

4ª EDICIÓN

Hacia una **enseñanza**
inclusiva, eficiente
y de calidad

DUA
+IA



MARGARITA GUTIÉRREZ

www.enseñaconia.es

MUESTRA

DUA + IA

PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN
INFANTIL Y PRIMARIA

Margarita Gutiérrez Gómez

WWW.ENSEÑARCONIA.ES

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

PRIMERA PARTE¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

COMPRENDER EL DUA Y LA IA EN EDUCACIÓN ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

1. ¿POR QUÉ DUA + IA?.....¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

2. FUNDAMENTOS DEL DUA: NEUROCIENCIA, PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

3. IA Y DUA: ALIADOS EDUCATIVOS ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

SEGUNDA PARTE¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

IMPLEMENTAR EL DUA CON IA EN LA PRÁCTICA¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

4. ¿QUÉ ES EL DUA, REALMENTE? ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

5. MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN: EL *QUÉ* DEL APRENDIZAJE¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

6. MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN: EL *‘CÓMO’* DEL APRENDIZAJE¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

7. MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN: EL ‘POR QUÉ’ DEL APRENDIZAJE¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

8. DISEÑO DE PROPUESTAS INCLUSIVAS CON DUA E IA EN EDUCACIÓN PRIMARIA¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

9. SITUACIONES DE APRENDIZAJE CON DUA + IA..... 7

PARTE III¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

TRANSFORMAR TU AULA Y TU CENTRO ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

10. EVALUACIÓN INCLUSIVA CON IA: DEL DATO AL APRENDIZAJE REAL¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

11. INVOLUCRAR A LAS FAMILIAS EN EL PROYECTO¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

TU APOYO ES FUNDAMENTAL ¡Error! Marcador no definido.

12. LIDERAR EL CAMBIO EN TU CENTRO (CON SENTIDO COMÚN)¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

13. DOCENCIA SOSTENIBLE: MENOS ESFUERZO, MÁS IMPACTO¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

PARTE IV¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

METODOLOGÍAS ACTIVAS POTENCIADAS.. ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

CON IA Y DUA.....¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

14. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

15. GAMIFICACIÓN¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

16. FLIPPED CLASSROOM¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

17. APRENDIZAJE COOPERATIVO ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

PARTE IV¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

RECURSOS PRÁCTICOS PARA EL AULA..... ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

PROMPTS EDUCATIVOS PARA TODAS LAS NECESIDADES¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

TIPOS DE ACNEAE EN EL AULA .¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

OTROS RECURSOS¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

LO MÁS NUEVO DE GEMINI Y NOTEBOOK LM .¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

EPÍLOGO¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

CONTENIDO EXCLUSIVO¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

© 2025 Margarita Gutiérrez

AVISO LEGAL

Antes de empezar, un aviso importante:

El contenido que estás a punto de leer forma parte de la **segunda edición revisada y ampliada** del libro ***DUA + IA PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA***, de **Margarita Gutiérrez**. Este capítulo se comparte **exclusivamente como muestra promocional y con fines divulgativos y educativos**, con el objetivo de dar a conocer el enfoque y la estructura de la obra.

Todos los derechos están reservados.

Ninguna parte de este contenido puede ser reproducida, distribuida, comunicada públicamente, almacenada o

transmitida en forma alguna ni por ningún medio — electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, escaneo u otros sistemas de recuperación de información— **sin la autorización previa y por escrito de la autora**, salvo en los casos expresamente permitidos por la legislación vigente en materia de propiedad intelectual.

Este libro está debidamente **registrado y protegido por las leyes nacionales e internacionales de derechos de autor**. Cualquier uso no autorizado, total o parcial, del contenido — incluida su redistribución gratuita, reventa, adaptación o difusión en plataformas digitales— **constituye una infracción legal**.

La autora **no autoriza la distribución gratuita ni la comercialización no autorizada** de este material en ningún formato ni plataforma.

Cuarta edición publicada a través de Amazon KDP.

Gracias por respetar el trabajo profesional, pedagógico y creativo que hay detrás de cada página.

9. Situaciones de aprendizaje con DUA + IA

Comprender con precisión el concepto de "Situación de Aprendizaje" es el primer paso para aplicarlo correctamente y evitar confusiones con metodologías anteriores. La LOMLOE (2020) define las SdA como *"situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas"*. En esencia, son propuestas didácticas diseñadas por el docente para que el alumnado aplique, de forma integrada, sus saberes en un contexto real que exige una toma de decisiones para resolver un problema o un reto significativo. En este punto, es crucial incorporar el matiz conceptual que aportan Luengo y Moya (2022), quienes distinguen entre "situaciones de aprendizaje" (aquellas vividas, cotidianas, de las que se puede aprender, pero cuyo fin no es didáctico) y "situaciones PARA el aprendizaje". Estas últimas son las que nos ocupan en el ámbito educativo, ya que están diseñadas con una finalidad didáctica explícita: que una persona aprenda algo determinado en un contexto definido.

9.1. Características Esenciales

Para que una propuesta didáctica sea considerada una Situación de Aprendizaje, debe reunir las siguientes características:

- **Partir de los centros de interés del alumnado**, de sus experiencias previas y de sus necesidades para que el aprendizaje sea motivador.
- **Plantear un reto o problema contextualizado** y complejo, cuya resolución creativa requiera la participación activa del estudiante.
- Requerir la movilización **integrada de saberes básicos**, es decir, la aplicación conjunta de conocimientos (saber), destrezas (saber hacer) y actitudes (saber ser).
- **Fomentar la autonomía y las metodologías activas**, situando al alumnado como protagonista de su propio proceso de aprendizaje.
- **Conectar lo aprendido** con situaciones de la vida real, permitiendo la transferencia de los aprendizajes a otros contextos.
- **Ser inclusivas y respetuosas** con los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, diseñadas desde el principio para dar respuesta a la diversidad.

9.2. Situación de Aprendizaje vs. Unidad Didáctica

Un punto que genera confusión es la relación entre las Situaciones de Aprendizaje (SA) y las Unidades Didácticas (UD). Es fundamental aclarar que las SdAs no sustituyen a las UD. Una UD sigue siendo una unidad de trabajo que organiza un eje temático y sus saberes asociados. La diferencia radica en el enfoque y la estructura. Una SdA puede integrarse dentro de una UD, pero aportando un enfoque que la UD tradicional no exige.

La siguiente tabla resume las diferencias clave:

| Característica | Unidad Didáctica (Tradicional) | Situación de Aprendizaje |
|-----------------------|--|--|
| Enfoque Principal | Centrada en la transmisión y adquisición de contenidos de un área o materia. | Centrada en el desarrollo y adquisición de competencias a través de la acción. |
| Punto de Partida | Un eje temático o un bloque de contenidos del currículo. | Una o varias competencias específicas del currículo, de las cuales se deriva un reto contextualizado. |
| Contextualización | No requiere una contextualización en una situación real o problemática específica. | La contextualización en un escenario real, personal, social o escolar es imprescindible. |
| Metodología | Puede emplear metodologías tradicionales (expositivas) o activas. | Requiere metodologías activas que promuevan la participación, la investigación y la colaboración. |
| Interdisciplinariedad | Generalmente es disciplinar (centrada en una sola materia). | Fomenta un enfoque interdisciplinar, ya que los problemas reales rara vez se limitan a una única área de conocimiento. |

En definitiva, mientras una unidad didáctica se organiza en torno al *qué* se va a enseñar (los saberes), una situación de aprendizaje se estructura en torno al *para qué*, partiendo de un reto derivado de una competencia que da sentido a esos saberes y exige su aplicación práctica. El diseño de estas situaciones debe, por imperativo legal y pedagógico, fundamentarse en un principio de inclusión universal. Esto nos conduce directamente al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el pilar de toda SA verdaderamente eficaz.

9.3. Diseño de SdAs

Aunque el diseño de una Situación de Aprendizaje es un proceso eminentemente creativo, su efectividad depende de una secuencia estructurada y firmemente anclada en el currículo. No se trata de una improvisación, sino de una planificación intencionada que garantiza la coherencia pedagógica y el desarrollo competencial. Esta pequeña guía tiene como objetivo ofrecerte un marco práctico para la creación de las SdAs.

A. El Enfoque Deductivo: de lo general a lo concreto

Para asegurar un enfoque verdaderamente competencial, la planificación de una SA debe seguir **un método deductivo**. Este principio es fundamental, pues garantiza que cada actividad en el aula tenga un propósito claro y esté alineada con los fines últimos de la educación. Este enfoque previene la creación de experiencias "ricas en actividades pero pobres en aprendizaje". La lógica es una cascada jerárquica que va de lo general a lo específico:

Perfil de Salida → Competencias Clave → Competencias Específicas → Criterios de Evaluación → Saberes Básicos → Actividades y Tareas

Partir de los elementos más abstractos del currículo y descender progresivamente hasta las tareas concretas asegura una coherencia, vinculando cada acción del estudiante con el desarrollo competencial esperado al final de su escolarización.

El proceso paso a paso:

A continuación, se detalla una secuencia de pasos para guiar la creación de una SA.

Primera fase: El Origen Curricular — De la Competencia al Reto Auténtico

Esta fase es crucial y garantiza que la SA constituya una respuesta directa a las exigencias del currículo, evitando que sea una mera colección de actividades inconexas.

1. Identifica las Competencias Específicas: El primer paso consiste en consultar el currículo oficial y seleccionar la competencia o competencias específicas del área (o de varias áreas) que deseas desarrollar en un período definido. Recuerda que estas competencias son el auténtico foco de la SA.

2. Analiza la Competencia y Formula el Reto: Una vez seleccionada la competencia específica, analiza su redacción para identificar la **acción** (*qué se hace*), el **proceso** (*cómo se hace*) y el **propósito** (*para qué se hace*). La clave para formular un reto que movilice el aprendizaje se encuentra en el "**cómo**".

Ejemplo (Educación Física, EP): Ante la competencia específica *“Adoptar un estilo de vida activo y saludable, **practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas**, adoptando comportamientos que potencien la salud... para interiorizar hábitos...”*

El **"cómo"** (la práctica regular) orienta la SA hacia un desafío que requiere constancia y acción.

Ejemplo (Lenguaje, EI): Ante la competencia *“Comunicarse de manera clara en distintas situaciones, **utilizando diferentes lenguajes (corporal, verbal, plástico...)**, para expresar sus necesidades, sentimientos, emociones y deseos.”*

El **"cómo"** (el uso de diferentes lenguajes) implica que el reto debe culminar en una producción multimodal.

3. Contextualiza y Formula el Reto: El reto debe situarse en un **contexto real y significativo** para el alumnado (personal, social o escolar). Un problema abstracto no moviliza las competencias del mismo modo que un desafío auténtico, pues el aprendizaje competencial requiere de un sentido.

Ejemplo (Continuación EP): El reto se sitúa en un marco social real: *“La OMS ha advertido sobre el incremento del sedentarismo en la infancia. Se hace necesario el desarrollo de diferentes campañas de sensibilización en el centro utilizando diversos medios para fomentar hábitos saludables de alimentación, actividad física, higiene y posturales.”*

Ejemplo (Continuación El): El reto se sitúa en un marco personal cercano: *“Nuestro amigo el oso de peluche, Pompón, está triste porque no sabe cómo invitar a jugar a los nuevos niños de la clase. Diseñaremos un cuento gestual y dibujado para enseñarle a Pompón cómo **comunicarse sin usar palabras** y hacer nuevos amigos.”*

4. Globaliza Retos (Estrategia Recomendada): Para demostrar la **interconexión del conocimiento**, un principio clave del aprendizaje competencial, te sugiero unificar retos de diferentes áreas que compartan un mismo hilo conductor.

Ejemplo de Globalización:

- **Conocimiento del Medio (EP):** Reto sobre el uso seguro de internet (identificación de peligros en las redes).
- **Educación Artística (EP):** Reto sobre el respeto a la diversidad (representación de la igualdad).
- **Reto Unificado:** *“En muchas ocasiones, las redes sociales y otros entornos digitales provocan situaciones de falta de respeto e igualdad. ¿Qué soluciones creativas podrías ofrecer para concienciar a tu comunidad escolar sobre la importancia de la igualdad en contextos virtuales y presenciales?”*

Segunda fase: Estructuración y Documentación de la Situación de Aprendizaje

Con el reto ya definido, procedemos a estructurar y documentar formalmente la SA.

5. Justifica y Concreta el Currículo: Redacta una justificación que vincule el reto planteado con los **objetivos generales de la etapa** y los **principios pedagógicos** (incluida la mención al DUA). A continuación, selecciona del currículo los **saberes básicos** necesarios para la resolución del reto y los **criterios de evaluación** asociados a las competencias específicas elegidas.

6. Describe el Producto Final: El reto debe conducir a la creación de uno o varios **productos finales** que sean tangibles, relevantes y permitan evidenciar el aprendizaje competencial.

Ejemplos Variados: Una "Ecoauditoría en el centro" (EP), la "Elaboración de un cómic" de concienciación (EP), la "Organización de un huerto escolar" (EP), o la "Creación de una caja de emociones con materiales reciclados" (EI).

7. Diseña la Secuenciación Didáctica: Desglosa la secuencia de tareas y actividades que componen la SA, organizadas en fases y haciendo explícitas las metodologías activas a emplear:

- **Actividades de Motivación (Fase Inicial):** Para activar conocimientos previos y generar interés (*Flipped classroom*, un debate, un vídeo impactante).

- **Actividades de Desarrollo (Fase Central):** Para la investigación, construcción y práctica (*Aprendizaje Basado en Problemas*, centros de interés, estudio de casos).
- **Actividades de Consolidación (Fase Final):** Para resumir, estructurar y afianzar lo aprendido (*Aprendizaje-Servicio*, creación de mapas conceptuales).
- **Actividades de Aplicación:** La creación y presentación del producto final, donde se transfiere lo aprendido.

Define también los **escenarios** (presencial, a distancia, híbrido), los **recursos** necesarios y las formas de **agrupamiento** (individual, parejas, grupos cooperativos).

8. Planifica la Evaluación Competencial: Define los **instrumentos de evaluación** (rúbricas, portfolios, observación sistemática) que se utilizarán para valorar el grado de consecución de los criterios de evaluación.

Punto Metodológico Clave sobre Calificación: Para garantizar una evaluación competencial justa y equitativa, es un error asignar una única calificación a toda la Situación de Aprendizaje. La práctica correcta consiste en **evaluar y calificar cada criterio de evaluación de forma individual** a lo largo del período lectivo. La calificación final del trimestre se obtendrá calculando **la media de las calificaciones obtenidas en todos los criterios de evaluación** trabajados durante ese período. Este método asegura

la ponderación correcta de los criterios y facilita la identificación precisa de las necesidades de refuerzo de cada estudiante.

Estructura Formal: Plantilla para Documentar la SA

Una vez recorrido el proceso de diseño, resulta imprescindible disponer de una plantilla o esquema que organice todos estos elementos de manera clara y formal. Esta estructura le ayudará a garantizar la coherencia interna de la propuesta, su alineación con el currículo LOMLOE y a servir de mapa de ruta para la implementación.

1. Título de la Situación de Aprendizaje:

- **Descripción:** Título creativo y motivador, directamente relacionado con la temática o el reto.

2. Contextualización y Justificación:

- **Nivel y Área(s)/Materia(s):** Especifica el curso y las asignaturas implicadas.
- **Descripción del Reto:** Explica el problema o desafío contextualizado que da origen a la SA.
- **Justificación Pedagógica:** Argumenta la relevancia de la SA, su conexión con los intereses del alumnado, los objetivos de etapa y los principios pedagógicos.

3. Descripción del Producto Final:

- Detalla el resultado o resultados **tangibles y evaluables** que el alumnado deberá crear y presentar (ej. una campaña de sensibilización, un prototipo, una exposición, un *mural sensorial*).

4. Concreción Curricular:

- **Competencias Clave:** Enumera las competencias clave que se abordan.
- **Descriptor Operativo:** Lista los descriptores del Perfil de Salida que se desarrollan.
- **Competencias Específicas:** Indica las competencias específicas de las áreas implicadas.
- **Criterios de Evaluación:** Selecciona los criterios de evaluación asociados que serán objeto de valoración.
- **Saberes Básicos:** Detalla los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para resolver el reto.

5. Secuenciación Didáctica:

- **Fases y Actividades:** Resume las fases (motivación, desarrollo, aplicación) y las principales tareas.
- **Metodologías:** Especifica las metodologías activas (ABP, Gamificación, Clase Invertida).

- **Agrupamientos:** Describe las formas de organización del alumnado.
- **Escenarios y Recursos:** Define los espacios de aprendizaje y los materiales requeridos.

6. Medidas de Atención a la Diversidad (DUA):

- **Múltiples Formas de Implicación:** Describe las opciones para captar y mantener la motivación (ej. elección de roles, conexión del reto con problemas locales).
- **Múltiples Formas de Representación:** Detalla los diferentes formatos en que se presentará la información (ej. el reto se introduce con un vídeo subtulado y una infografía; los saberes básicos se apoyan en textos, *podcasts* o modelos manipulables).
- **Múltiples Formas de Acción y Expresión:** Enumera las diversas maneras en que el alumnado podrá demostrar su aprendizaje (ej. el producto final puede ser un *podcast*, un ensayo escrito, una presentación oral o un prototipo).

7. Evaluación:

- **Instrumentos de Evaluación:** Detalla los instrumentos que se utilizarán (rúbricas, portfolios, listas de cotejo).

- **Procedimientos de Calificación:** Explica el método de calificación basado en la evaluación individual de cada criterio.
- **Evaluación de la Práctica Docente:** Incluye instrumentos para la autoevaluación (ej. cuestionarios de percepción del alumnado, diario de clase del profesor).

Evaluación inclusiva: Diversificada, formativa, con rúbricas y autoevaluación.

9.4 Situaciones de aprendizaje listas para usar

Situación de Aprendizaje (EP): "Reporteros del Tiempo y el Clima". Enlace a la plantilla: bit.ly/3Xh7rG8

1. Título de la Situación de Aprendizaje

Reporteros del Tiempo: Análisis del Clima y su Impacto en la Comunidad.

1. Contextualización y Justificación

| Parámetro | Detalle |
|--------------------------|--|
| Nivel y Área(s) | Educación Primaria (5.º Curso). Área: Conocimiento del Medio Social y Natural. |
| Duración Estimada | 8 sesiones. |
| Descripción del Reto | Un fenómeno meteorológico extremo (una sequía prolongada, una ola de calor) está afectando la vida diaria y la economía local. ¿Cómo podemos investigar las causas y consecuencias de los diferentes fenómenos climáticos y elaborar un informe de impacto que analice la situación local y proponga medidas de mitigación? |
| Justificación Pedagógica | Esta SA aborda la Competencia en Conciencia y Expresión Cultural (CCEC) y la Competencia Digital (CD) al utilizar la investigación mediática. Fomenta el pensamiento crítico (Principio DUA de Implicación) al conectar conceptos científicos con la realidad social, promoviendo la ciudadanía activa. |

3. Descripción del Producto Final

Elaboración de un **"Informe de Impacto Climático Local"** presentado en formato de **telediario** (mediante *Clipchamp* o similar) o **página web interactiva** (creada con *Google Sites* o *Canva*), que debe incluir:

1. Análisis de los datos meteorológicos recopilados.
2. Explicación de las causas y consecuencias del fenómeno estudiado.
3. Propuesta de medidas de mitigación social y ambiental

4. Concreción Curricular (Extracto Orientativo)

| Elemento Curricular | Detalle |
|---------------------------------|--|
| Competencias Clave | Competencia Digital (CD), Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC), Competencia Ciudadana (CC). |
| Competencias Específicas | Interpretar información geográfica y meteorológica (mapas, gráficos, tablas) para analizar la interrelación entre elementos naturales y sociales y su repercusión en la vida humana. |
| Criterios de Evaluación | Explicar las características de los fenómenos atmosféricos y las zonas climáticas e identificar las causas y consecuencias del cambio climático a nivel local. |
| Saberes Básicos | Elementos del clima y el tiempo atmosférico. Interpretación y representación gráfica de datos. Impacto de la actividad humana en el medio ambiente local. |

5. Secuenciación Didáctica

| Fase | Actividades Clave | Metodología/Agrupamiento |
|--|---|---|
| Motivación e Investigación (Sesiones 1-2) | Análisis de noticias reales y datos meteorológicos locales. Uso de Diffit para adaptar artículos complejos sobre el cambio climático a un nivel lector adecuado. | <i>Flipped Classroom</i> (consumo de vídeos previos). Trabajo en parejas para el análisis inicial de datos. |

| | | |
|--|---|---|
| Desarrollo y Procesamiento (Sesiones 3-5) | Investigación en grupos cooperativos: 1. Datos Climáticos; 2. Impacto Socioeconómico; 3. Propuestas de Mitigación. Uso de Google Docs y NotebookLM para procesar y sintetizar la información. | Grupos cooperativos con roles definidos (Investigador, Sintetizador, Editor). Uso de la biblioteca del centro y recursos digitales. |
| Aplicación y Producción (Sesiones 6-7) | Creación de los guiones y la producción final del noticiero o la web. Uso de Brisk Teaching para generar un esquema de guion diferenciado. | Trabajo en pequeños grupos (según el producto final elegido). Escenarios flexibles (rincón de grabación o aula de informática). |
| Evaluación y Reflexión (Sesión 8) | Presentación de los productos finales. Coevaluación y autoevaluación guiada. | Gran grupo (presentación). Individual (autoevaluación y reflexión). |

6. Medidas de Atención a la Diversidad (DUA)

| Principio DUA | Opciones y Herramientas |
|---------------------------------|---|
| Implicación (Motivación) | Elección de roles: El alumnado elige el rol específico dentro del proyecto (Reportero, Analista de Datos, Diseñador Gráfico, Editor). Relevancia: El reto está directamente conectado con un problema local actual, aumentando el <i>engagement</i> . |

| | |
|-------------------------------------|--|
| Representación (Acceso) | Multimodalidad: Los datos climáticos se ofrecen en gráfico, tabla y texto narrado (función TTS de Gemini o Diffit). Clarificación: Uso de Gemini para generar preguntas clave sobre los artículos de prensa difíciles. |
| Acción y Expresión (Entrega) | Flexibilidad de entrega: El informe final puede entregarse como análisis escrito, presentación oral/vídeo, o diseño web . Soporte: Uso de Book Creator para aquellos que prefieran una estructura visual y guiada en lugar del formato de informe tradicional. |

7. Evaluación

- **Instrumentos: Rúbrica analítica** (para valorar el grado de cumplimiento de los criterios de evaluación en el producto final), **Lista de cotejo** (para la coevaluación del trabajo en grupo y la observación sistemática), **Portafolio digital** (almacena borradores, fuentes de datos y el producto final).
- **Procedimientos de Calificación:** Evaluación individualizada de los criterios de evaluación a través de los diversos instrumentos definidos. La calificación final del periodo se obtendrá mediante el cálculo de la media de las calificaciones obtenidas en todos los criterios trabajados, asegurando la equidad.

A continuación, te presento algunas propuestas para Infantil y Primaria. Cada una responde a los principios del DUA y está apoyada por herramientas de IA, con actividades prácticas y adaptaciones inclusivas.

Educación Infantil – "El huerto de los sentidos"

Nivel: 5 años

Área: Conocimiento del entorno y desarrollo sensorial

Duración: 1 semana (5 sesiones)

Objetivo: Explorar el entorno natural a través de los cinco sentidos, identificando plantas, texturas, olores y sonidos presentes en el huerto escolar.

| Fase | Actividad principal | Herramientas IA | DUA aplicado |
|-------------|---|------------------------------|--|
| Activación | Vídeo introductorio con sonidos y narración sobre el huerto | Synthesia + Suno.ai | Representación multisensorial |
| Exploración | Juego de pistas con olores y texturas | Canva (tarjetas sensoriales) | Implicación activa con materiales variados |
| Producción | Crear dibujo digital del huerto con etiquetas | DALL·E, Book Creator | Expresión personalizada |

| | | | |
|-------------------|---|---------------|---------------------------|
| Evaluación | Contar su experiencia grabando su voz con ayuda del docente | AudioNotes AI | Evaluación oral accesible |
|-------------------|---|---------------|---------------------------|

Adaptaciones: pictogramas, apoyos visuales, turnos flexibles y opción de mostrar en lugar de hablar.

Educación Primaria – "Cuidamos nuestro barrio"

Nivel: 4.º de Primaria

Área: Conocimiento del medio, Educación en valores, Lengua

Duración: 2 semanas (8 sesiones)

Objetivo: Analizar problemas medioambientales del entorno cercano y proponer soluciones en diferentes formatos con apoyo de herramientas digitales.

| Fase | Actividad principal | Herramientas IA | DUA aplicado |
|-------------------|--|------------------------|-----------------------------------|
| Activar | Mapa interactivo de Google Earth con recorrido por el barrio | Google Earth, ChatGPT | Representación visual y accesible |
| Investigar | Lectura fácil sobre contaminación y residuos | Diffit, Canva Docs | Acción personalizada |

| | | | |
|-------------------|--|---------------------------------|---|
| Producir | Crear propuesta de mejora en podcast, cartel o cómic | ElevenLabs, Book Creator, Canva | Múltiples formas de expresión |
| Evaluación | Exposición con rúbricas accesibles y autoevaluación guiada | Brisk, Padlet | Evaluación inclusiva y reflexión compartida |

Adaptaciones: textos con pictogramas, rúbricas visuales, agrupamientos cooperativos, plantillas de apoyo.

Educación Primaria – "Mi huella digital"

Nivel: Tercer ciclo de Educación Primaria.

Área: Ciencias Naturales, Valores cívicos, Lengua Castellana

Duración: 2 semanas (10 sesiones)

Objetivo: Reflexionar sobre la identidad digital, los riesgos de la exposición en redes y desarrollar una campaña de concienciación para adolescentes.

| Fase | Actividad principal | IA | DUA aplicado |
|----------------------|--|--------------------------|--|
| Activación | Debate a partir de simulación de publicaciones en redes | ChatGPT, Leonardo AI | Implicación emocional y análisis crítico |
| Investigación | Verificación de noticias falsas y análisis de huella digital | Edpuzzle, Diffit, Padlet | Acción guiada y participación activa |

| | | | |
|-------------------|--|---------------------|------------------------------------|
| Producción | Diseño libre de campaña audiovisual | Canva, Clipchamp | Expresión multimodal y autonomía |
| Evaluación | Retroalimentación mediante rúbrica y comentarios entre iguales | Brisk, Google Forms | Evaluación compartida y motivadora |

Adaptaciones: guía paso a paso, elección del medio de entrega, soporte visual continuo, feedback personalizado.

Para profundizar en el contenido de este capítulo, te invito a consultar el siguiente vídeo en mi canal @enseñarconia,

Acceso al Recurso en Vídeo

Puedes acceder al vídeo de profundización en el canal oficial de YouTube @enseñarconia. Enlace directo: bit.ly/4ihLSii

Acceso Rápido: también puedes escanear el siguiente código QR para acceder instantáneamente al vídeo.



6 Pasos para Diseñar Situaciones de Aprendizaje con DUA + IA



1. Contextualización

Identificar un tema que sea relevante y significativo para los estudiantes.



4. Diseño de Actividades Variadas (DUA)

Ofrecer múltiples formas de representación, acción e implicación para el alumnado.

2. Detección de Barreras

Analizar posibles obstáculos que dificulten la participación y el aprendizaje de todos.



Analizar posibles obstáculos que dificulten la participación y el aprendizaje de todos.



5. Selección de Herramientas IA

Elegir tecnología IA para personalizar, adaptar y enriquecer las actividades propuestas.



3. Formulación de Objetivos y Competencias

Definir metas de aprendizaje que sean claras, observables y adaptadas al grupo.



6. Evaluación Inclusiva

Utilizar métodos diversificados, formativos y que incluyan rúbricas y autoevaluación.

¿TE HA RESULTADO ÚTIL ESTE CAPÍTULO?

Si este contenido te ha ayudado, imagina todo lo que encontrarás en el libro completo DUA + IA:

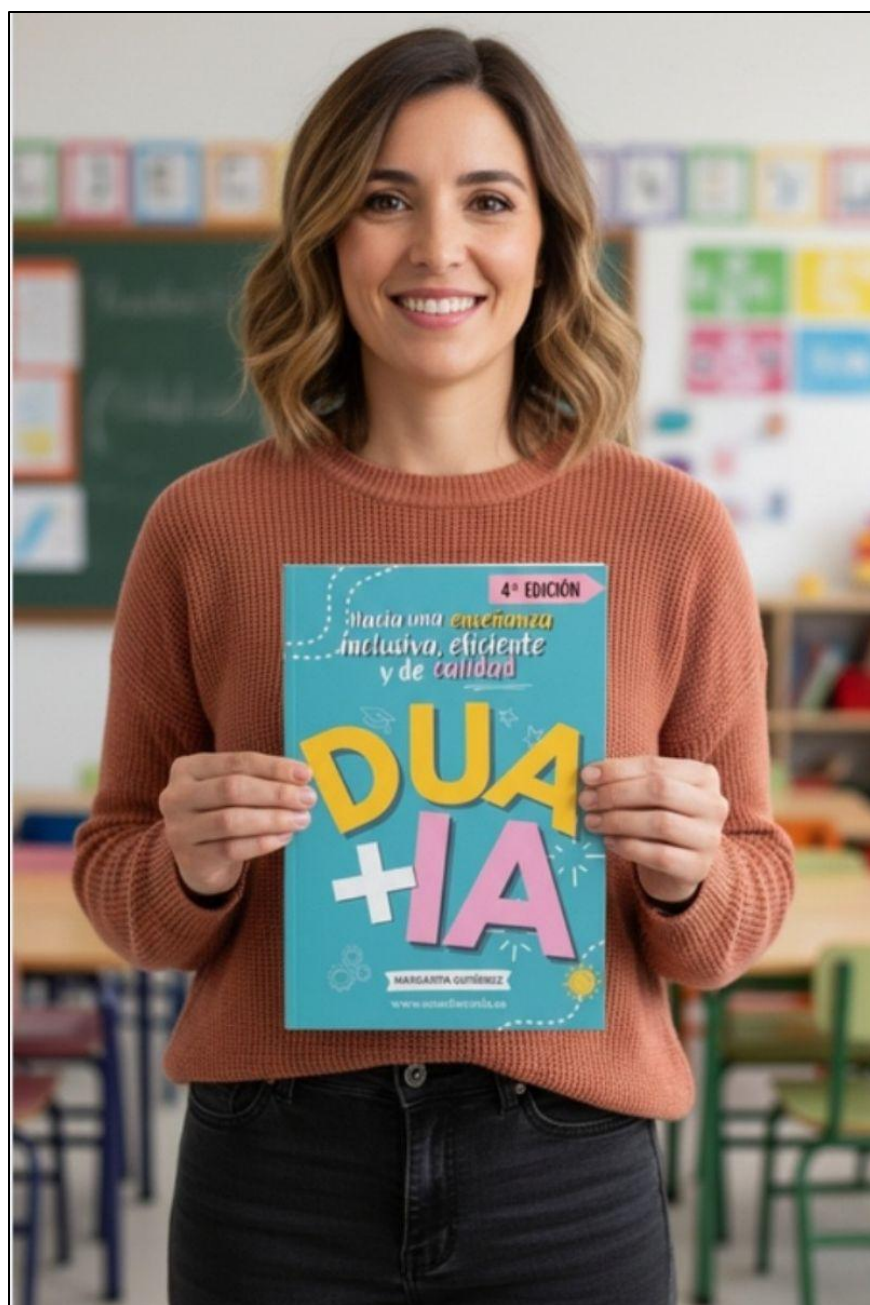
- Aplicar el enfoque DUA paso a paso, de Infantil a 6.º de Primaria.
- Diseñar Situaciones de Aprendizaje y actividades en menos tiempo.
- Usar la IA educativa con sentido pedagógico, aunque no tengas conocimientos previos.
- Atender a alumnado con dislexia, TDAH, TEA o altas capacidades sin multiplicar adaptaciones.
- Integrar metodologías activas apoyadas por IA de forma práctica y realista.
- Acceder a videotutoriales y contenido exclusivo en www.enseñarconia.es mediante contraseña.
- Incluye ejemplos reales, rúbricas, prompts, plantillas y Situaciones de Aprendizaje listas para usar.

<https://amzn.eu/d/7EzDzqY>



WWW.T

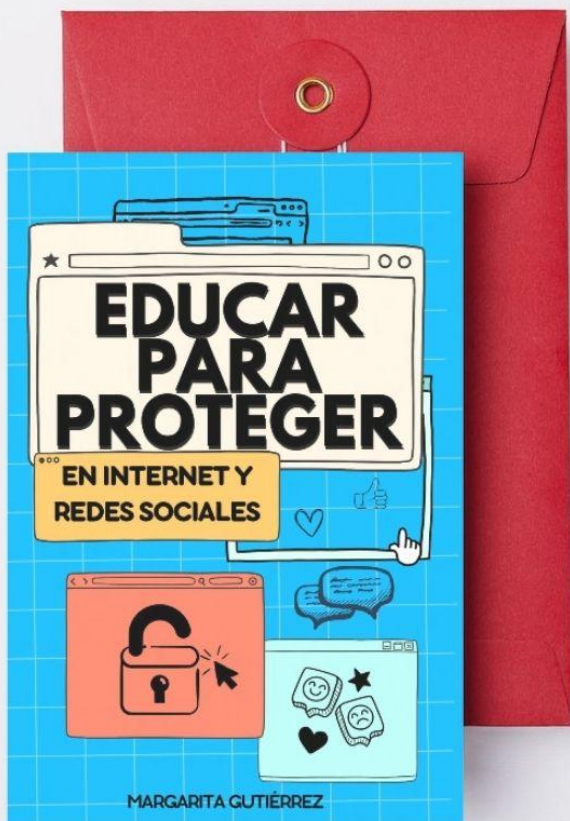
WWW.ENSEÑARCONIA.ES







3ª EDICIÓN
NOVIEMBRE 2025



SOBRE LA AUTORA

Maestra de Educación Primaria, especialista en atención a la diversidad y experta en el uso de la inteligencia artificial aplicada a la educación. Combina la vocación pedagógica con la innovación tecnológica para ayudar a otros docentes a planificar, evaluar y atender a su alumnado de forma más personalizada y eficaz. Además de su labor docente, es formadora de profesorado en integración de herramientas IA en el aula y atención a la diversidad. Además, comparte herramientas en su canal *Enseña con IA*.

Cree firmemente que la tecnología debe estar al servicio de la pedagogía, no al revés.

En sus redes sociales comparte numeroso material útil para el profesorado, siempre desde una perspectiva científica y rigurosa, pero práctica para el día a día en el aula.

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/marga-gutiérrez-902b82390/>

Web: www.enseñarconia.es