**LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EN LA ESTRUCTURA DE LA TAREA INTEGRADA**

La atención a la diversidad desde una enfoque inclusivo exige hacer posible que la tarea programada esté al alcance de todo el alumnado. Proponemos utilizar en la propia tarea los principios del Diseño Universal de Aprendizaje y sentar la bases para una programación múltiple evitando de ese modo, siempre que sea posible adaptaciones curriculares, que dejarán de ser necesarias. Solamente las realizaremos de modo sistemático y exhaustivo con el alumnado que presente una gran discrepancia con el nivel de su grupo de referencia. Aplicar los principios del DUA facilita que todo el alumnado se sienta motivado ante el reto que se le propone en la tarea, tenga acceso normalizado a la información que se presenta y pueda participar expresando sus conocimientos del modo más adecuado a sus posibilidades, preferencias y/o limitaciones.

|  |  |
| --- | --- |
| **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN** | |
| **DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE** | Es la clave de la **INCLUSIÓN** ypotencia la personalización del proceso de aprendizaje.  Prepara los materiales didácticos generales para la atención a la diversidad proporcionando opciones múltiples de forma normalizada evitando adaptaciones curriculares innecesarias. |
| **OPCIONES MÚLTIPLES DE MOTIVACIÓN** | Suscitan el compromiso con la tarea de todo el alumnado.  Se proporcionarán en la actividad de motivación de la secuencia didáctica.  Estimulan la **PARTICIPACIÓN**  Potencian las funciones ejecutivas de **activación**.  Presentan la tarea utilizando diversas formas de representación con actividades que estimulan las **inteligencias múltiples** para diversificar la motivación. |
| **OPCIONES MÚLTIPLES DE REPRESENTACIÓN** | Presentación **MULTIMODAL** de la información.  Facilitan el **ACCESO** a la información a todo el alumnado.  Se utilizan en las actividades de la secuencia didáctica que presentan contenidos o información facilitando la comprensión.  Estimulan las funciones ejecutivas de **atención** y  **planificación y organización**.  Presentan las actividades de la secuencia didáctica utilizando diversas formas de representación con actividades que estimulan las **inteligencias múltiples.** |
| **OPCIONES MÚLTIPLES DE EXPRESIÓN** | Proponer la expresión de los conocimientos adquiridos de formas diversas adaptadas a los diferentes **estilos cognitivos y de aprendizaje** y a las posibilidades y/o limitaciones de todo el alumnado.  Estimulan las funciones ejecutivas de **autorregualción emocional y la memoria de trabajo.**  Proponer diversas formas de expresión utilizando las formas de respuesta de las **inteligencias múltiples.** |
| **PROGRAMACIÓN MÚLTIPLE** | De forma opcional, se puede facilitar la concreción curricular de los elementos de la tarea a diferentes niveles de competencia curricular.  Permite la **ADAPTACIÓN CURRICULAR** orientando la adaptación de materiales curriculares a diferentes niveles de competencia.  Garantizan una evaluación justa e individualizada del logro alcanzado.  Permite la elaboración de **instrumentos de evaluación diferenciados** para cada nivel de competencia de los aprendizajes programados en la propuesta general.  Orienta la propuesta de ejercicios de **refuerzo** y actividades de **ampliación**. |

Para fundamentar este apartado es necesario partir de la definición del concepto de **INCLUSIÓN** educativa y de cada una de sus dimensiones.

La inclusión educativa pretende avanzar hacia una educación de CALIDAD para TOD@S y con TOD@S, suprimiendo las barreras, para el acceso, el aprendizaje y la participación, que interaccionan negativamente con las condiciones personales de algunos alumnos y alumnas, particularmente vulnerables a los procesos de exclusión

Se entiende por barreras, los recursos, los servicios y las ayudas que presta la administración para la inclusión, los valores de la cultura escolar, las políticas, y las **formas de concretar el currículo en el aula** que pueden llegar a condicionar positiva o negativamente la presencia, el aprendizaje o la participación de determinados alumnos en la vida escolar, entre otros. (Echeíta y Sandoval 2010). Los autores nos proponen como modelo de identificación de barreras el sistema de indicadores para que las escuelas puedan ser capaces de evaluar su propio centro presente en el *Index for inclusion (*Booth y Ainscow, 2002). Se acaba de presentar “Guía para la Educación Inclusiva”. Este libro es la traducción de la tercera edición, corregida y ampliada, de “Index for Inclusión” La traducción la ha llevado a cabo un equipo del [Consorcio para la Educación Inclusiva](http://www.consorcio-educacion-inclusiva.es/" \l "_blank), integrado por Gerardo Echeita, Yolanda Muñoz, Cecilia Simón y Marta Sandoval.

La inclusión educativa se asienta sobre tres pilares:

1. **PRESENCIA O ACCESO**

Hacer posible la presencia o acceso del alumnado a las aulas y a los centros ordinarios, es decir, a aquellos centros a los que el alumno o los padres de éste, quisieran que acudiera si no hubiera elementos que lo impidieran (arquitectónicos, burocráticos, materiales, organizativos, etc…)

1. **APRENDIZAJE**

Se trata de que TODO el alumnado aprenda y progrese al máximo de sus capacidades, y tenga experiencias educativas variadas, relevantes y significativas para su vida presente y para su futura inserción en la vida activa.

1. **PARTICIPACIÓN**

Reconocer y apreciar la identidad de cada alumno y alumna y procurar su bienestar personal (autorregulación emocional, confianza en sus posibilidades, autoestima) y social (relaciones de amistad y compañerismo).

Nuestra propuesta para facilitar la inclusión educativa desde la tarea integrada es la utilización sistemática del Diseño Universal de Aprendizaje, a partir de ahora **DUA.**

Los materiales educativos, tanto en formato papel como digital, deberían cumplir sus principios. El **Real Decreto Legislativo 1/2013**, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social define Diseño Universal o diseño para todas las personas como la actividad por la que se conciben o proyectan desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, programas, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado.

Tal y como describe la “Guía para el Diseño Universal del aprendizaje” editada por **CAST** (Center for Applied Special Technology),el DUA ayuda a estar a la altura del reto de la diversidad sugiriendo materiales de instrucción flexibles, técnicas y estrategias que den poder a los educadores para atender y reconocer estas múltiples necesidades. Un currículo diseñado universalmente está diseñado *desde el principio* para tratar de satisfacer las necesidades educativas del mayor número de usuarios, haciendo innecesario el costoso proceso de introducir cambios una vez diseñado “para algunos·” el currículo general.[[1]](#footnote-2)

CAST empezó a comienzos de los 90 a investigar, desarrollar, y articular los principios y prácticas del Diseño Universal para el Aprendizaje. El término fue inspirado por el concepto de diseño universal de la arquitectura y el desarrollo de productos promovido por Ron Mace de la Universidad de Carolina del Norte en los 80, cuyo objetivo es crear entornos urbanos y herramientas que se puedan utilizar por el mayor número de personas posible .Como las personas no son edificios ni productos, la asociación abordó el problema del diseño universal respecto a las ciencias del aprendizaje. Así, los principios del DUA van más allá que centrarse en el acceso a lugares como la clase y se centran en elacceso al aprendizaje.

La guía describe tres principios primarios que orientan el DUA, y proporcionan la estructura para su aplicación: ·

**Principio I**: Proporcionar **múltiples medios de representación** (el “¿qué?” del aprendizaje). Los alumnos difieren en el modo en el que perciben y comprenden la información que se les presenta. Por ejemplo, aquellos con diferentes estilos cognitivos, diferentes estilos de aprendizaje, incluso con deficiencias sensoriales (ejemplo. Sordera o ceguera); dificultades de aprendizaje (dislexia), diferencias culturales o de idioma y demás, pueden requerir todos ellos diferentes maneras de abordar los contenidos. Otros pueden simplemente captar mejor la información a través de métodos visuales o auditivos que a través de un texto escrito. En realidad, no hay un solo medio que sea el mejor para todos los alumnos; el proporcionar opciones en la representación es esencial. ·

**Principio II:** Proporcionar **múltiples medios de expresión** (el “¿cómo?” del aprendizaje). Los alumnos difieren en el modo en que pueden “navegar en medio de aprendizaje” y expresar lo que saben. Por ejemplo, individuos con diversidad de habilidades motrices o estratégicas y organizativas, incluso los que presentan dificultades (déficits de la función ejecutiva, TDHA), aquellos con un idioma materno distinto a la lengua de acogida y demás, abordan las tareas del aprendizaje y demostrarán su dominio de manera muy distinta. Algunos serán capaces de expresarse correctamente por escrito pero no oralmente, y viceversa. En realidad, no hay un medio de expresión óptimo para todos los estudiantes; proporcionar opciones para expresarse es esencial. ·

**Principio III:** Proporcionar **múltiples medios de compromiso** (el “¿por qué?” del aprendizaje). Los alumnos difieren marcadamente en la forma en que pueden sentirse implicados y motivados para aprender. Algunos alumnos se “enganchan” o conectan con la espontaneidad y la novedad mientras que otros desconectan, incluso se asustan, al aprender así, No hay un único medio de representación que sea óptimo para todos los estudiantes; proporcionar múltiples medios de compromiso es esencial.

Para un conocimiento detallado de las múltiples opciones que el DUA propone se adjunta como anexo la “Guía para el Diseño Universal del Aprendizajes” en la versión castellana traducida en el 2013 por la Universidad Complutense de Madrid[[2]](#footnote-3).

Utilizaremos las pautas que nos proporciona el Diseño Universal de Aprendizaje como procedimiento fundamental para adaptar a la diversidad del alumnado la elaboración del producto final de la tarea y la participación en la práctica social al que dicho producto se destina. Asimismo, y utilizando además las preguntas del apartado de prácticas de aula del “Index For Inclussion”, proponemos como recurso para el docente y los autores de materiales didácticos, una guía de elaboración propia que pretende suscitar la reflexión de los autores de las propuestas didácticas y orientar la elaboración de Tareas iIntegradas que cumplan los principios del DUA y estén ideadas desde el principio para la inclusión educativa. **ANEXO II.**

De este modo se preparará la programación de la Unidad Didáctica para que todo el alumnado tenga acceso normalizado a la información, distintas posibilidades para expresar sus conocimientos y opciones personalizadas para vincularse con la tarea que potencien su motivación.

Esta medida evitará adaptaciones curriculares que consideran solamente la dimensión curricular para muchos alumnos que, teniendo apoyos para la participación y el acceso, no las necesitarán.

Según menciona la propia guía, “el proceso normal para hacer los currículos existentes más accesibles a los alumnos es la adaptación de los mismos (y en especial del material educativo y de los métodos de enseñanza). A menudo son los propios profesores los que tienen que hacer intentos heroicos para adaptar elementos del currículo que no fueron diseñados para encontrar las necesidades de aprendizaje de alumnos diversos. El término “diseño universal” está aplicado a menudo erróneamente a las adaptaciones curriculares que se realizan “después de hecho el currículo”.

Sin embargo, el DUA se refiere al proceso por el cual el currículo (por ejemplo las metas, los métodos, los materiales, o las evaluaciones) está intencional y sistemáticamente diseñado desde el inicio para tratar de satisfacer las diferencias individuales. Con los currículos que están diseñados universalmente muchas de las dificultades de las adaptaciones curriculares realizadas a posteriori, pueden ser reducidas o eliminadas, permitiendo implementar un medio de aprendizaje mejor para todos los estudiantes”.



Los materiales educativos de la propuesta, siempre que sea posible, ofrecerán **opciones múltiples de presentación de la información** (percepción- visual y auditiva- lenguaje y símbolos y comprensión), **opciones múltiples de expresión** (actuación física, habilidades de expresión y fluidez y funciones de ejecución) y, cuando se trate de la actividad de motivación de la secuencia de actividades, **opciones múltiples de motivación** (opciones de intereses, de mantenimiento del esfuerzo y la persistencia y de autorregulación). El DUA nos ofrece una forma natural de integrar algunas de las **FUNCIONES EJECUTIVAS** definidas por Tomas Brown, tan estrechamente relacionadas con los procesos cognitivos de alto nivel tal y cómo se ha apuntado en el apartado anterior.

En los libros en formato papel se pueden utilizar de forma habitual muchas de las opciones que se proponen en el DUA, sobre todo por lo que se refiere a los apartados de lenguaje y símbolos y de comprensión. En los libros digitales las opciones múltiples de presentación del apartado de percepción, tanto visual como auditiva, podrían activarse de forma personalizada para que el profesorado no las tenga que elaborar.

El esquema del Diseño Universal de Aprendizaje también nos permite justificar la presentación **MULTIMODAL** de la información, tanto en materiales digitales como en los libros en formato papel para los que se ofrecen de forma habitual recursos digitales adicionales.

En en este contexto en el que a nuestro juicio está realmente justificada la utilización de las propuestas derivadas la teoría de las **INTELIGENCIAS MÚLTIPLES,** la estimulación intencional de las **FUNCIONES EJECUTIVAS** o el uso de facilitadores para la presentación de la información utilizados por estrategias como el Visual Thinking, los organizadores visuales, mapas mentales o algunas de las rutinas de pensamiento y diversos programas para enseñar a pensar.

Habitualmente en los libros de texto se realizan estas propuestas como un complemento o añadido al tema o UD, nunca integradas con naturalidad en el desarrollo de la secuencia de actividades. El diseño Universal de aprendizaje nos proporciona una pauta para integrarlas en las actividades de la secuencia básica que hemos propuesto (motivación, planificación, desarrollo, síntesis y evaluación).

Al principio de la secuencia, en la actividad de MOTIVACIÓN, cuando se presenta la tarea al alumnado, la información se presentará en lenguaje MULTIMODAL favoreciendo así las funciones ejecutivas de activación del alumnado con diferentes estilos cognitivos y de aprendizaje. Si se utilizan además algunas de las formas de presentación de las inteligencias múltiples, la mayoría del alumnado podrá vincularse con la propuesta ya que accederá con mayor facilidad a la información que se proporciona y le otorgará a la misma una mayor significación.

En las actividades del PRINCIPIO DE LA SECUENCIA en las que el alumnado debe tratar la información, organizarla y planificar el desarrollo del producto que se le propone, dar acceso múltiple a la información utilizando distintas formas de representación estimula las funciones ejecutivas de atención, planificación y organización. Si la información se proporciona además utilizando las formas de representación propias de las inteligencias múltiples el alumnado movilizará sus recursos de forma personalizada para ponerlos en marcha y proponerse las metas adecuadas para realizar el producto final de la tarea.

Proponer diversas formas de expresión de los conocimientos adquiridos en las actividades de DESARROLLO del plan concebido, centrales en la secuencia didáctica, y en las actividades de SÍNTESIS Y EVALUACIÓN con las que finaliza la tarea, puede contribuir a estimular las funciones ejecutivas de autorregulación cognitiva y emocional y a aumentar la memoria de trabajo siempre que el docente oriente adecuadamente estos procesos de modo intencionado. Ofrecer además diversas posibilidades de expresar lo aprendido permite movilizar también múltiples inteligencias del alumnado que utilizará sus modos preferentes de expresión y tendrá la posibilidad de aprender formas nuevas y complementarias.

Por otro lado el Diseño Universal de aprendizaje propone estimular la PARTICIPACIÓN con múltiples formas de interacción o acompañamiento personalizado. Se pueden planificar las actividades de la tarea contando con las posibilidades que proporciona la interacción entre iguales en sus diversas formas, la colaboración de voluntarios en grupos interactivos o con el apoyo coordinado del profesorado especialista dentro de las aulas.

|  |
| --- |
| **EDUCACIÓN PLÁSTICA ESTRUCTURA DE LA TAREA 1** |

|  |
| --- |
| El alumnado en grupos de cuatro decidirá a qué periodo histórico pertenecerán sus marionetas y elegirá su personaje entre los característicos del teatro de títeres. Cada alumno o alumna, a partir de modelos presentados de diferentes civilizaciones creará su propia marioneta siguiendo las pautas consesuadas en su grupo y la caracterizará según su personalidad que elija y la época histórica en la que su grupo haya elegido ambientar su “historia”. Cada alumno/a, junto con los miembros de su grupo presentará públicamente a sus personajes con apoyo gráfico y/o audiovisual. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SECUENCIA DE ACTIVIDADES** | **SELECCIÓN DE EJERCICIOS** | **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **MOTIVACIÓN**  A partir del visionado de un documental sobre el teatro de títeres, sus orígenes, desarrollo actual y personajes característicos, cada alumno/a del grupo elegirá su personaje entre los característicos del teatro de títeres y hará propuestas sobre el tipo de marioneta que en el grupo va a realizar (plana o con volumen), negociando con sus compañeros hasta llegar a un acuerdo**.** | Identificar los personajes clásicos del teatro de títeres en documentos audiovisuales  Relacionar la descripción de diversos tipos de marionetas con sus imágenes.  Reconocer personajes famosos entre las marionetas presentadas por el grupo de alumnos/as. | Presentación de la información en soportes sonoros o en imágenes fijas atractivas y familiares.  Información relevante señalizada (símbolos o sonidos).  Los alumnos aportan sus propios modelos según preferencias y recuerdos.  Colecciones de imágenes en diferentes formatos capturadas del vídeo para realizar juegos y ejercicios. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1. IMAGINO MI PERSONAJE**  A partir del visionado de videos de animación de los diferentes periodos de la historia, el alumnado realizará una observación guiada de los ambientes y objetos de la vida cotidiana y de detalles característicos del vestuario e imaginará a su personaje.  Cada grupo de alumnos elegirá una época histórica de entre las propuestas para caracterizar a sus marionetas y contextualizar la historia que se va a representar en la T3.  Cada alumno/a elegirá entre diferentes propuestas las características físicas de su personaje (color y forma del pelo, expresión del rostro,…) y le pondrá un nombre de la época que les toca representar.  También elegirá los detalles del vestuario , tanto del traje, como de la cabeza y los adornos. | Identificar en imágenes capturadas de los vídeos: atuendo, viviendas y objetos de la vida cotidiana y relacionarlas con las diferentes épocas históricas.  Relacionar colores, líneas y texturas con determinadas características expresivas de los personajes y los atuendos de los vídeos de animación. | Posibilidad de visionar el vídeo tantas veces como sea necesario.  Acompañamiento guiado para la observación de detalles.  Colecciones de imágenes en diferentes formatos capturadas del vídeo para realizar juegos y ejercicios. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2. DIBUJO EL BOCETO DE LA MARIONETA.**  Cada alumno/a dibujará un BOCETO del personaje con todos los detalles sobre sus características físicas y su atuendo. | Calcar y copiar diferentes objetos de la vida cotidiana de las diferentes épocas.  Colorear los peinados y atuendos de los personajes con sus cenefas y estampados característicos. | Siluetas para facilitar la elección de la figura.  Posibilidad de superponer detalles tipo recortable. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3. PLANIFICO LA TAREA**  Cada alumno hará una previsión de los materiales y recursos de apoyo que va a necesitar para elaborar su marioneta y realizará un cronograma con las acciones que tiene que realizar estimando el tiempo para cada paso. | Ordenar los pasos a seguir para realizar su proyecto.  Clasificar materiales de diverso tipo según sus características y/o utilidad. | Presentar los pasos de forma escrita y gráfica.  Realizar la selección de materiales sobre una propuesta predeterminada  Cronograma tipo como modelo |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4. LA CABEZA Y EL CUERPO DE LA MARIONETA**  **PLANA.** El alumnado decidirá con qué materiales realizará la base de su marioneta (papel, cartón, telas, espumas, fieltro...) Recortará los patrones de la cabeza, de la base del traje y de las manos. Dibujará y recortará las piezas en el material que ha elegido. Pegará o coserá las piezas entre sí.  **EN 3 D.** El alumnado que así lo decida elaborará la cabeza de la marioneta con papel maché siguiendo instrucciones gráficas o audiovisuales. | Recortar figuras con formas complejas  Pegar las figuras recortadas con formas complejas  Coser a pespunte y sobrehilar en muestras de tela  Rasgar papel siguiendo contornos prefijados  Modelar formas prefijadas con diferentes materiales y técnicas | Adaptar la dificultad de las acciones a las habilidades del alumnado.  Ayudas físicas y acompañamiento.  Instrucciones gráficas y sonoras. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5. CARACTERIZO A MI PERSONAJE.**  El alumnado recogerá de su casa o el entorno materiales diversos a reutilizar para confeccionar el pelo y los adornos de la marioneta. Dibujará o modelará los rasgos de la cara.Pintará la cara potenciando los rasgos de la expresión elegida. Elaborará y colocará el pelo, los detalles de la cabeza y los adornos del vestido. | Copiar los rasgos faciales característicos de diferentes modelos  Modelar con plastelina caras con expresiones diferentes imitando modelos  Hacer lazos y trenzas con diversos materiales  Coser botones y detalles en muestras de tela | Adaptar la dificultad de las acciones a las habilidades del alumnado.  Ayudas físicas y acompañamiento. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6. MONTO LA MARIONETA.**  Montar la marioneta por observación de un modelo (profesor /a o compañero/a avanzado/a) que se grabará en vídeo. Cada alumno/a decidirá que pasos debe seguir para realizar su montaje. El alumnado podrá contar con el apoyo del vídeo con la grabación del proceso seguido por el modelo, siempre que lo necesite. | Realizar ensamblajes con materiales diversos siguiendo instrucciones precisas | Adaptar la dificultad de las acciones a las habilidades del alumnado.  Ayudas físicas y acompañamiento.  Instrucciones gráficas y sonoras. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **7. PREPARO LA PRESENTACIÓN DE LA MARIONETA**.  Realizar fotografías de la marioneta y seleccionarlas las más adecuadas para el portfolio personal.  Realizar efectos expresivos utilizando un programa de edición de fotografías para resaltar la personalidad y características del personaje y preparar su presentación pública.  Imprimir una de las fotografías y pegarla en un marco como presentación principal del personaje. | Utilizando el programa Picpick  Recortar figuras  Superponer imágenes sobre diferentes fondos  Pixelar  Modificar brillo y contraste  Utilizar diferentes combinaciones de colores  Insertar texto | Ayudas físicas y acompañamiento.  Opciones de accesibilidad del `programa de edición |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **8. PRESENTO PÚBLICAMENTE LA MARIONETA**  Cada grupo presenta al resto de sus compañeros sus marionetas con apoyo del material gráfico elaborado. Las marionetas y su presentación quedarán expuestas durante el tiempo necesario para su evaluación por parte del resto de compañeros y para que otros miembros de la comunidad educativa puedan contemplarlas. |  | Ensayos con acompañamiento personalizado |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN. ¿QUÉ HE APRENDIDO?**  Elaborar el apartado del portfolio de la tarea describiendo gráficamente y por escrito el proceso de elaboración de la marioneta.  Rellenar la escala para la autoevaluación y la coevaluación. Evaluar el desarrollo de la tarea y el producto final, mediante una reflexión propia y una observación de la exposición de las marionetas de todos los compañeros y compañeras, y plasmarlo en el apartado correspondiente de su portfolio personal. |  | Adaptación de la escala con apoyos visuales  Adaptación del vocabulario y la sintaxis de la escala y el cuestionario  Posibilidad de expresar la respuesta de forma verbal y grabarla. |

Por lo que se refiere a las medidas de adaptación curricular, aspecto al que se ha reducido la dimensión de **APRENDIZAJE** de la inclusión y que se plantea habitualmente en las propuestas editoriales, la **selección** de ejercicios es fundamental para consolidar los contenidos **básicos** que se programan en la Unidad Didáctica. Cuando se planifica la atención a la diversidad en la estructura de la tarea, los ejercicios son el elemento que con mayor precisión se puede programar a diferentes niveles de competencia curricular, fundamentalmente de nivel básico y de refuerzo. Las actividades pueden enriquecerse de diversas formas para adaptarlas al alumnado más capaz, incluso pueden programarse actividades adicionales de enriquecimiento.

En las Unidades Didácticas de las **áreas troncales**, de mayor carga horaria, se pueden planificar actividades/ejercicios de **refuerzo y ampliación** dirigidas al alumnado que tiene niveles inferiores o superiores que no sobrepasan los dos cursos de diferencia con el nivel de competencia del grupo de referencia y en consecuencia no necesitan en una de una adaptación curricular individual significativa.

A partir de esta propuesta general, y con la concreción curricular del área de otros niveles educativos, se puede elaborar la **programación individualizada utilizando los elementos curriculares de la Unidad Didáctica** para el alumnado con Adaptaciones Curriculares Individuales Significativas seleccionando los elementos equivalentes del nivel de competencia del alumno o alumna con Necesidad Específica de Apoyo Educativo. Este recurso es la base curricular de la programación individualizada de la Adaptación Curricular Individual Significativa y la base para personalizar la propuesta general realizando, solamente cuando sea absolutamente necesario, una **PROGRAMACIÓN MÚLTIPLE** de los elementos curriculares de la tarea.

El diseño de programaciones múltiples (DPM) trata de anticipar medidas para proporcionar múltiples oportunidades de aprendizaje a todos y cada uno de los alumnos y alumnas en el contexto del aula inclusiva y de su currículo tangible, real y concreto. Se basa en las aportaciones de la “enseñanza multinivel” (Collicot, 1991,2000). Planifica las medidas para que el alumno o alumna con mayor riesgo de ser excluido acceda a los contenidos de aprendizaje comunes, a una justa y objetiva evaluación de su progreso y a la participación real en todas las actividades del aula para que pueda experimentar el éxito en su aprendizaje como un miembro valorado del grupo. (Robert Ruíz i Bel, 2007[[3]](#footnote-4)).

Una propuesta general que incluya opciones múltiples de presentación, expresión y motivación permitirá superar barrearas al acceso y la participación a todo el alumnado, como ya se ha dicho, evitando adaptaciones curriculares innecesarias. Pero cuando verdaderamente esté justificada esta adaptación de los elementos curriculares, el recurso que presentamos facilitará la selección de estos elementos (contenidos, criterios de evaluación e indicadores o estándares de aprendizaje) a diferentes niveles de competencia curricular. Esta selección puede utilizarse como referente de programación individualizada con el alumnado que muestre una gran diferencia (siempre más de dos cursos) en su nivel de competencia curricular con el grupo de referencia**.** Del mismo modo orienta la propuesta de ejercicios de refuerzo y actividades de ampliación.

La propuesta didáctica podría orientar esta selección de elementos curriculares y proporcionar orientaciones para realizar la adaptación de los materiales del libro del alumnado y de los instrumentos de evaluación a los diferentes niveles de competencia. curricular.

Si los elementos curriculares, especialmente los criterios de evaluación y los indicadores/estándares de aprendizaje, se reorganizan adecuadamente es posible proporcionar una guía para la selección multinivel de dichos elementos en cada una de las tareas programadas tal y como se demuestra en el ejemplo. La concreción curricular de la tarea que estamos utilizando para ejemplificar la propuesta se proporciona en el siguiente apartado. En el ejemplo se puede comprobar que los criterios de evaluación y los indicadores de toda la etapa se pueden presentar de forma que se facilite la concreción curricular a diferentes niveles (de 1º a 6º).

A continuación, para orientar la programación múltiple de la secuencia de actividades y la selección de ejercicios de la tarea que se ejemplifica, adjuntamos un documento realizado con la concreción curricular o documento puente de la Comunidad Valenciana. Se trata de una **GUÍA** **PARA LA PROGRAMACIÓN MÚLTIPLE** que permite visibilizar los criterios de evaluación del nivel para el que se programa relacionados con cada una de las actividades de la tarea, y en negro los indicadores de logro que corresponden a cada criterio. En azul se muestran los indicadores de logro equivalentes de todos los niveles de la etapa.

Esta guía nos permite programar con exactitud actividades/ejercicios para el nivel, 6º en este caso, y a la vez programar actividades/ejercicios de refuerzo de los niveles inmediatamente anteriores. En el caso que haya un alumno que verdaderamente necesite una Adaptación curricular individual significativa, esta guía proporciona la información que el profesorado necesitaría para elaborar el referente curricular individualizado al nivel de competencia curricular del alumno/a y adaptar en consecuencia la tarea.

|  |
| --- |
| **GUÍA** **PARA LA PROGRAMACIÓN MÚLTIPLE** |
| **GUÍA PARA LA SELECCIÓN DE ACTIVIDADES/EJERCICIOS DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN Y ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS** |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS/INDICADORES EVALUACIÓN** | |
| 6º.EP.BL2.1 Observar e interpretar los elementos del entorno social cultural y artístico presentes en los medios de comunicación audiovisual e Internet, para representar de forma personal emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos del lenguaje visual. | |
| **ACTIVIDAD 1**  Imaginar el personaje | 1º.EP.BL2.1.1. Observa su entorno personal, familiar y natural según su percepción y expresa las emociones y vivencias evocadas de forma espontánea.  2º.EP.BL2.1.1. Observa en su entorno próximo, objetos, imágenes y formas y expresa las impresiones percibidas en el proceso de forma espontánea.  3º.EP.BL2.1.1. Observa en museos, exposiciones, galerías, auditorios y teatros diferentes producciones artísticas y expresa las impresiones percibidas de forma personal.  4º.EP.BL2.1.1. Observa en los medios de comunicación escrita diferentes producciones artísticas y expresa las impresiones percibidas de forma personal.  5º.EP.BL2.1.1. Observa en entornos sociales y naturales esculturas, elementos arquitectónicos y de diseño y expresa Las impresiones percibidas, de forma personal.  6º.EP.BL2.1.1. Observa diferentes producciones artísticas a través de **Internet** **y de los medios de comunicación audiovisual y expresa**  las **impresiones** percibidas de forma personal. |
| **ACTIVIDAD 2**  Dibujar el boceto | 1º.EP.BL2.1.2 Experimenta a través del juego con diferentes materiales y representa las emociones y vivencias evocadas en la observación utilizando los elementos básicos del lenguaje visual (texturas, colores pigmento y colores luz).  2º.EP.BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos básicos del lenguaje visual (plano soporte-plano forma, colores primarios y secundarios) para representar las emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación de objetos, imágenes y formas.  3º.EP.BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual (texturas y mezclas de colores primarios y secundarios) para representar con diferentes técnicas las emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación.  4º.EP.BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas del lenguaje visual ( (simbología y efectos sobre el entorno y los estados de ánimo del color, la luz como elemento generador de sombras y volumen) para representar de forma bidimensional las emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación.  5º.EP.BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual (materiales, soportes , texturas y la proyección de la luz natural y artificial sobre los objetos) para representar de forma tridimensional emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación.  6º.EP.BL2.1.2 **Experimenta** con las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual para representar **en diferentes formatos** las emociones, ideas, acciones y situaciones sugeridas en la observación de producciones artísticas a través de Internet y los medios de comunicación audiovisual. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS/INDICADORES EVALUACIÓN** | |
| 6º.EP.BL2.2 Realizar producciones artísticas bidimensionales, tridimensionales y mixtas eligiendo los materiales y recursos informáticos y tecnológicos más adecuados para conseguir diferentes efectos expresivos con precisión y calidad de ejecución. | |
| **ACTIVIDAD 4**  **PLANA.** Recortar los patrones. Dibujar y recortar las piezas. Pegar o coser.  **3D.** Modelar con papel marché  **ACTIVIDAD 5**  Dibujar o modelar los rasgos de la cara. Pintar la cara. Elegir los materiales y hacer pelo y adornos del traje  **ACTIVIDAD 6**  Montar la marioneta | 1º.EP.BL2.2.1. Realiza producciones artísticas experimentando a través del juego con algunas técnicas, materiales y útiles haciendo buen uso de los mismos y cuidando los acabados.  2º.EP.BL2.2.1. Realiza producciones artísticas experimentando con técnicas bidimensionales y tridimensionales, materiales y útiles para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos y cuidando los acabados.  3º.EP.BL2.2.1. Realiza producciones artísticas experimentando con técnicas mixtas, y diferentes soportes, materiales y útiles para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los materiales e instrumentos y cuidando los acabados.  4º.EP.BL2.2.1. Realiza producciones artísticas con técnicas bidimensionales eligiendo los materiales, soportes y útiles más adecuados a cada técnica para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos con precisión y calidad de ejecución.  5º.EP.BL2.2.1. BL2.2.1. Realiza producciones artísticas con técnicas tridimensionales, eligiendo los materiales y útiles más adecuados a cada técnica para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos con precisión y calidad de ejecución.  6º.EP.BL2.2.1. Realiza producciones artísticas con **técnicas mixtas**  y diferentes soportes y materiales para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos con precisión y calidad de ejecución.. |
| **ACTIVIDAD 7**  Fotografiar la marioneta  **ACTIVIDAD 8**  Presentar a la marioneta en público en soporte digital | 1º.EP.BL2.2.2 Experimenta a través del juego con diferentes recursos tecnológicos (cámara fotográfica) haciendo un buen uso de los mismos  2º.EP.BL2.2.2 Experimenta con diferentes recursos tecnológicos (cámara fotográfica, impresora) haciendo un buen uso de los mismos para conseguir diferentes efectos expresivos .  3º.EP.BL2.2.2 Utiliza diferentes recursos tecnológicos (cámara fotográfica, impresora, fotocopiadora, escáner) haciendo un buen uso de los mismos. para conseguir los efectos expresivos que se le proponen.  4º.EP.BL2.2.2 Utiliza diferentes recursos tecnológicos y programas muy sencillos de retoque haciendo un buen uso de los mismos para conseguir los efectos expresivos que se le propone .  .5º.EP.BL2.2.2 Utiliza diferentes recursos tecnológicos y programas sencillos de retoque haciendo un buen uso de los mismos decidiendo los efectos expresivos para conseguirlos de forma guiada.  6º.EP.BL2.2.2 Utiliza diferentes recursos tecnológicos y programas sencillos de retoque haciendo un buen uso de los mismos **realizando por sí mismo los efectos expresivos** que se ha propuesto conseguir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS/INDICADORES EVALUACIÓN** | |
| 6º.E.P.BL2.3 Planificar la realización de un producto estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales, estimar el tiempo para cada paso, evaluar el proceso seguido y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación detallando las mejoras realizadas. | |
| **ACTIVIDAD 3**  Planificar la realización de la marioneta | 1º.EP.BL2.3.1 Participa en el proceso de planificación del desarrollo de un producto o una tarea y ordena con ayuda los pasos a seguir.  2º.EP.BL2.3.1 Reconoce si ha seguido correctamente los pasos para el desarrollo de un producto o una tarea planificada de forma colectiva..  3º.EP.BL2.3.1 Propone un plan ordenado de acciones para el desarrollo de un producto o una tarea cuando participa en su planificación.  4º.EP.BL2.3.1 Selecciona los materiales necesarios para desarrollar un producto o tarea previamente planificado.  5º.EP.BL2.3.1 Modifica si es necesario los pasos a seguir durante el proceso de realización de un producto o tarea previamente planificado adaptándolos a cambios o imprevistos.  6º.EP.BL2.3.1 **Estima el tiempo** que requiere cada uno de los pasos del desarrollo de un producto o una tarea previamente planificada **adaptando el cronograma a cambios** e imprevistos. |
| **AUTOEVALUACIÓN\_**  **COEVALUACIÓN**  ¿Cómo lo hemos hecho?  ¿Qué hemos aprendido?  **Cuestionario/escala de valoración del portfolio** | 1º.EP.BL2.3.2 Expresa sus gustos y opiniones sobre el resultado de un producto o tarea.  2º.EP.BL2.3.2 Describe los pasos que ha seguido para realizar un producto o una tarea y da su opinión sobre la calidad de realización de cada uno de los pasos.  3º.EP.BL2.3.2 Evalúa la calidad del resultado del desarrollo de un producto o una tarea teniendo en cuenta aspectos previamente determinados por el adulto o de forma colectiva.  4º.EP.BL2.3.2 Evalúa el proceso y la calidad del resultado del desarrollo de un producto o una tarea utilizando guías para la observación previamente proporcionadas por el adulto o acordadas de forma colectiva.  5º.EP.BL2.3.2 Evalúa la oportunidad y adecuación de las modificaciones realizadas durante el proceso de realización de un producto o tarea para adaptarla a cambios e imprevistos.  6º.EP.BL2.3.2 Expresa de forma detallada las **mejoras** que ha realizado durante el proceso de realización de un producto o tarea **para alcanzar los resultados especificados** **en una guía de observación** previamente acordada de forma individual o colectiva.. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS/INDICADORES EVALUACIÓN** | |
| 6º.EP.BL2.4 Comprender y utilizar el vocabulario específico del área del lenguaje plástico del nivel educativo para analizar e intercambiar informaciones con otros alumnos, explicar el proceso y evaluar el resultado de la elaboración de productos artísticos, hacer propuestas razonadas para mejorarlos seguido en la elaboración de productos artísticos y para presentar los resultados de su trabajo en público. | |
| **AUTOEVALUACIÓN\_**  **COEVALUACIÓN**  ¿Cómo lo hemos hecho?  ¿Qué hemos aprendido?  **Cuestionario/escala de valoración del portfolio** | 1º.EP.BL2.4.1 Comprende y utiliza el vocabulario del área del nivel educativo respondiendo a preguntas sobre los conocimientos adquiridos.  2º.EP.BL2.4.1 Comprende y utiliza el vocabulario del área del nivel educativo en sus conversaciones sobre el contenido de las actividades realizadas.  3º.EP.BL2.4.1 Comprende y utiliza el vocabulario del área del nivel educativo, cuando trabaja con sus compañeros en actividades cooperativas .  4º.EP.BL2.4.1 Comprende y utiliza el vocabulario del área del nivel educativo cuando intercambia informaciones con otros alumnos o con los adultos.  5º.EP.BL2.4.1 Comprende y utiliza el vocabulario del área del nivel educativo cuando analiza información procedente de los medios de comunicación audiovisual y la utiliza en las actividades de aprendizaje.  6º.EP.BL2.4.1 Comprende y utiliza el vocabulario específico del lenguaje plástico cuando **analiza información procedente de medios digitales** y la utiliza en las actividades de aprendizaje. |
| 1º.EP.BL2.4.1.2 Explica en voz alta lo que ha aprendido utilizando adecuadamente el vocabulario del área del nivel educativo.  2º.EP.BL2.4.1.2 Explica en voz alta lo que ha aprendido sobre el contenido de las actividades realizadas utilizando adecuadamente el vocabulario del área del área del nivel educativo.  3º.EP.BL2.4.1.2 Explica el proceso seguido al realizar las tareas de aprendizaje utilizando adecuadamente el vocabulario del área del nivel educativo.  4º.EP.BL2.4.1.2 Utiliza adecuadamente el vocabulario del área del nivel educativo cuando participa en la autoevaluación de las tareas realizadas.  5º.EP.BL2.4.1.2 Utiliza adecuadamente el vocabulario del área del nivel educativo cuando participa el la coevaluación de las tareas realizadas por sus compañeros/as y para presentar los resultados de su trabajo en público.  6º.EP.BL2.4.1.2 Utiliza adecuadamente el vocabulario específico del lenguaje plástico cuando hace **propuestas razonadas para mejorar el proceso y el resultado** de sus aprendizajes y de los aprendizajes de sus compañeros/as. |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS/INDICADORES EVALUACIÓN** | |
| 6º.EP.BL2.8 Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita. | |
| **TODA LA TAREA** | 1º.EP.BL2.8.1 Se esfuerza y mantiene la atención mientras realiza una actividad  2º.EP.BL2.8.1 Sigue con atención y constancia las instrucciones para realizar una actividad de aprendizaje sencilla.  3º.EP.BL2.8.1 Sigue con atención y constancia las instrucciones para realizar dos actividades de aprendizaje consecutivas.  4º.EP.BL2.8.1 Sigue las instrucciones para realizar una tarea de aprendizaje de más de dos actividades manteniendo la atención hasta finalizarla.  5º.EP.BL2.8.1 Interpreta correctamente las demandas de una tarea de aprendizaje que desarrolla una secuencia de actividades completa, siguiendo el orden propuesto y manteniendo la concentración y el esfuerzo hasta finalizarla.  6º.EP.BL2.8.1 Permanece en **calma ante las dificultades** que se le presentan cuando realiza una secuencia de actividades completa y mantiene la **motivación** hasta finalizarla. |
| 1º.EP.BL2.8.2. Persiste en la realización de una actividad sin abandonar aunque le cueste realizarla.  2º.EP.BL2.8.2. Pide ayuda al adulto o a sus compañeros/as cuando la necesita.  3º.EP.BL2.8.2. Se adapta a los cambios que suponen las diferentes actividades sin desanimarse ante las dificultades.  4º.EP.BL2.8.2. Identifica las dificultades que experimenta en la realización de una tarea solicitando ayuda de forma precisa y detallada.  5º.EP.BL2.8.2. Intenta resolver las dudas que le plantea la realización de una tarea haciéndose preguntas y buscando la respuesta por sus propios medios.  6º.EP.BL2.8.2. **Persevera ante los retos y dificultades** que se le plantean en la realización de una secuencia de actividades completa y muestra **flexibilidad** **buscando soluciones alternativas.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **CRITERIOS/INDICADORES EVALUACIÓN** | |
| 6º.EP.BL2.9 Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes, tomando decisiones razonadas, responsabilizándose de su rol y su tarea, haciendo propuestas valiosas, reconociendo el trabajo ajeno y animando a los otros miembros del grupo, utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias. | |
| **MOTIVACIÓN**  Propuestas para elegir la época histórica y el tipo de marioneta.Elegir su personaje | 1º.EP.BL2.9.1 Participa con la guía del adulto en equipos de trabajo colaborando con los demás miembros del grupo para alcanzar metas comunes.  2º.EP.BL2.9.1 Realiza la parte de la tarea que le corresponde en un equipo de trabajo para alcanzar metas comunes.  3º.EP.BL2.9.1 Reconoce su rol y el de sus compañeros en un equipo de trabajo y muestra confianza en sus posibilidades mientras lo pone en práctica.  4º.EP.BL2.9.1 Desempeña correctamente su rol en un equipo de trabajo y ayuda a los otros miembros del grupo a cumplir con el suyo.  5º.EP.BL2.9.1 Desempeña con esfuerzo y eficacia su rol y la su tarea en un equipo de trabajo haciendo aportaciones desde su perspectiva y respetando las aportaciones de los demás.  6º.EP.BL2.9.1 Participa en la planificación de metas comunes **haciendo propuestas** valiosas y **tomando decisiones** razonadas. |
| 3º.EP.BL2.9.2 Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales expresando sus emociones y sentimientos de forma adecuada y manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.  4º.EP.BL2.9.2 Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales expresando su disconformidad o desagrado eligiendo el momento y la forma más oportuna y respetuosa y manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.  5º.EP.BL2.9.2 Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales para defender sus puntos de vista en situaciones que así lo requieran con un lenguaje respetuoso y manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.  6º.EP.BL2.9.2 Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales **respetando los puntos de vista de los demás** en las situaciones que así lo requieran **incorporando las intervenciones ajenas** manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos. |
| 6º.EP.BL2.9.3 **Anima a los otros miembros** de su grupo y **reconoce el trabajo** que realizan dentro del equipo. |

1. **CAST** es una organización estadounidense sin ánimo de lucro de investigación y desarrollo, que trabaja para expandir las oportunidades de aprendizaje a todas las personas, especialmente aquellas con discapacidad, a través del Diseño Universal para el Aprendizaje. [↑](#footnote-ref-2)
2. ***Traducción al español, Versión 2.0.*** Carmen Alba Pastor, Pilar Sánchez Hípola, José Manuel Sánchez Serrano y Ainara Zubillaga del Río. Universidad Complutense de Madrid, octubre 2013. <http://www.educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua_pautas.html> [↑](#footnote-ref-3)
3. Bonals, Sanchez Cano, (coord). Manual de asesoramiento psicopedagógico. Editorial Graó (2007). Cap 9. Procedimientos de evaluación y planificación multinivel y personalizada del currculum en el aula inclusiva. Robert Ruiz i Bel (universidad de Vic). [↑](#footnote-ref-4)