



El taller del artista

Ciclo: 1^{er} ciclo

Curso: 1^o de Primaria

Áreas Curriculares: Matemáticas y Educación Artística

Temporalización: 2^o trimestre

Nº de sesiones: 4 de sesiones de 45 minutos



Introducción

Esta situación de aprendizaje se trabaja interdisciplinariamente en el área de Matemáticas y Educación Artística (Educación Plástica y Visual).

El alumnado del primer ciclo de Primaria reconocerá las propiedades de las **figuras geométricas** para después pasar de esos objetos bidimensionales sencillos a volúmenes con tres dimensiones utilizando la técnica del ensamblaje.

En la fase de reconocimiento se utilizará el robot de sobremesa **True True** para conseguir las figuras necesarias y relacionarlas con imágenes de su entorno, desarrollando así competencias propias del pensamiento computacional.

Durante el desarrollo de esta situación de aprendizaje el alumnado aprenderá:



- Las competencias del pensamiento computacional aplicado a un proyecto sencillo.
- Las propiedades de las figuras geométricas básicas y su reconocimiento en el entorno.
- La programación de True True para realizar desplazamientos en un tablero.
- La construcción de volúmenes por ensamblaje.

Así el alumnado aprende jugando y utilizando True True como herramienta de guía, aumentando su motivación y compromiso con la actividad.

Del plano al volumen. Francisco Esquinas Romera.
Elaboración propia a con Designer IA. (CC BY-SA)



Guía Didáctica

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.



Objetivos Generales de Etapa

En esta situación de aprendizaje tendremos como referentes los siguientes objetivos generales de etapa recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022, que contribuyen al desarrollo integral del alumnado:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.



Objetivos Específicos

1. Conocer las figuras geométricas básicas y sus propiedades, reconociéndolas en su entorno.
2. Aplicar el pensamiento computacional en la programación del robot de sobremesa True True.
3. Construir volúmenes en 3D utilizando formas básicas y comprendiendo cómo interactúan en el espacio.
4. Fomentar el pensamiento matemático, el espacial, la creatividad y el aprendizaje interactivo.

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
MATEMÁTICAS		
<p>4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana,</p>	<p>4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.</p> <p>4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas, de forma guiada, en el proceso de resolución de problemas.</p> <p>5.1. Reconocer conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propios.</p>	<p>Bloque C - Geometría <i>Figuras geométricas de dos y tres dimensiones</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Figuras geométricas sencillas de dos o tres dimensiones en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos. - Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas sencillas de una, dos o tres dimensiones: líneas rectas, paralelas, perpendiculares, abiertas, cerradas, curvas, mixtas y poligonales, polígonos (cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo) y cuerpos



relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.

8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando a los compañeros y participar en equipos de trabajo para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.

5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.

8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.

8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.

geométricos (esfera, cilindro y cono, cubo y prisma), de forma manipulativa.

- Vocabulario geométrico básico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas, utilizando con propiedad los conceptos de lado y vértice en un polígono.

- Propiedades de figuras geométricas de dos dimensiones: exploración mediante materiales manipulables y herramientas digitales.

Visualización, razonamiento y modelización geométrica

- Relaciones geométricas: reconocimiento en el entorno.

Bloque F - Actitudes y aprendizaje

- Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes de aceptación de la diversidad del grupo.

- Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás.

- Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA (Educación Plástica y Visual)

1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, para desarrollar la

1.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, mostrando

A. Recepción y análisis

- Principales propuestas artísticas de diferentes



curiosidad y el respeto por la diversidad.

3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, teniendo en cuenta el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad y la noción de autoría.

curiosidad y respeto por las mismas, así como el respeto a la libertad de expresión artística.

1.2. Describir manifestaciones culturales y artísticas del entorno próximo, explorando sus características.

1.3. Aproximarse a la lectura del arte en sus contextos culturales e históricos comprendiendo su significado y función.

3.1. Producir obras propias de manera guiada, utilizando algunas de las posibilidades expresivas del cuerpo (gesto y movimiento), el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias, entre ellas danza, teatro, música, pintura...

3.2. Expresar de forma guiada ideas, valores, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas sencillas, experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance.

4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando en grupo.

4.2. Diseñar y elaborar, de manera guiada, producciones culturales y artísticas elementales de carácter individual.

4.3. Tomar parte en el proceso de producciones

corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores y creadoras locales, regionales y nacionales para valorar el patrimonio artístico.

- Recepción y apreciación de obras artísticas.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales

- Elementos configurativos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, textura, color.

- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizados en la expresión plástica y visual.

- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales básicas de composición, equilibrio y proporción en dibujos y modelados sencillos.



culturales y artísticas de forma respetuosa y utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.4. Compartir los proyectos creativos, explicando el proceso y el resultado final obtenido, valorando las experiencias propias y las de los demás.



Metodología

Se han seleccionado diversas metodologías didácticas para crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo, y en el que el alumnado se involucre activamente con un aprendizaje significativo.

A continuación, se describen los enfoques metodológicos que se implementarán:

- **Aprender haciendo (Learning by doing).** Al involucrarse activamente en la construcción del proyecto, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas y comprenden mejor los conceptos teóricos.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR).** Se plantean retos al estudiante como proceso previo para obtener un producto final. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas, ya que los estudiantes deben aplicar sus conocimientos para superar desafíos específicos.
- **Tutoría entre iguales.** Este método promueve la colaboración y el aprendizaje entre pares, permitiendo que los estudiantes se beneficien de las fortalezas y conocimientos de sus compañeros.
- **Aprendizaje cooperativo.** Los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico y se fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).** Los estudiantes trabajan en un proyecto que integra varias áreas del conocimiento desarrollando competencias STEAM.
- **Design Thinking.** La propuesta se centra en la resolución creativa del producto final a través de un proceso iterativo que incluye la empatía, la definición del problema, la ideación, la creación de prototipos y la prueba de soluciones. Se fomenta la innovación y el pensamiento crítico.



Agrupamientos

A lo largo de esta situación de aprendizaje se plantean actividades con diferentes tipos de agrupamiento:

- 1. Grupo pequeño:** tres estudiantes colaboran en la programación de True True para conseguir las figuras geométricas e identificarlas en imágenes de su entorno, asumiendo distintos roles (programador, revisor, ejecutor). Promueve el apoyo entre iguales y el intercambio de ideas compartiendo los resultados.
- 2. Individual:** cada estudiante busca su propia expresión artística en la decoración de algunas de las figuras geométricas conseguidas.
- 3. Grupo clase:** toda la clase participa en la asamblea en un proceso conjunto de discusión y reflexión, fomentando la participación y el pensamiento crítico.



Espacios

En esta situación de aprendizaje se utilizan los siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
2. Aula de futuro (si se dispone de ella).



Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p>Docentes: profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p>Estudiantes: compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p> <p>Expertos externos: si fuera posible, profesores</p>	<p>Libros y catálogos de arte: materiales impresos que proporcionan ejemplos.</p> <p>Material didáctico: juegos educativos, modelos, etc.</p> <p>Tecnología: ordenadores, tabletas, proyectores, pizarras digitales, robot True</p>	<p>Plataformas educativas: Aula Virtual de EducaMadrid o Google Classroom, etc.</p> <p>Recursos en línea: vídeos educativos y contenidos disponibles en internet.</p> <p>Impresora 3D: para aquellos que puedan</p>



especialistas de Plástica o artistas invitados que aportan conocimientos específicos sobre la expresión artística y la construcción de volúmenes.	True con tablero de recorrido y figuras geométricas, etc. Material de oficina: bolígrafos, témpera, lápices de colores, rotuladores, papel cuadriculado, tijeras, pegamento, etc.	imprimir las figuras en 3D.
---	---	-----------------------------



Evaluación

Para evaluar adecuadamente la Situación de Aprendizaje, se han establecido procedimientos, actividades de evaluación e instrumentos que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Procedimientos	Actividades de Evaluación	Instrumentos
Cuestionarios Observación directa Intercambios orales Producciones del alumnado Autoevaluación Co-evaluación	Video de presentación Debate y asamblea Participación activa Programación True True Expresión artística Construcción de volumen	Rúbricas Listas de cotejo Escalas de valoración Diana de evaluación Anecdotario Portafolio Cuaderno de clase



Evaluación Docente

Ítems observables: el docente establece indicadores observables de la actividad para realizar un análisis activo de las dinámicas que se generan en el aula:

- Realiza la programación de manera correcta
- Explica el programa de manera adecuada
- Reconoce las figuras geométricas básicas y sus propiedades.
- Usa el material de manera adecuada.
- Se expresa correctamente con los recursos artísticos.
- Realiza la construcción volumen.



Rúbrica de evaluación para el docente ([Documento descargable](#))

Evidencias de aprendizaje	Excelente 	Mejorable 	Insuficiente 
1. Conocimiento de las propiedades de las figuras geométricas (identificación y descripción)	Identifica y describe correctamente todas las figuras (cuadrado, triángulo, círculo) y sus propiedades	Identifica y describe algunas figuras y sus propiedades con errores menores.	Tiene dificultades para identificar y describir las figuras y sus propiedades.
2. Habilidad para programar el robot True True (planificación y ejecución de movimientos)	Planifica y ejecuta los movimientos del robot de manera precisa y eficiente.	Planifica y ejecuta los movimientos del robot con varios errores, pero logra completar la tarea.	Tiene dificultades significativas para planificar y ejecutar los movimientos del robot.
3. Creatividad y ensamblaje del móvil	Diseña y ensambla un móvil estéticamente agradable y funcional, mostrando creatividad.	Diseña y ensambla un móvil básico con poca creatividad	Tiene dificultades para diseñar y ensamblar un móvil funcional.
4. Trabajo en equipo	Colabora y se comunica de manera efectiva con todos los miembros del equipo	Colabora y se comunica con algunos miembros del equipo, pero con dificultades.	Tiene dificultades para colaborar y comunicarse con los miembros del equipo.



Evaluación Alumnado

Autoevaluación del alumnado: ([Documento descargable](#))

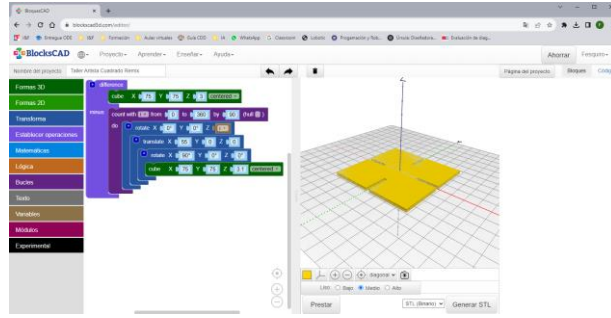


Al finalizar la actividad se propone al alumnado el desarrollo de un test para comprobar el grado de conocimiento obtenido con el desarrollo de la actividad. Utilizaremos el semáforo de colores para identificar los sentimientos con los que se identifica el estudiante en su trabajo.



Actividades

Nº de Sesión	Previa
Temporalización	1 sesión
Tipo de Actividad	Preparación docente
Descripción	<p><i>Banco de recursos:</i></p> <p>El profesorado imprime las figuras geométricas (cuadrados, triángulos, círculos, de color y en blanco) y se pegan en cartón pluma de 3 mm o un material ligero y fácil de cortar. Recordar que las de color, deben mostrarse por delante y por detrás, se pegan a ambos lados. Si las ranuras de encastre son muy anchas, las figuras no se sujetan correctamente.</p> <p><i>Opcional.</i> Dependiendo de las posibilidades y recursos de los centros, se podrán imprimir en 3D las figuras. Se ha utilizado la aplicación on-line BlocksCAD por ser una plataforma que facilita la programación al trabajar por bloques, por permitir organizar los proyectos en “clases” para el alumnado y por ser un entorno web gratuito.</p>



Cada grupo tendrá 3 figuras de color y 3 blancas, de cada tipo, total 12 figuras. Se dejará una “caja” con estos recursos a cada grupo.

También se imprimen los tableros (Grid) y el material auxiliar (disfraz y hojas cuadrículadas). Sugerimos imprimir y plastificar para generar un banco de recursos reutilizable y duradero.

Para atender las necesidades del alumnado se han adaptado los tableros con el “grid” en gris, permitiendo así, el reconocimiento de todo el espacio.

Disfrazar a True True en cada actividad proporciona un elemento adicional de motivación y versatilidad y permite al alumnado identificarse con este “artista” como un miembro más del equipo.

Recursos

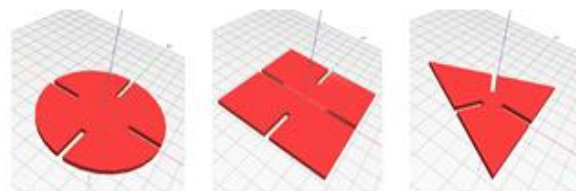
(Documentos descargables)



[Figuras geométricas básicas.pdf](#)



[Para impresión 3D, en dos formatos distintos:](#)



STL – Formato 3D

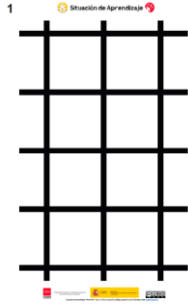
XML – Permite importar los bloques de programación a un proyecto nuevo de BlocksCAD.



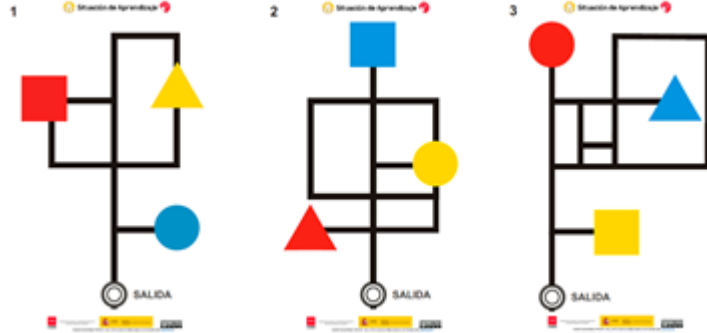
Situación de Aprendizaje



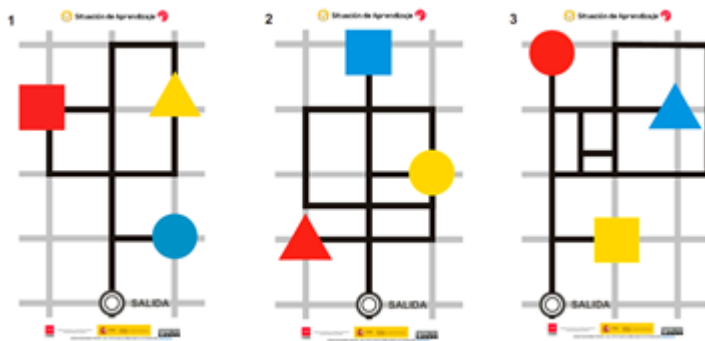
Grid Básico.pdf



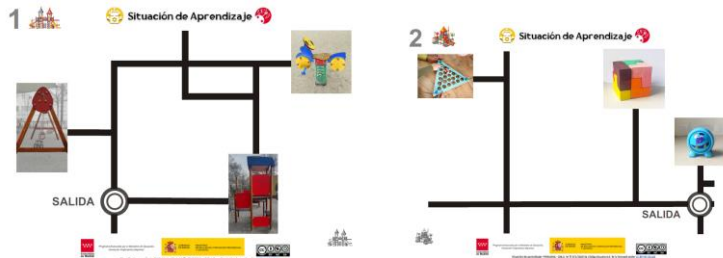
Grid Fig Geométricas.pdf



Grid Fig Geométricas Apoyo.pdf



Grid Entorno.pdf



Parque infantil

Juguetes



"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"





Situación de Aprendizaje



Ciudad

[Grid Entorno Apoyo.pdf](#)



Parque infantil



Juguetes



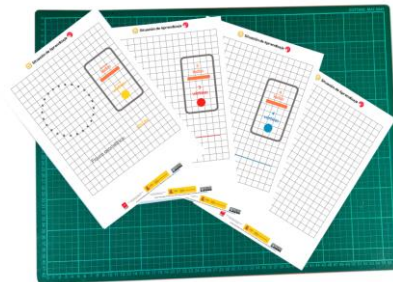
Ciudad

[Disfraz.pdf](#)

Situación de Aprendizaje



[Hoja cuadriculada.pdf](#)



"Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes"





Nº de Sesión	1
Temporalización	1 sesión (45 minutos)
Tipo de Actividad	Individual / Gran grupo
Descripción	<p><i>Reconocer formas en el aula</i></p> <p>El alumnado mira a su alrededor en el aula y busca 3 objetos que sean cuadrados, 2 que sean círculos y 1 que sea un triángulo. Los dibujan en su cuaderno y escriben qué son (por ejemplo, "reloj - círculo").</p> <p>Colorean con témpera cada figura. El profesor les habla de las sensaciones que produce cada color, rojo (energía), amarillo (movimiento) y azul (serenidad). Dentro escriben el número de lados que tienen cada figura.</p> <p>Actividad de apoyo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Con bolitas de plastilina y palillos construyen cada figura, las pueden hacer de diferentes tamaños, y las sitúan en una hoja cuadrículada para pintar su interior; al lado, ponen sus propiedades (número de lados y vértices, rectas paralelas, ángulos...). <p>En asamblea se repasan sus propiedades y, si fuera necesario, se completan los datos en la hoja cuadrículada.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Cuaderno personal.• Hoja cuadrículada• Material artístico (lápices de colores, rotuladores...)• Material de apoyo (plastilina, palillos)

Nº de Sesión	2
Temporalización	1 sesión (45 minutos)
Tipo de Actividad	En grupos de tres
Descripción	<p><i>Programación de True True</i></p> <p>El maestro explica la programación de True True con tarjetas de colores, tipos de tarjetas y movimientos. Realiza varios ejemplos en un tablero básico para que el alumnado observe cómo funciona.</p> <p>A cada grupo se reparte una caja con figuras a modo de banco de recursos.</p>



Reto 1. En busca de la figura perdida

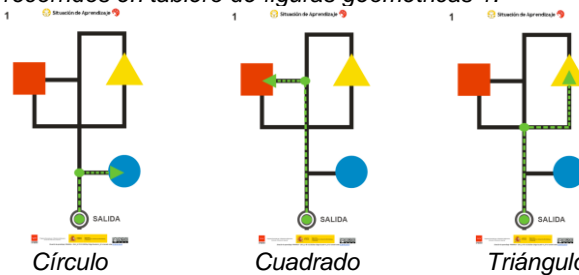
Cada grupo tendrá los tres tableros con las figuras geométricas y cada miembro del equipo tiene que conseguir una de las figuras geométricas del tablero que le corresponda programando a True True para llegar a ella.

Cada vez que un estudiante llegue a la figura geométrica, cogerá la que le corresponde de su caja o banco de recursos.

Por ejemplo, Luis tendrá que coger un triángulo en el primer tablero, un cuadrado en el segundo y un círculo en el tercero.

María tendrá que conseguir un círculo en el primero, un triángulo en el segundo y un cuadrado en el tercero. Ángela debe recoger la figura restante en cada tablero. Al final, conseguirán 9 figuras de colores.

Ejemplo de recorridos en tablero de figuras geométricas 1.



Recursos

- Robot True True.
- Grid básico
- Grid figuras geométricas.
- Banco de recursos (caja) con figuras geométricas. Se utilizan las de colores.

Nº de Sesión

3

Temporalización

1 sesión (45 minutos)




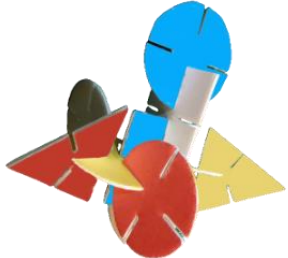
Tipo de Actividad

En grupos de tres

Descripción

Recordamos brevemente la programación de True True, tipos de tarjetas y movimientos. Cambiamos los primeros tableros por los tableros “del entorno”, donde serán los propios niños quienes identifiquen, en las imágenes, las figuras geométricas que aparecen.



	<p>Reto 2. Veo figuras a mi alrededor</p> <p>Cada miembro del grupo debe elegir una figura distinta a la de sus compañeros en un tablero, y haciendo que True True llegue hasta ellas, conseguirán en total 3 figuras blancas distintas. Con material de pintura (rotuladores o témpera) de los colores primarios, pueden colorear libremente cada figura.</p> <p><i>Ejemplo de recorridos en tableros entorno (parque infantil, juguetes, ciudad) para conseguir el triángulo.</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>1</p> <p>Parque infantil</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>2</p> <p>Juguetes</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>3</p> <p>Ciudad</p> </div> </div>
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Robot True True • Grid entorno. • Banco de recursos (caja) con figuras geométricas. Se utilizan las blancas. • Material de pintura: rotuladores o témpera de colores primarios y pinceles.
<p>Nº de Sesión</p>	<p>4</p>
<p>Temporalización</p>	<p>1 sesión (45 minutos)</p>
<p>Tipo de Actividad</p>	<p>Pequeño grupo / Gran grupo</p>
<p>Descripción</p>	<p>Montaje:</p> <p>Cada grupo irá ensamblando las figuras geométricas que ha obtenido para crear un volumen único (9) y las que han pintado (3). El volumen tendrá 12 figuras.</p> <div style="text-align: center;">  <p><i>Ejemplo de volumen creado</i></p> </div> <p>Importante, debemos dejar que ellos interactúen con las figuras fomentando la creatividad para que disfruten creando.</p>



	<p>Instalación: Con hilo de nylon fino podemos suspender del techo cada obra para crear una “escultura” a modo de móvil de Alexander Calder. Podemos proyectar algunos ejemplos o un vídeo sobre su obra: Enlace.</p> <div data-bbox="831 389 1078 757" data-label="Image"></div> <p data-bbox="780 757 1133 786"><i>Ejemplo de volumen suspendido</i></p> <p>Evaluación: Un representante de cada grupo presenta a sus compañeros la obra realizada y les explica por qué han colocado las figuras de esta manera. Generamos preguntas entorno a las obras. ¿Se ven desde un único punto de vista o nos podemos mover?, ¿hay más formas o menos a cada lado del hilo que las sujeta?, ¿qué colores predominan?, ¿se parecen a los móviles de Calder?, ¿les gusta más una obra que se mueve o que está quieta?, etc.</p>
Recursos	Figuras geométricas conseguidas, hilo, pegamento, clips o pinzas para sujetar el móvil, chinchetas.



Atención a las diferencias del alumnado

Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, se pueden implementar estrategias flexibles y personalizadas que respondan a las necesidades individuales de cada alumno.

A continuación, se detallan las pautas y medidas que se va a aplicar para fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y efectivo:

- **Ubicación o agrupación del alumnado en el aula:** los estudiantes que necesitan más apoyo se sientan cerca del profesor para recibir instrucciones adicionales. Los estudiantes que trabajan mejor en grupo se agrupan en mesas colaborativas para fomentar la cooperación.
- **Tipo de productos de la tarea:** los estudiantes pueden elegir crear con total libertad y mostrar su producto ante el grupo clase de la forma en la que se sienta más cómodo. También se puede utilizar los grid de apoyo para facilitar los recorridos del robot. En la presentación final, los estudiantes pueden elegir entre



Situación de Aprendizaje



crear un documento, una presentación digital o un póster, trabajando así el formato que mejor se adapte a sus habilidades y preferencias.

- **Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación:** la rúbrica de evaluación se adapta para incluir criterios específicos según a las necesidades del estudiante.
- **Variación de la ponderación de los criterios de calificación:** los criterios de calificación se ajustan según las capacidades individuales. Por ejemplo, para un estudiante con dificultades en la motricidad fina, se da más peso a la parte creativa y colaborativa del trabajo.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se pueden proporcionar materiales adicionales y sesiones de refuerzo para estudiantes que necesitan consolidar conceptos fundamentales. Esto incluye videos educativos y actividades prácticas adicionales.
- **Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos:** para facilitar el aprendizaje, se ajustan las expectativas según las capacidades individuales. Por ejemplo, un estudiante con necesidades educativas especiales puede centrarse en explicar solo las figuras que se han utilizado para crear su construcción mientras que otros estudiantes pueden profundizar en detalles adicionales (características de las figuras, vértices, modo de ensamblaje...).