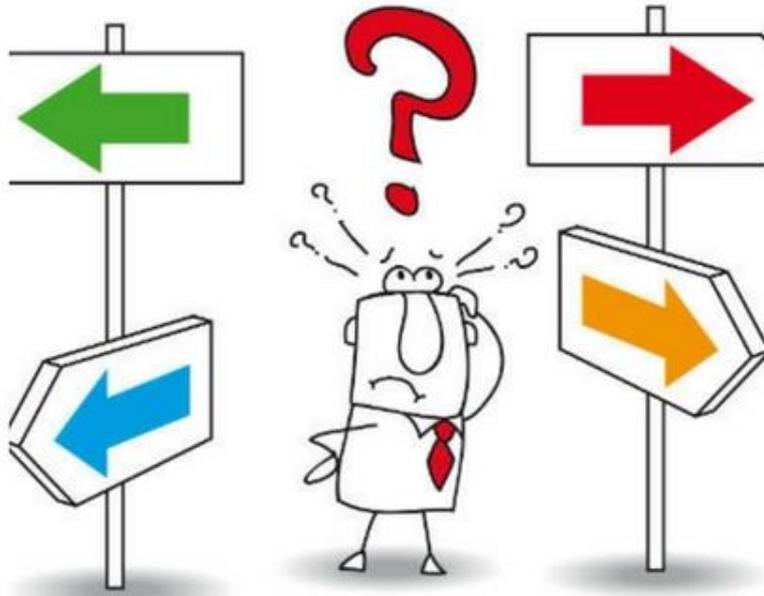
Las funciones ejecutivas permiten un **control consciente** de las conductas y los pensamientos y describen las conductas asociadas con:

- \* Habilidades de planificación
- \* Flexibilidad cognitiva
- \* Inhibición de la respuesta
- \* Memoria operativa
- \* Velocidad de procesamiento
- \* Memoria de trabajo
- \* Fluidez verbal
- \* Ejecución dual
- \* Control emocional
- \* Metacognición.



# ¿CÓMO TRABAJAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS?

Muñoz y Tirapu (2001)



- Graduar la complejidad de las tareas.
- Dividir las tareas en sus distintos componentes.
- Impartir instrucciones simples y claras que ayuden a estructurar y ejecutar la tarea.
- Utilizar recursos que sean más accesibles.
- Plantear actividades que puedan llevarse a cabo en el entorno natural.
- Fomentar la utilización de estrategias internas para situaciones específicas (por ejemplo, autoinstrucciones como “pensar antes de actuar”).

## AUTOINSTRUCCIONES Antes de empezar a escribir

by a escribir sobre la línea.  
ódas las letras serán igual de grandes.  
lejaré espacio suficiente entre palabra y  
mpezaré y terminaré el renglón respeta  
i me equivoco, borraré sin dejar manch  
le escrito estará bien presentado y  
ualquiera podrá leerlo sin dificultad.



Autor: postgrammer. Fuente: Pixabay. Procedencia: BARRAC (http://dada.es/imagenes) Licencia

@coraelizondo

## HERRAMIENTAS ONLINE

Esta sección ofrece una serie de Herramientas Online para generar materiales con los recursos ofrecidos en los diferentes catálogos de ARASAAC. La mayor parte de las herramientas requieren visitar previamente los diferentes catálogos y añadir a "Mi selección" aquellos elementos graficos que queramos utilizar en éstas.

  
**MI SELECCIÓN**

  
**CARPETA DE TRABAJO**

  
**CREADOR DE ANIMACIONES**

  
**CREADOR DE SÍMBOLOS**

  
**CREADOR DE FRASES**

  
**GENERADOR DE HORARIOS**

  
**GENERADOR DE CALENDARIOS**

  
**GENERADOR DE TABLEROS**

  
**BINGO ANIMADO**

  
**FOOTBALL**

  
**EJEMPLOS**

  
**RECURSOS**

**MANUAL**

### GENERADOR CALENDARIOS:

**Configuración de Plantilla**

Mes:  Año:  Idioma:  Encabezado:

Mostrar   Imágenes   Texto

Nº Día: Posición:  Fuente:  Normal

Días del mes anterior o del mes posterior: Números  Fondo celda:

Borde tabla y celdas:  Ancho del borde:  Simple

---

**Configuración General**

Papel:  Orientación:  Altura de las celdas:

---

**Configuración de las Celdas**

Aplicar configuración a:

Texto: Posición:  Fuente:  Normal  Minúsculas

Color fondo:

Imagen: Tamaño sin texto:  Tamaño con texto:



## EDADES

- infantil (4-5 años) (11)
- primaria 1r ciclo (6-7 años) (15)
- primaria 2º ciclo (8-9 años) (24)
- primaria 3r ciclo (10-11 años) (26)
- Adultos (+12 años) (22)
- Séniors (10)

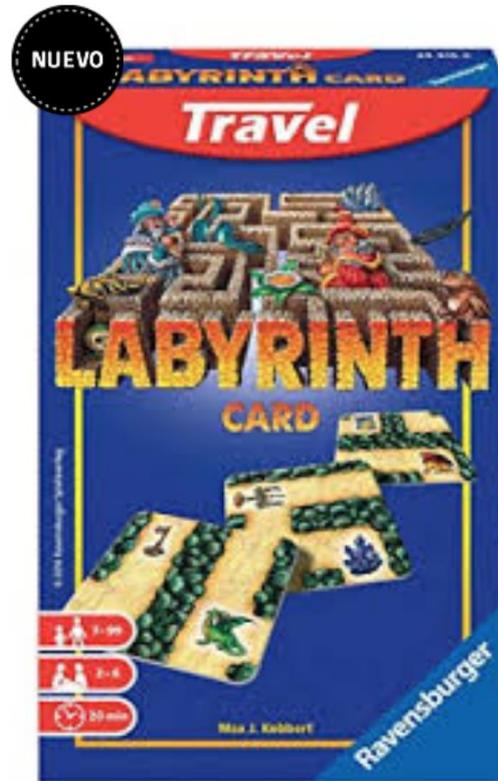
## INDICACIONES

- Déficit de atención TDA (31)
- Déficit de atención con hiperactividad TDAH (31)
- Dislexia (31)
- Disgrafía (31)
- Discalculia (31)
- Trastorno del aprendizaje no verbal TANV (31)
- Trastorno específico del lenguaje TEL (31)

## ENTRENAMOS

-  Flexibilidad
-  Iniciativa
-  Inhibición
-  Lógica
-  Planificación
-  Atención

HOME > FUNCIONES EJECUTIVAS > LABERINTO - TRAVEL



## LABERINTO - TRAVEL



EDAD: +7 años  
 JUGADORES: 2-6  
 TIEMPO: 10 minutos

9.9 €  **COMPRAR**

### DESCRIPCIÓN

"El laberinto de cartas irá creciendo y con él, la emoción, ¡que durará hasta el final de la partida! Solo quien coloque sus cartas astutamente y reúna muchos tesoros se hará con la victoria."

El objetivo del juego es colocar de manera adecuada ([ver más](#))

### ÁREAS QUE ESTIMULA

Estimula la planificación y la lógica cuando tenemos que establecer estrategias y cuando tenemos que decidir qué carta colocar en cada momento para conseguir unir tesoros iguales.

Estimula la flexibilidad de pensamiento cuando tenemos que variar las estrategias iniciales en base al desarrollo de la partida.

Estimula la atención cuando tenemos que fijarnos en las cartas que contienen tesoros iguales y poder crear así los caminos adecuados para recogerlos.

# Compensación

*Mecanismos de "arriba-abajo"*



## Agenda

- 1.
2. Con dificultades de memoria episódica se le enseña a utilizar
3. la agenda.

A un estudiante que se despista con facilidad, se le entrena para que elimine todos los objetos que puedan distraerle.

# Restauración

*Mecanismos de "abajo-arriba"*



Practicar ejercicios diseñados para fortalecer procesos básicos: atención, memoria, funciones ejecutivas.

Ikastools

LAS OTRAS HERRAMIENTAS  
EDUCATIVAS

@coralelizondo

# Planes cognitivos

*Conocimiento de los pasos que requiere seguir una actividad compleja, establecimiento de secuencia de fases, inicio de una actividad dirigida a un objetivo, previsión de un plan...*



Planificar  
una excursión  
al parque de atracciones

@coraelizondo

# Cultura de pensamiento



Enriquecimiento para todo el alumnado.  
¿Cómo enseñar y aprender a pensar?

**Ofrecer  
OPORTUNIDADES  
para pensar.**

**Es  
necesario  
dedicar  
TIEMPO  
a pensar**

## **RUTINAS y ESTRUCTURAS**

Estructurar el pensamiento con modelos de pensamiento que luego puedan utilizar con autonomía.

## **LENGUAJE DEL PENSAMIENTO**

Cuando en el aula hagamos preguntas no usar pensar a menudo, intentar construir preguntas más precisas relacionadas con la opinión, hipótesis, especulación o conclusión.

## **MODELADO**

Actuamos de ejemplo y modelo hacemos que este lenguaje forme parte de nuestra cultura del aula.

## **EXPECTATIVAS INTERRELACIÓN Y RELACIONES**

Respetar y valorar las aportaciones de todo el alumnado

**PENSAMIENTO VISIBLE**



**PREGUNTAS  
PARA PENSAR**

**¿Qué pasaría si....?**

**¿Cómo es posible que...?**

**¿Qué relación tiene eso  
con este tema actual?**

**¿Qué crees que quería  
decir el autor?  
¿En qué te basas?**

**Busca relaciones,  
patrones, significados...**

**¿Podrías profundizar más....?**

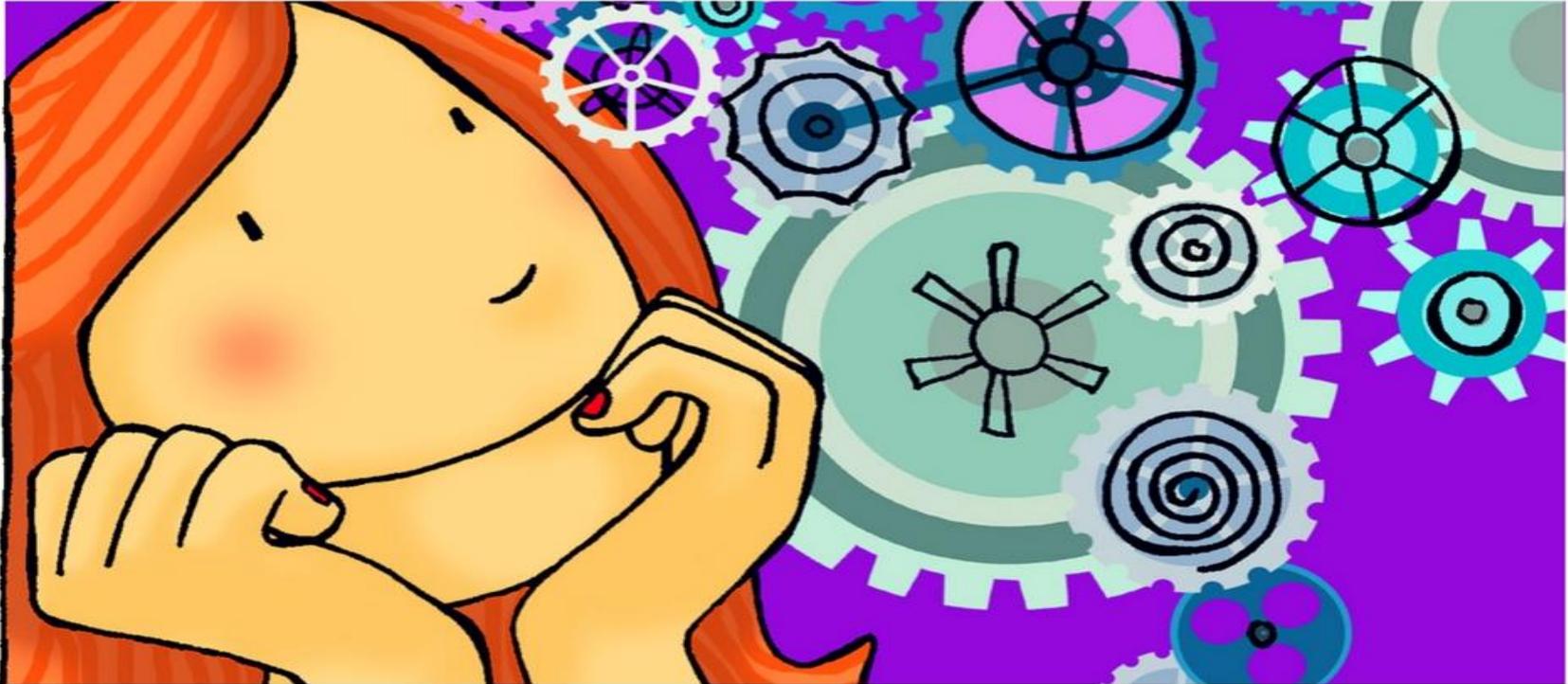
**¿Qué harías tú si...?**

**Circulo de puntos de vista,  
exponer un tema  
desde distintos  
puntos de vista**

**PREGUNTAS PARA**

**PENSAR**

# Propuestas pedagógicas



## **CULTURA DEL PENSAMIENTO**

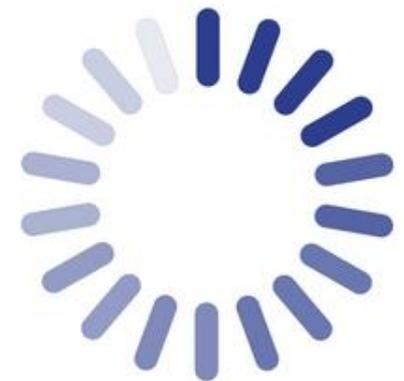
CORAL ELIZONDO @coralelizondo

# Propuestas pedagógicas



# MOBILE

# LEARNING



loading...

@coralelizondo

# Propuestas pedagógicas



Marta Ciprés  
(@martacipres)



Mertxe J. Badiola  
(@mertxejbadiola)



Pau Nin  
(@pau\_nin)



Omar Fernández  
(@omarfgj)



El Pensamiento  
Computacional  
llega a las aulas  
para quedarse

.....  
#MoocBot

24/05/2017,  
20:00h (UTC+2)

**MOOC**

Pensamiento  
Computacional  
educativo (1ªEd)



intef

#MoocBot



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

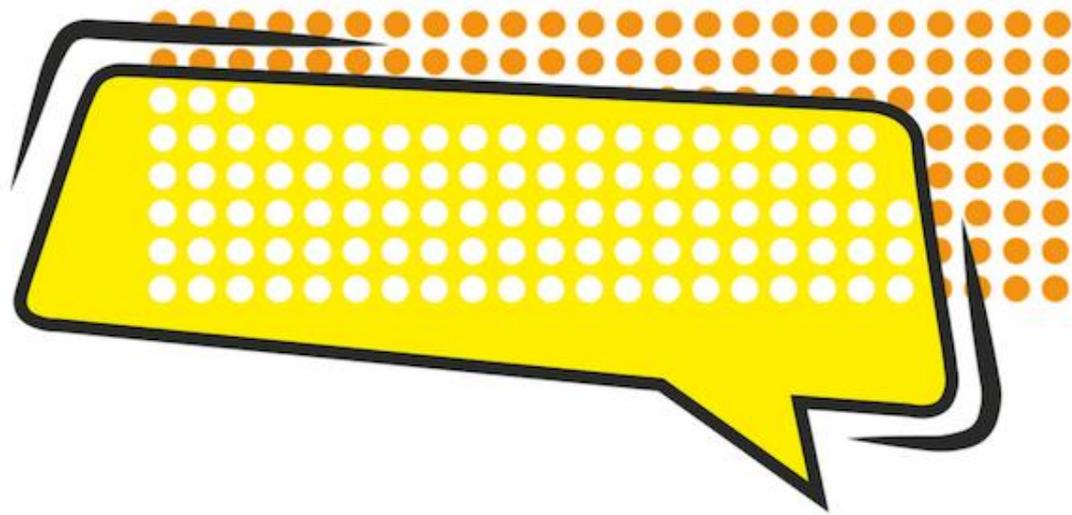
moocintef

educaLAB



## **CURRÍCULO FLEXIBLE**

Estos ajustes se deben realizar en todos los elementos del currículo.



# Ejemplo

EVALUACIÓN

Criterio LCL 5.3. Conocer textos literarios de la tradición oral (poemas, adivinanzas, cuentos).

Est. LCL 5.3.1 Conoce las características propias de los textos literarios de la tradición oral (poemas, adivinanzas, cuentos) y los distingue al escucharlos o leerlos.

Se están ofreciendo dos posibilidades para la expresión, eliminando las barreras al aprendizaje.



El criterio de evaluación y su especificación (estándar) deberían definirse sin especificar el nivel de desempeño, para poder ajustarlo y personalizarlo en el momento de la programación. No deberían por lo tanto determinar los métodos y materiales para su consecución.

The word "TEST" is written in large, bold, white chalk on a blackboard. The letters are filled with a dense, textured pattern of diagonal lines, giving them a three-dimensional, almost woven appearance. The blackboard itself has some faint, dark smudges and a wooden frame is visible around the edges.

ANOTA LAS PAUTAS DUA QUE OBSERVES

# TRABAJAR MATEMÁTICAS POR RINCONES EN SECUNDARIA

blink

EdTech presenta **Píldoras Educativas**

**INN****BAR**

23 DE FEBRERO 2017 · URJC · VICÁLVARO · MADRID



**AULAS  
DIVERSIFICADAS  
Y  
PORTAFOLIO  
DE TALENTOS**

**@coraelizondo**

# ¿QUÉ DIVERSIFICAR?

Elementos del currículo



@coraelizondo

# ¿CÓMO?

Portafolio de talentos



Aptitudes

Intereses

Preferencias estilos de aprendizaje

@coralelizondo

# DETECTIVES DE PALABRAS

Inschrift: RAYON III.



Nr. 18



Nr. 20

Kleine Wertziffer:

18	15 Rp. ziegelrot	p 1350.—	1
19	15 Cts. ziegelrot	q 2000.—	1

Große Wertziffer:

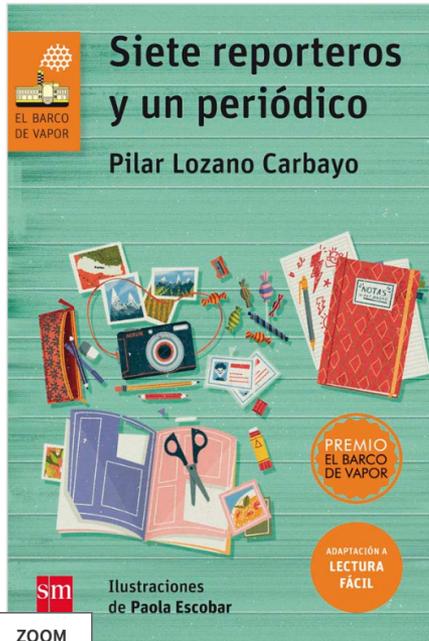
10	15 Rp. ziegelrot	p 250.—	
----	------------------	---------	--

Von Nr. 13—17 gibt es je  
je 10 verschiedene Typen  
des Unterdruck von  
Tönungen; die



# RINCÓN DE LECTURA

@coralelizondo



ZOOM

[LEER EL PRIMER CAPÍTULO](#)

Compártelo:   

# Siete reporteros y un periódico (Lectura Fácil)

Pilar Lozano Carbayo

De 8 a 10 años

**Este libro está adaptado al sistema de Lectura Fácil: un modo de hacer la lectura accesible a diferentes tipos de necesidades específicas de aprendizaje.**

Alejandro quiere ser director de periódico. Tiene muchas ganas y mucha ilusión, pero le faltan reporteros y dinero. Por eso, pone un anuncio en el patio del colegio: "Director de periódico busca periodistas". Alejandro no imaginaba quiénes se iban a apuntar.

Formatos disponibles:

Versión Papel (Rústica)  
8,70 €

Colección: **El Barco de Vapor**

Serie: **Serie Naranja**

Autor: **Pilar Lozano Carbayo**

Ilustrador: **Paola Escobar**

[+ INFORMACIÓN](#)

● 1

## SE BUSCAN PERIODISTAS

¡Hola! Soy Alejandro.

Yo era un niño feliz.

Lo había sido desde que nací.

Mis padres me dijeron  
que había nacido sonriendo.

Y luego siempre me lo había pasado bien.  
Los primeros 11 años de mi vida fui muy feliz.

Pero el día 24 de marzo del año pasado,  
todo empezó a ser más difícil.

Esa tarde hice un gran cartel.  
Quería colocarlo en el patio del colegio.

En el cartel escribí con letras muy grandes:

DIRECTOR DE PERIÓDICO  
BUSCA PERIODISTAS  
PARA HACER UN PERIÓDICO

# GRACIAS

A young child with light brown hair, wearing a green long-sleeved shirt, is sitting at the end of a large, light-colored play tunnel. The child is looking out through the circular opening of the tunnel towards a red safety net in the background. The scene is brightly lit, suggesting an outdoor playground setting.

La inclusión es un derecho,  
no se trata de entrar,  
sino de pertenecer.

@coraelizondo

<https://coraelizondo.wordpress.com/>