

Como puedo multinivelar un currículo educativo?

En primer lugar, dos documentos de referencia:

Currículo de EP

Marco de donde extraemos la información para las unidades didácticas:

<https://www.edu.xunta.gal/portal/guiadalomce/primaria/materias>

En el enlace de arriba se pueden descargar en formato PDF y DOC organizados por materias y por curso. Es recomendable descargarlo en formato DOC porque nos permite hacer copia y pega.



A CONSELLERÍA INFORMACIÓN COLECTIVO ENSINANZA TEMA				
Encontre a súa información...				
Familias Alumnado Profesorado Centros Empresas				
Inicio » Guía da LOMCE » Primaria » Materias				
Guía LOMCE				
Primaria				
Cursos				
Materias				
Ciencias da natureza				
Ciencias sociais				
Educación artística				
Educación física				
Lingua castelá e literatura				
Lingua galega e literatura				
Matemáticas				
Primeira lingua estranxeira				
Valores culturais e cívicos				
EDUCACION PRIMARIA				
CIENCIAS DA NATUREZA				
CN	PRIMEIRO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	SEGUNDO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	TERCEIRO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	CUARTO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	QUINTO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	SEXTO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT

Plantilla

Es un documento en blanco en el que se recoge el esqueleto de lo que será la programación posterior.

En la primera página se desarrolla un índice de contenidos. Si hacemos CTRL+click nos lleva al punto del documento que indica.

Para esta propuesta, el contenido partirá de la asignatura de “Ciencias da natureza”.

Paso a paso

Vamos a empezar multinivelando la asignatura de CIENCIAS NATURALES. Para ello necesitamos el currículo de primaria de esta asignatura para el curso/UD que deseemos multinivelar.

Lo descargamos en formato .DOC



The screenshot shows the website interface for 'Guía LOMCE'. The navigation path is: Inicio » Guía da LOMCE » Primaria » Materias. A red arrow points to the 'CIENCIAS DA NATUREZA' link under the 'PRIMEIRO EDUCACIÓN PRIMARIA' section. Below this, a table lists download options for each grade level from 1st to 6th.

Curso	Asignatura	PDF	DOC	ODT
CN	PRIMEIRO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	SEGUNDO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	TERCEIRO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	CUARTO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	QUINTO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT
CN	SEXTO EDUCACIÓN PRIMARIA	PDF	DOC	ODT

Abrimos el documento PLANTILLA en la página 3, donde encontramos esta tabla en blanco:

Así como el currículo de la asignatura de 1º de EP y nos ubicamos en el bloque de contenido que hemos seleccionado, en este caso: BLOQUE 3. LOS SERES VIVOS.

CURSO	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES
1º			3
2º			
3º			
4º			
5º			
6º			

ÁREA	CIENCIAS DA NATUREZA		CURSO	PRIMEIRO
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
• e • d • h • k • m	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Comparación con outros seres vivos. B2.3. Observación de iguais e diferenzas entre as persoas. B2.4. Identificación das partes do corpo humano. B2.5. Identificación e verbalización de emocións (medo, tristura, enfado, ledicia) e sentimentos propios e alleos. 	• a diversidade.	<ul style="list-style-type: none"> CNB2.1.2. Recoñece partes do propio corpo. CNB2.1.3. Verbaliza e comparte emocións e sentimentos propios e alleos. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CSC CMCCT CCL CSC
• a • b • d • h • k • m	• B2.6. Hábitos que inflúen nunha vida saudable: alimentación variada e equilibrada, a hixiene persoal, o exercicio físico regulado, o descanso e a adecuada utilización do tempo de lecer.	• B2.3. Coñecer e valorar a relación entre o benestar e a práctica de determinados hábitos: a hixiene persoal, a alimentación variada, o exercicio físico regulado sen excesos ou o descanso diario.	<ul style="list-style-type: none"> CNB2.2.1. Relaciona a vida saudable cunha alimentación adecuada. CNB2.2.2. Relaciona o exercicio físico, os hábitos de hixiene e o tempo de lecer coa propia saúde. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CSC CMCT CSC
• b • c • e • g • h	<ul style="list-style-type: none"> B2.7. Identificación de alimentos diarios necesarios. B2.8. Análise e costumes na alimentación diaria. 	• B2.3. Diseñar, de forma colectiva, un menú semanal de merendas saudables para o recreo.	• CNB2.3.1. Analiza os seus costumes na alimentación diaria e aplica o menú semanal de merendas na escola.	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CSIEE
BLOQUE 3. OS SERES VIVOS				
• e • h	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Os seres vivos: as plantas e os animais. B3.2. Identificación das características e 	• B3.1. Identificar e explicar en diferentes soportes, as principais características das plantas e dos	• CNB3.1.1. Explica as principais diferenzas entre plantas e animais empregando diferentes soportes.	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CCL

ÁREA	CIENCIAS DA NATUREZA		CURSO	PRIMEIRO
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
• l	dos comportamentos de animais e plantas para adaptarse ao seu medio.	animais.	<ul style="list-style-type: none"> CNB3.1.2. Identifica e describe, con criterios elementais, animais e plantas do CNB3.1.3. Avisa condutas de respecto e coidado cara aos seres vivos. 	• CMCCT
• a • b • c • e • h • i • j • l • m • o	<ul style="list-style-type: none"> B3.3. Observación e identificación de animais e plantas do contorno. B3.4. Clasificación e rexistro dos seres vivos do contorno segundo criterios observables e variados empregando diferentes soportes. B3.5. Valoración da responsabilidade no coidado de plantas e animais domésticos e do contorno. 	• B3.2. Observar e identificar, de maneira elemental e en equipo, algún ser vivo no seu medio natural ou na aula e comunicar de xeito oral e escrito os resultados, empregando diferentes soportes.	• CNB3.2.1. Recolle datos a partir da súa observación e comunicaos empregando diferentes soportes.	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CCL CAA CSIEE CD

Copiamos su contenido en la tabla de la plantilla.

CURSO	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES
1º	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Os seres vivos: as plantas e os animais. B3.2. Identificación das características e dos comportamentos de animais e plantas para adaptarse ao seu medio. 	• B3.1. Identificar e explicar en diferentes soportes, as principais características das plantas e dos animais.	<ul style="list-style-type: none"> CNB3.1.1. Explica as principais diferenzas entre plantas e animais empregando diferentes soportes. CNB3.1.2. Identifica e describe, con criterios elementais, animais e plantas do seu contorno. CNB3.1.3. Avisa condutas de respecto e coidado cara aos seres vivos.
	<ul style="list-style-type: none"> B3.3. Observación e identificación de animais e plantas do contorno. B3.4. Clasificación e rexistro dos seres vivos do contorno segundo criterios observables e variados empregando diferentes soportes. B3.5. Valoración da responsabilidade no coidado de plantas e animais domésticos e do contorno. B3.3. Observación e identificación de animais e plantas do contorno. B3.4. Clasificación e rexistro dos seres vivos do contorno segundo criterios observables e variados empregando diferentes soportes. B3.5. Valoración da responsabilidade no coidado de plantas e animais domésticos e do contorno. 	• B3.2. Observar e identificar, de maneira elemental e en equipo, algún ser vivo no seu medio natural ou na aula e comunicar de xeito oral e escrito os resultados, empregando diferentes soportes.	• CNB3.2.1. Recolle datos a partir da súa observación e comunicaos empregando diferentes soportes.

1	NOMBRE/TÍTULO	HILO CONDUCTOR	JUSTIFICACIÓN
4			
	INDICADORES/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (SELECCIONA LOS MÍNIMOS EXIGIBLES)		RELACIONA CON EL HILO CONDUCTOR

- NOMBRE/TÍTULO:** el título que queremos ponerle a la UD
- HILO CONDUCTOR:** se trata de la actividad o la idea principal en torno a la que girará la UD.
- JUSTIFICACIÓN:** ¿Por qué ese hilo conductor?
- INDICADORES/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:** aquí copiaremos los estándares de aprendizaje que se establecen en el currículo oficial. Cuando los tengamos seleccionaremos los mínimos exigibles para esa UD.
- RELACIONA CON HILO CONDUCTOR:** relacionar los estándares de aprendizaje con el hilo conductor que hemos planteado
- PONDERACIÓN:** teniendo en cuenta los estándares que hemos elegido como mínimos exigibles, damos una ponderación (sobre el 100%) a cada uno de ellos.
- JUSTIFICA MÍNIMOS EXIGIBLES:** ¿por qué se eligen esos mínimos?
- DEFINE EL CONCEPTO SUBYACENTE:** el concepto CLAVE de toda la unidad didáctica.

Debe quedar algo similar a esto:

NOMBRE/TÍTULO	HILO CONDUCTOR	JUSTIFICACIÓN
LOS SERES VIVOS	Conocer los seres vivos de su localidad elaborando un pequeño mural interactivo que recoja características y diferencias elementales entre animales y plantas.	La realización del mural, partiendo del conocimiento de su entorno más próximo, favorecerá, además de la interiorización de contenidos, la adopción de conductas de respeto y cuidado hacia los seres vivos.
INDICADORES/ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (SELECCIONA LOS MÍNIMOS EXIGIBLES)		RELACIONA CON EL HILO CONDUCTOR
CNB3.1.1. Explica las principales diferencias entre plantas y animales empleando diferentes soportes	50%	El mural nos permitirá evaluar los conocimientos adquiridos durante el proceso de elaboración a través de diferentes actividades y tareas planteadas durante el mismo. De la misma forma, permite una evaluación que no se limita únicamente al escrito.
CNB3.1.2. Identifica y describe, con criterios elementales, animales y plantas de su entorno	20%	
CNB3.1.3. Muestra conductas de respeto y cuidado hacia los seres vivos	30%	
JUSTIFICA LOS MÍNIMOS EXIGIBLES		DEFINE EL CONCEPTO SUBYACIENTE
CNB3.1.1. Este indicador resulta fundamental para valorar si el alumnado es capaz de identificar las diferencias básicas entre animales y plantas. CNB3.1.3. El respeto al medioambiente y a los seres vivos es clave en el desarrollo personal del alumnado.		Conocer y describir diferencias entre animales y plantas del entorno, valorándolas y respetándolas.

Como se puede ver, NO se eliminan ni se modifican elementos del currículo. Se ponderan en función de su peso e importancia para cada UD.

Una vez que tenemos la UD planteada, podemos desarrollar los contenidos cubriendo la siguiente tabla:

CONTENIDOS			
SELECCIONADOS POR EL DOCENTE			SELECCIONADOS POR EL ALUMNADO
CONTENIDOS NUCLEARES	CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS	CONTENIDOS ENRIQUECIMIENTO	CONTENIDOS PERSONALIZADOS
Forman el concepto subyacente	Satisfacción del currículo Complementan el concepto subyacente	Ajuste a sus necesidades Alternativos (elección) Currículo contextualizado	Ajustados al interés del alumnado
↑ 1	↑ 2	↑ 3	↑ 4

1. **CONTENIDOS NUCLEARES:** son aquellos que forman el concepto subyacente, es decir los contenidos más importantes de la unidad. Se extraerán de la tabla de bloques seleccionados.

CURSO	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1º	B3.1. Los seres vivos: las plantas y los animales B3.2. Identificación de las características y de los comportamientos de animales y plantas para adaptarse a su medio	B3.1. Identificar y explicar en diferentes soportes las principales características de las plantas y de los animales	CNB3.1.1. Explica las principales diferencias entre plantas y animales empleando diferentes soportes. CNB3.1.2. Identifica y describe, con criterios elementales, animales y plantas de tu entorno. CNB3.1.3. Muestra conductas de repeto y cuidado hacia los seres vivos.

2. **CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS:** aunque relevantes, son aquellos contenidos que están llamados a satisfacer el currículo. Son un complemento al contenido subyacente.

CURSO	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1º	B3.1. Los seres vivos: las plantas y los animales <u>B3.2. Identificación de las características y de los comportamientos de animales y plantas para adaptarse a su medio</u>	B3.1. Identificar y explicar en diferentes soportes las principales características de las plantas y de los animales	CNB3.1.1. Explica las principales diferencias entre plantas y animales empleando diferentes soportes. CNB3.1.2. Identifica y describe, con criterios elementales, animales y plantas de tu entorno. CNB3.1.3. Muestra conductas de repeto y cuidado hacia los seres vivos.

3. **CONTENIDOS DE ENRIQUECIMIENTO:** se trata de contenidos pensados para ampliar información o conocimiento más allá del propuesto en el currículo, bien sea por ajuste a las necesidades del alumnado, por ofrecer alternativas o por contextualizarlo.
4. **CONTENIDOS PERSONALIZADOS:** se trata de contenidos que podemos introducir para satisfacer los intereses de nuestro alumnado.

Una vez cubierta la tabla debe quedar algo así:

CONTENIDOS			
SELECCIONADOS POR EL DOCENTE		SELECCIONADOS POR EL ALUMNADO	
CONTENIDOS NUCLEARES Forman el concepto subyacente	CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS Satisfacción del currículo Complementan el concepto subyacente	CONTENIDOS ENRIQUECIMIENTO Ajuste a sus necesidades Alternativas (elección) Currículo contextualizado	CONTENIDOS PERSONALIZADOS Ajustados al interés del alumnado
B3.1. Los seres vivos: las plantas y los animales	B3.2. Identificación de las características y de los comportamientos de animales y plantas para adaptarse a su medio	1. Introducción del comportamiento animal en el medio 2. Introducción de la categorización y clasificación animal	

A continuación cubriremos la tabla de ACTIVIDADES MULTINIVEL/DUA:

DISEÑO DE ACTIVIDADES OBLIGATORIAS			
ACTIVIDAD OBLIGATORIA Para satisfacer contenidos nucleares y complementarios	PRESENTACIÓN Basado en DUA	DESARROLLO MÚLTIPLE Basado en Bloom Dinámicas cooperativas	EXPRESIÓN MÚLTIPLE Basado en DUA
		REC - COMP - APLIC - ANALIZ - EVAL - CRE -	
		REC - COMP - APLIC - ANALIZ - EVAL - CRE -	

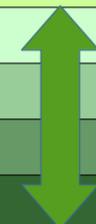
1

2

3

4

1. **ACTIVIDAD OBLIGATORIA:** en este apartado pondremos el “título” de la actividad a realizar, relacionada con los contenidos nucleares y complementarios que hemos delimitado anteriormente.
2. **PRESENTACIÓN:** delimitaremos el tipo de presentación de la actividad siguiente parámetros DUA:
 - a. Lectura fácil
 - b. Apoyos visuales
 - c. Material manipulativo
 - d. Glosario
 - e. Subtitulado de vídeos
 - f. ...
3. **DESARROLLO MÚLTIPLE:** basado en la Taxonomía de Bloom, se trata de especificar las actividades que se llevarán a cabo partiendo de las categorías planteadas por este autor.

Taxonomía de Bloom revisada por Anderson y Krathwohl	
crea	NIVEL DE COMPLEJIDAD ALTO
evaluar	
analizar	
aplicar	
comprender	
recordar	
recordar	NIVEL DE COMPLEJIDAD BAJO



RECORDAR		COMPRENDER		APLICAR		ANALIZAR		EVALUAR		CREAR							
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.		Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión básica de hechos e ideas.		Usar en una nueva situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.		Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.		Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.		Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.							
PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:							
Elegir	observar	mostrar	Preguntar	esquematizar	Actuar	emplear	practicar	Examinar	priorizar	encontrar	Medir	opinar	argumentar	Adaptar	estimar	planear	
Copiar	omitir	deletrear	Generalizar	predecir	Identificar	seleccionar	agrupar	Centrarse	agrupar	asumir	Evaluar	premiar	testar	Añadir	experimentar	testar	
Definir	rastrear	afirmar	Clasificar	dar ejemplos	Calcular	elegir	resumir	Razonar	destacar	causa-efecto	Decidir	debatir	convencer	Construir	extender	sustituir	
Decir	cuándo	duplicar	Comparar	relacionar	Entrevistar	planear	desarrollar	Inferencia	separar	aislar	Apoyar	explicar	seleccionar	Cambiar	formular	reescribir	
Citar	repetir	qué	Contrastar	ilustrar	Enseñar	transferir	interpretar	Comparar	distinguir	reorganizar	Defender	comparar	deducir	Combinar	hipotetizar	suponer	
Leer	relacionar	nombrar	Parafrasear	demostrar	Usar	demostrar	categorizar	Dividir	motivar	diferenciar	Justificar	percibir	recomendar	Componer	innovar	teorizar	
Quién	listar	repetir	Informar	discutir	Conectar	dramatizar	construir	Buscar	similitudes	descomponer	Criticar	probar	estimar	Compilar	mejorar	pensar	
Recitar	escribir	localizar	Inferir	revisar	Planear	manipular	resolver	Inspeccionar		Investigar	Juzgar	influir	persuadir	Componer	maximizar	simplificar	
Cómo	dónde	Memorizar	Interpretar	mostrar	Simular	seleccionar	unir	Simplificar		categorizar	Valorar	demostrar		Crear	minimizar	proponer	
Por qué	reconocer		Explicar	resumir	Hacer uso		organizar	Preguntar		ordenar				Descubrir	modelar	visualizar	
			Expresar	observar				Elegir		poner a prueba				Diseñar	modificar	Desarrollar	
			Traducir					Establecer		observar				originar	Elaborar	transformar	
								Encuestar									
ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO
Describir	Definición	Clasificar	Colección	Desempeñar	Demostración	Atribuir	Reseña	Atribuir	reseña	Atribuir	reseña	Construir	anuncio	Construir	anuncio	Construir	anuncio
Encontrar	Hechos	Comparar	Ejemplos	Ejecutar	Diario	Deconstruir	Gráfica	Comprobar	gráfica	Comprobar	gráfica	Diseñar	película	Diseñar	película	Diseñar	película
Identificar	Etiquetado	Ejemplificar	Explicación	Implementar	Ilustraciones	Integrar	Lista de control	Deconstruir	base de datos	Deconstruir	base de datos	Trazar	juego	Trazar	juego	Trazar	juego
Listar	Listado	Explicar	Etiquetado	Usar	Entrevista	Organizar	Base de datos	Integrar	informe	Organizar	informe	Idear	dibujar	Idear	dibujar	Idear	dibujar
Localizar	Cuestionario	Inferir	Listado	Emplear	interpretación	Esquematizar	Gráfico	Organizar	hoja de cálculo	Organizar	hoja de cálculo	Planificar	plan	Planificar	plan	Planificar	plan
Nombrar	Reproducción	Interpretar	Esquema	Realizar	Simulación	Estructurar	Informe	Esquematizar	encuesta	Esquematizar	encuesta	Producir	proyecto	Esquematizar	encuesta	Producir	proyecto
Reconocer	Test	Parafrasear	Cuestionario		Presentación		Encuesta	Estructurar	Hoja de cálculo	Estructurar	Hoja de cálculo	Hacer	canCIÓN	Estructurar	Hoja de cálculo	Hacer	canCIÓN
Recuperar	Cuaderno	Resumir	Resumen		Dibujo								Historia				Historia
	Fotocopia		Muestra y cuenta										Producto audiovisual				Producto audiovisual
PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS	
¿Puedes enumerar...? ¿Puedes recordar...? ¿Puedes seleccionar...? ¿Cómo ocurrió...? ¿Cómo es...? ¿Cómo describirías...? ¿Podrías explicar...? ¿Cómo mostrarías...? ¿Qué es...? ¿Cuál...? ¿Quién fue...? ¿Quiénes fueron los principales...? ¿Por qué...?		¿Puedes explicar que está ocurriendo...? ¿Cómo clasificarías...? ¿Cómo ocurrió...? ¿Cómo compararía/contrastaría...? ¿Cómo podrías parafrasear el significado de...? ¿Cómo resumirías...? ¿Qué puedes decir sobre...? ¿Cuál es la mejor respuesta...? ¿Qué afirmaciones apoyan...? ¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras...?		¿Cómo usarías...? ¿Qué ejemplos sobre...puedes encontrar? ¿Cómo organizarías... para presentar...? ¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar...? ¿Qué enfoque usarías para...? ¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...? ¿Qué preguntas harías en una entrevista a...?		¿Cuáles son las partes o rasgos de...? ¿En qué aspectos está...? ¿Relacionado/a con...? ¿Por qué opinas que...? ¿Qué motivo hay para...? ¿Puedes hacer un listado de las partes...? ¿Qué ideas justifican...? ¿Qué conclusiones extraes de...? ¿Qué evidencias de... encuentras? ¿Puedes distinguir entre...? ¿Cuál es la relación entre...? ¿Cuál es la función de...?		¿Estás de acuerdo con...? ¿Cuál es tu opinión sobre...? ¿Cómo comprobarías...? ¿Sería mejor si...? ¿Por qué ese personaje...? ¿Cómo valorarías...? ¿Cómo determinarías...? ¿Cómo priorizarías...? ¿Qué información podrías para apoyar tu punto de vista? ¿Cómo justificarías...? ¿Qué datos te llevaron a esa conclusión? ¿Qué seleccionarías para...? ¿Qué elección hubieras tomado si...?		¿Qué cambios harías para...? ¿Cómo mejorarías...? ¿Qué pasaría si...? ¿Podrías proponer una alternativa? ¿Puedes elaborar...basándote en...? ¿De qué forma evaluarías...? ¿Podrías formular una teoría alternativa? ¿Qué harías para maximizar/minimizar...? ¿Cómo pondrías a prueba...? ¿Podrías construir un modelo que cambie...? ¿Se te ocurre un modo original para...? ¿Cómo cambiarías el guión/plan? ¿Cómo adaptarías... para...?							

DISEÑO DE ACTIVIDADES OBLIGATORIAS			
ACTIVIDAD OBLIGATORIA Para satisfacer contenidos nucleares y complementarios	PRESENTACIÓN Basado en DUA	DESARROLLO MÚLTIPLE Basado en Bloom Dinámicas cooperativas	EXPRESIÓN MÚLTIPLE Basado en DUA
<p>1. Visionado de vídeo: Diferencias entre animales y plantas https://youtu.be/VyKwgfpA7ZM (Contenido B3.1; B3.2)</p>	<p>Subtitulado de vídeo</p> <p>Material manipulativo</p>	<p>REC - Elaborar un listado de las características de los animales y las plantas</p> <p>COMP - Explicar brevemente las similitudes entre animales y plantas</p> <p>APLIC - Elaborar una comparativa entre las diferencias entre animales y plantas</p> <p>ANALIZ - Explicar por qué se dan estas diferencias</p> <p>EVAL - ¿Por qué las plantas y los animales son diferentes?</p> <p>CRE - Explicar de forma creativa más diferencias además de las definidas en el vídeo</p>	<p>Redacción</p> <p>Grabar audio/vídeo</p> <p>Dibujo/copia/esquema</p>
<p>2. Lectura del texto: Los animales (Contenido B3.1; B3.2)</p>	<p>Lectura fácil (LF)</p> <p>Apoyos visuales (AV)</p> <p>Grabación de audio</p> <p>Material manipulativo (MM)</p> <p>Glosario de términos (G)</p>	<p>REC - Completar definiciones dadas</p> <p>COMP - Responder a preguntas literales</p> <p>APLIC - Relacionar conceptos dados con el vídeo</p> <p>ANALIZ - Elaborar un pequeño esquema con las ideas más importantes sobre lo leído/trabajado</p> <p>EVAL - Elegir la característica más importante y decir porqué</p> <p>CRE - Elaborar propuesta para mural/parte animales</p>	<p>Redacción</p> <p>Tipo test</p> <p>Grabar audio/vídeo</p> <p>Dibujo/copia/esquema</p> <p>Propuesta de velcro (respuesta a preguntas)</p> <p>Organizadores gráficos</p> <p>Plantilla de mural</p>

DISEÑO DE ACTIVIDADES OBLIGATORIAS			
ACTIVIDAD OBLIGATORIA Para satisfacer contenidos nucleares y complementarios	PRESENTACIÓN Basado en DUA	DESARROLLO MÚLTIPLE Basado en Bloom Dinámicas cooperativas	EXPRESIÓN MÚLTIPLE Basado en DUA
3. Lectura del texto: Las plantas (Contenido B3.1; B3.2)	Lectura fácil (LF) Apoyos visuales (AV) Grabación de audio Material manipulativo (MM) Glosario de términos (G)	REC - Completar definiciones dadas COMP - Responder a preguntas literales APLIC - Relacionar conceptos dados con el vídeo ANALIZ - Elaborar un pequeño esquema con las ideas más importantes sobre lo leído/trabajado EVAL - Elegir la característica más importante y decir porqué CRE - Elaborar propuesta para mural/parte plantas	Redacción Tipo test Grabar audio/vídeo Dibujo/copia/esquema Propuesta de velcro (respuesta a preguntas) Organizadores gráficos Plantilla de mural
4. Visita al aula de la naturaleza del Río Miño http://auladanaturezadoriominho.blogspot.com (Contenido B3.1; B3.2)	Anticipación con guiones sociales y lectura del folleto (LF/AV/MM/G)	REC - Listado de plantas y animales del entorno próximo COMP - Elaborar un mapa mental de las plantas y animales del entorno y sus características	Redacción Grabar audio/vídeo Dibujo/copia/esquema Propuesta de velcro

Debería quedar algo similar al ejemplo anterior.

Siguiendo también los parámetros DUA, en la fase de diseño de la lección, resulta FUNDAMENTAL realizar un análisis de posibles barreras que puedan surgir en el desarrollo de las actividades en el aula, para poder anticiparlas y solventarlas.