



**Título:** **STAR TRUE** VIAJANDO POR EL SISTEMA SOLAR CON TRUE TRUE

**Ciclo:** 1º

**Curso:** 2º de Primaria

**Áreas Curriculares:** Ciencias naturales y Educación artística.

**Temporalización:** 2º trimestre

**N.º de sesiones:** 6 sesiones de 45 minutos



## Introducción

Esta es una situación de aprendizaje que se centra en el área de Ciencias Naturales y además en Educación artística, vamos a trabajar con el dispositivo TRUE TRUE, mediante el mismo podemos conocer de forma práctica cómo los planetas se mueven alrededor del Sol y además las órbitas que describen, a su vez observar su movimiento y las características de cada planeta, junto con el conocimiento de las razones fundamentales de la distancia que tarda cada planeta en dar una vuelta alrededor del sol, así como las diferentes fases de la luna:

**1. Distancia al Sol:** Según la tercera ley de Kepler, los planetas que están más lejos del Sol tienen órbitas más grandes, lo que significa que deben recorrer distancias mucho mayores para completar una vuelta.

**2. Velocidad orbital:** Los planetas más cercanos al Sol viajan más rápido debido a la mayor fuerza gravitatoria que ejerce sobre ellos. En cambio, los planetas más alejados experimentan una atracción gravitatoria menor y se mueven más lentamente en sus órbitas.

Junto con esto aprenderemos conocimientos derivados de la situación de la luna con respecto a la tierra. Teniendo en cuenta que:

La Luna es el satélite de la Tierra. Un satélite es un cuerpo del espacio que gira alrededor de un planeta. La Luna también gira sobre sí misma. Nuestro satélite tarda 28 días en completar su movimiento de traslación alrededor de la Tierra, y lo mismo en completar su movimiento de rotación.



Además, planteamos situaciones con pequeños retos para posicionar el TRUE TRUE de cara a la situación de los planetas y la luna.

Para concluir tendremos diferentes disfraces para simular planetas con TRUE, TRUE y una canción como broche final.

El alumnado tiene como reto programar el TRUE TRUE y utilizar las opciones Del dispositivo para que se mueva en función de las directrices de programación.

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

- El conocimiento de cada planeta en relación con la distancia del Sol.
- Las diferentes fases de la luna y su movimiento.
- Programar en base a los diferentes retos planteados.
- Ejecutar secuencias de movimientos, y también ritmos musicales.
- Disfrazar de diferentes planetas al TRUE, TRUE.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE



# STAR TRUE





## 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 nos basamos en los siguientes objetivos generales de etapa recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022, contribuyendo de esta forma al desarrollo integral del niño. Destacamos:

- 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.
- 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.



## Objetivos Específicos

1. Realizar una programación sencilla para el manejo del TRUE, TRUE.
2. Favorecer el conocimiento mediante secuencias de movimiento aplicadas a la realidad del movimiento de los planetas.
3. Disfrazar al dispositivo utilizando diversos elementos.
4. Utilizar la imaginación para crear diferentes disfraces en base a creaciones de forma individual como en pequeños grupos.



Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
<p>2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.</p> <p>3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.</p> <p>1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.</p>	<p>2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas con base en observaciones guiadas y realizando predicciones.</p> <p>2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándose en investigaciones relacionadas con el medio.</p> <p>2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara y objetiva.</p> <p>3.1. Realizar, de forma guiada, un producto final sencillo que dé solución a un problema de necesidad, uso y diseño, probando en equipo diferentes prototipos y utilizando de forma segura los materiales adecuados.</p> <p>3.2. Presentar de forma oral o gráfica el producto final de los proyectos de diseño, explicando los</p>	<p>Procedimientos de indagación y formulación de hipótesis adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo y espacio, identificación y clasificación, búsqueda de patrones...). - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones, usados con seguridad y de acuerdo con las necesidades de las diferentes investigaciones. - Vocabulario científico básico.</p> <p>- Curiosidad e iniciativa en la actividad científica. - Las profesiones relacionadas con la ciencia y la tecnología. Referentes científicos. - Importancia del cuidado del planeta.</p> <p>-El sonido y sus cualidades básicas, tono, duración, timbre e intensidad, discriminación auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y líneas melódicas a través de diferentes grafías.</p>



	<p>pasos seguidos con ayuda de un guion.</p> <p>3.3. Mostrar interés por el pensamiento computacional, participando en la resolución guiada de problemas sencillos de programación.</p> <p>1.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, mostrando curiosidad y respeto por las mismas, así como el respeto a la libertad de expresión artística.</p>	
--	---	--



## Metodología

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se han seleccionado diversas metodologías didácticas con el propósito de crear un entorno educativo que sea tanto dinámico como efectivo. Estas han sido elegidas por su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo

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

- **Aprender haciendo (Learning by doing):** esta metodología se basa en el construccionismo, donde los estudiantes participan en el diseño y en la construcción por ejemplo a la hora de desarrollar los disfraces en base a la imaginación.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR):** en esta metodología, se plantean retos al estudiante que debe solucionar obteniendo 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.
- **Aprendizaje Cooperativo:** en esta metodología, los estudiantes trabajan en equipos pequeños para alcanzar objetivos comunes. Cada miembro del grupo tiene un rol específico, por ejemplo, a la hora de asignar las codificaciones, con un desarrollador de la secuencia, un supervisor y



ejecutor con la inserción de las tarjetas. Se pueden establecer diferentes roles para la ejecución de cada reto en las sesiones.



## Agrupamientos

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

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

1. Individual: los estudiantes trabajan solos, lo que es ideal para actividades evaluativas o de comprobación. Fomenta la autonomía y la autoconfianza.
2. Pareja: dos estudiantes colaboran en actividades que requieren cooperación, como ejercicios de multinivel. Promueve el apoyo mutuo y el intercambio de ideas. Ejemplo: realización de disfraces y su colocación.
3. Pequeño grupo: grupos de 3 a 6 estudiantes trabajan juntos en proyectos o tareas específicas. Facilita la comunicación, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales. Ejemplo: superación de retos por equipo.
4. Grupo clase: toda la clase participa en una actividad conjunta, como discusiones o reflexiones. Fomenta la participación y el pensamiento crítico. Ejemplo: cantar la canción y su preparación.



## Espacios

En esta situación de aprendizaje se utilizan los siguientes espacios:

1. Aula de clase equipada con pizarra interactiva.
2. Mesa con disposición para el TRUE TRUE, donde poder tener recursos plastificados para las secuencias de movimiento y trabajar sobre los tableros realizados.



## Recursos

Personales	Materiales	Digitales
<p><b>Docentes:</b> profesores y maestros que guían y facilitan el aprendizaje.</p> <p><b>Estudiantes:</b> Compañeros de clase que colaboran y aprenden juntos.</p> <p><b>Familiares:</b> padres y tutores para apoyar sobre la búsqueda de información del sistema solar.</p> <p><b>Expertos externos:</b> Propuesta de visita al planetario.</p>	<p><b>Libros y cuadernos:</b> materiales impresos para la realización de movimientos mediante el TRUE TRUE.</p> <p><b>Material didáctico:</b> tableros con diversos retos para la realización de actividades.</p> <p><b>Tecnología:</b> visualización del movimiento de los planetas y de la luna, con la pizarra digital. Sistema de audio</p> <p><b>Material:</b> pinturas de colores, lápices, tijeras...</p>	<p><b>Plataformas educativas:</b> Aula Virtual de Educamadrid, Google Classroom, etc.</p> <p><b>Aplicaciones y software educativo:</b> aplicación TRUE, TRUE.</p> <p><b>Recursos en línea:</b> vídeos educativos vinculados a la actividad.</p>



## 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	Punto de partida Interacción con el TRUE TRUE Archivo digital Participación diaria Superación de retos Actividades vinculadas al conocimiento del Sistema Solar Representación musical	Propuesta/adaptable: Lista de control Rúbricas Escalas de valoración Semáforo de autoevaluación Cuestionario Diarios 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
- Usa el material de manera adecuada y correcta
- Realiza la construcción de la maqueta correctamente

**Rúbrica de evaluación para el docente ([link descargable](#)):**



# Situación de Aprendizaje



EVALUACIÓN	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Recorrido del TRUE TRUE por el sistema solar.	El alumno es capaz de hacerlo de manera autónoma y entiende el fin de la actividad. (2.5)	El alumno completa la actividad, pero necesita algo de ayuda (2)	El alumno completa la actividad, pero ha necesitado una guía continua (1.5)	El alumno no ha sido capaz de completar la actividad. (0.5)
Recorrido del TRUE TRUE por las fases de la luna.	El alumno es capaz de explicar las fases y realizar los correspondientes movimientos. (2.5)	El alumno comprende las fases de la luna y puede explicarlo con ayuda, pero no siempre realiza el recorrido (2)	El alumno comprende las fases de la luna, pero no puede explicarlo (1.5)	El alumno no puede completar la actividad. (0.5)
Disfrazar el TRUE, TRUE y realizar la secuencia de movimientos.	El alumno es capaz de crear los disfraces y completar la secuencia correctamente. (2.5)	El alumno comprende los contenidos y realiza parte de la actividad. (2)	El alumno comprende los contenidos, pero necesita ayuda para iniciar o avanzar en la actividad. (1.5)	El alumno no es capaz de completar la actividad (0.5)
Reproducir la secuencia de sonidos en base a la música asignada.	El alumno es capaz de realizar la melodía en una sola secuencia. (2.5)	El alumno comprende la actividad y realiza la melodía con algunos errores. (2)	El alumno comprende la actividad, pero no es capaz de completarla. (1.5)	El alumno no comprende ni realiza la actividad. (0.5)



## Evaluación Alumnado

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.

**Autoevaluación individual de la sesión ([link descargable](#)):**

**Autoevaluación adaptada ([link descargable](#)): relacionada con las secuencias de movimiento de TRUE TRUE, originalidad en el disfraz y creación de melodía.**

Nombre del alumno:

Fecha:

1. Conoce las tarjetas del TRUE TRUE:

¿Puedo crear diversos recorridos con un objetivo concreto?

Sí

No

¿Entiende cómo se activa el mecanismo para la creación de secuencias?

Sí

Sí

No

2. Uso de las tarjetas para directrices relacionadas con el sistema solar:

¿Sabe realizar secuencias donde el TRUE TRUE describa órbitas?

Sí

No

¿Puede describir con el TRUE TRUE las fases de la luna?

Sí

No

3. Conocimientos sobre el sistema solar y las fases de la luna:

¿Realiza secuencias y entiende el proceso de movimiento de los planetas?

Sí

No



¿Diferencias las fases de la luna según su movimiento?

Sí

No

4.Elaboración de disfraces para el TRUE TRUE:

¿He sido capaz de disfrazar al TRUE TRUE en base a los modelos planteados?

Sí

No

¿He diseñado un disfraz de planeta para el TRUE TRUE de forma creativa?

Sí

No

5.Programación de melodías con el TRUE TRUE:

¿He programado correctamente las melodías de STAR TRUE?

Sí

No

¿La melodía suena en base a la secuencia propuesta?

Sí

No

6.Reflexión sobre el aprendizaje:

¿Qué he aprendido sobre el sistema solar y las fases de la luna?

¿Cómo me ha ayudado en este proyecto el TRUE TRUE al conocimiento del tema?




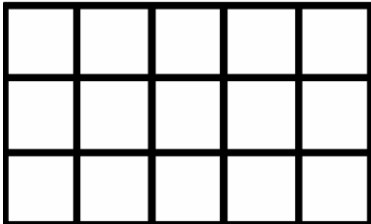


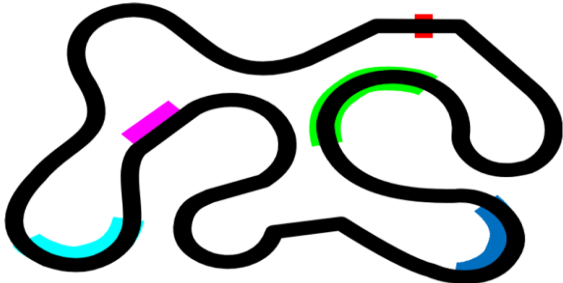
7.Evaluación del trabajo en equipo:

¿He colaborado eficazmente con mis compañeros de clase?

¿Qué podría mejorar en mi colaboración y comunicación en futuros proyectos?



























## Actividades ([link a recursos de las sesiones](#))

<b>Nº de Sesión</b>	<b>1: Puesta en marcha de TRUE TRUE</b>
<b>Temporalización</b>	45 minutos.
<b>Tipo de Actividad</b>	Introducción y funcionamiento.
<b>Descripción</b>	<p>Introducción y conocimiento del dispositivo y sus funciones principales para la actividad. Para ello presentaremos las posibilidades de movimiento y sus instrucciones</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>START</b></p> <p>Comienza el programa El sombrero se pondrá en blanco</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>MOVE FORWARD</b></p> <p>Avanza hacia delante Avanzará 5 centímetros</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>END</b></p> <p>Finaliza el programa Tras una secuencia de luces, reproducirá el programa</p> </div> </div> <p>Posteriormente pondremos secuencias de movimiento sobre una plantilla.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Luego seguiremos con el elemento fundamental para realizar la actividad y activación de la secuencia:</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;">  <p>LINE TRACING</p>  <p>GRID</p> </div> <div> <p>Plantilla para practicar y conocer sus posibilidades:</p>  </div> </div>

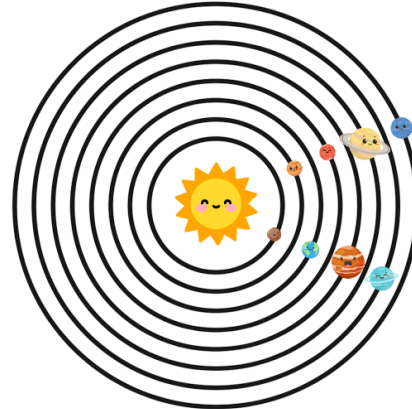


<b>Recursos</b>	<b>TRUE TRUE</b> , Tarjetas de movimiento y plantillas para conocer su uso y las posibilidades de movimiento relacionadas con la actividad.
-----------------	---

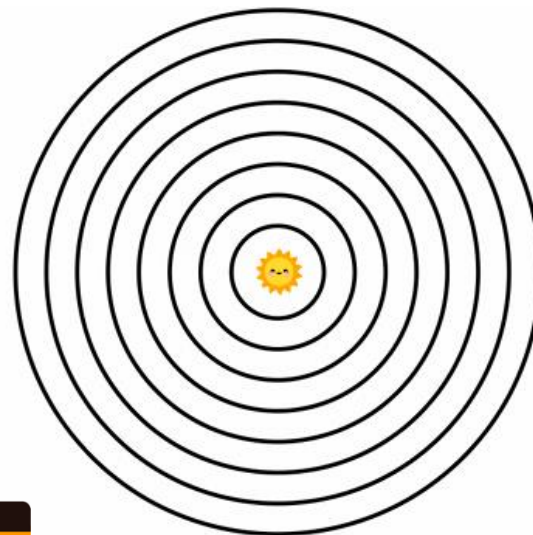
<b>Nº de Sesión</b>	<b>2: TRUE TRUE en el espacio.</b>																
<b>Temporalización</b>	45 minutos.																
<b>Tipo de Actividad</b>	Sistema solar y el TRUE TRUE																
<b>Descripción</b>	<p>Presentación de la situación de aprendizaje y de los diferentes materiales con explicación del movimiento de los planetas con respecto al sol. Ejecución de movimientos y tablero representativo de los planetas para ejecutar movimientos.</p> <p style="text-align: center;"><b>¿CUÁNTO TARDAN LOS PLANETAS EN DAR UNA VUELTA AL SOL?</b> </p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td><b>MERCURIO</b> 88 días</td> <td></td> <td><b>JÚPITER</b> 11 años y 314 días</td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>VENUS</b> 225 días</td> <td></td> <td><b>SATURNO</b> 29 años y 168 días</td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>TIERRA</b> 365 días</td> <td></td> <td><b>URANO</b> 164 años y 298 días</td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>MARTE</b> 1 año y 322 días</td> <td></td> <td><b>NEPTUNO</b> 247 años y 256 días</td> </tr> </table> <p>Una vez que presentamos la situación de aprendizaje y realizamos unas cuestiones sobre conocimientos previos. Explicaremos cuestiones relativas a la tercera Ley de Kepler.</p>		<b>MERCURIO</b> 88 días		<b>JÚPITER</b> 11 años y 314 días		<b>VENUS</b> 225 días		<b>SATURNO</b> 29 años y 168 días		<b>TIERRA</b> 365 días		<b>URANO</b> 164 años y 298 días		<b>MARTE</b> 1 año y 322 días		<b>NEPTUNO</b> 247 años y 256 días
	<b>MERCURIO</b> 88 días		<b>JÚPITER</b> 11 años y 314 días														
	<b>VENUS</b> 225 días		<b>SATURNO</b> 29 años y 168 días														
	<b>TIERRA</b> 365 días		<b>URANO</b> 164 años y 298 días														
	<b>MARTE</b> 1 año y 322 días		<b>NEPTUNO</b> 247 años y 256 días														



¿POR QUÉ UNOS PLANETAS TARDAN MÁS QUE OTROS EN DAR UNA VUELTA AL SOL?



Se facilita un tablero para poder describir las órbitas con el movimiento de traslación.



Programaremos los TRUE TRUE como si fueran los planetas girando alrededor del SOL. El uso del GRID servirá para que el movimiento sea constante al no encontrarse ningún vector.

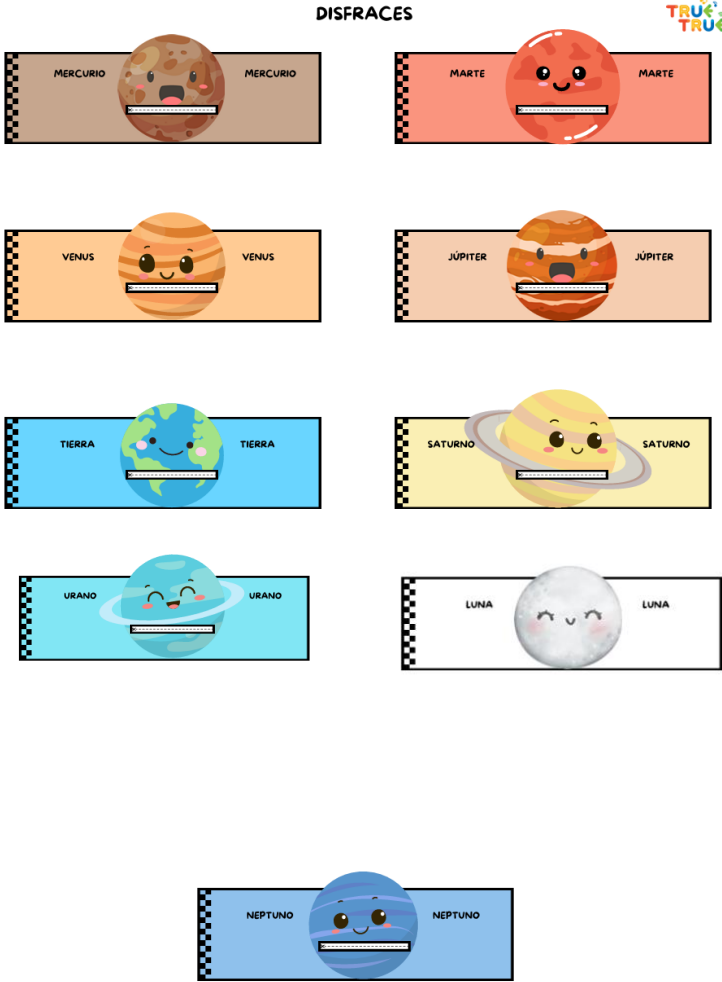
## Recursos

Tablero de las órbitas de los planetas alrededor del sol.


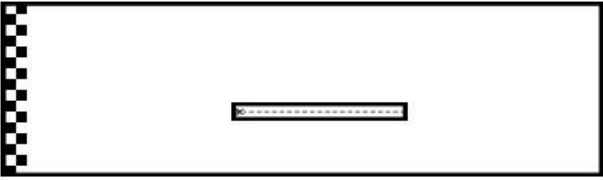


<b>Nº de Sesión</b>	<b>3: TRUE TRUE viaja a la Luna.</b>
<b>Temporalización</b>	45 minutos.
<b>Tipo de Actividad</b>	Movimiento del planeta tierra con respecto a la luna.
<b>Descripción</b>	<p>Puesta en práctica de movimientos del TRUE, TRUE que servirán para vivenciar el desplazamiento de la luna al girar alrededor de la tierra aprendiendo sobre sus fases.</p> <p>Una vez vistos los conocimientos iniciales pasaremos a ejecutar los movimientos en el siguiente tablero:</p> <p><b>FASES DE LA LUNA</b></p>  <p> </p>
<b>Recursos</b>	Tablero de las órbitas de los planetas y de retos para alcanzar a los diferentes planetas del sistema solar. Linterna para aplicar las sombras en el movimiento.



<b>Nº de Sesión</b>	<b>4: Vamos a disfrazar a nuestro TRUE TRUE.</b>
<b>Temporalización</b>	45 minutos
<b>Tipo de Actividad</b>	Disfrazamos al TRUE TRUE de cada uno de los planetas y de la luna.
<b>Descripción</b>	<p>Vamos a trabajar la motricidad fina junto con Educación artística, donde tendremos que colocar los disfraces al TRUE TRUE, trabajando por pequeños grupos.</p> <p style="text-align: center;"><b>DISFRACES</b></p> 
<b>Recursos</b>	Tijeras, pegamento y disfraces para el TRUE TRUE.

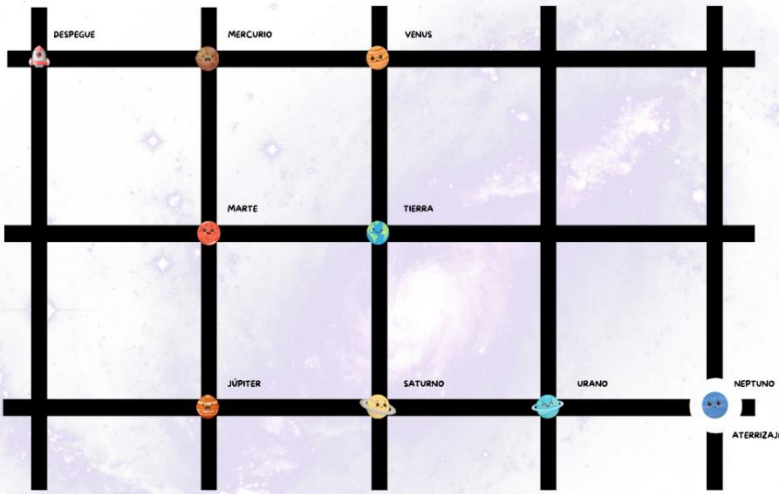


<b>Nº de Sesión</b>	<b>5: Disfraz original y reto espacial</b>
<b>Temporalización</b>	45 minutos.
<b>Tipo de Actividad</b>	Disfrizamos al TRUE TRUE de forma libre y cogemos ideas en base al disfraz de STARTRUE.
<b>Descripción</b>	<p>Vamos a realizar un concurso de disfraces, cada alumno/a propondrá su disfraz de forma original, puede coger ideas en base al disfraz de STARTRUE.</p> <div style="text-align: center;"><p><b>Diseña tu propio disfraz</b></p></div> <p>También puede utilizar diferentes elementos relacionados con el espacio. Una vez realizados los disfraces propondremos un reto para mover al TRUE TRUE por el sistema solar.</p>



# Situación de Aprendizaje



	 <p>TRUE TRUE nave espacial debe viajar desde el Sol hasta Neptuno. Para ello, debe realizar este recorrido en el GRID siguiendo el orden de los planetas desde el más cercano hasta el más lejano al Sol.</p>
<p><b>Recursos</b></p>	<p>Tijeras, pegamentos, recortables para poder disfrazar a TRUE TRUE.          Tablero de reto de los planetas (GRID) para poder realizar la actividad.</p>

<p><b>Nº de Sesión</b></p>	<p><b>6: La melodía de STARTRUE.</b></p>
<p><b>Temporalización</b></p>	<p>45 minutos.</p>
<p><b>Tipo de Actividad</b></p>	<p>Composición musical y ritmos imperiales.</p>
<p><b>Descripción</b></p>	<p>Durante esta sesión aprenderemos la secuencia de ritmos y las diferentes posibilidades de creación de melodías que nos ofrece el TRUE TRUE.</p>



## MELODY

- Emitir sonidos
- Crear una melodía



Una vez vistas las tarjetas relacionadas con MELODY y practicado en diferentes grupos composiciones en base a las notas, vamos a trabajar la melodía de STAR TRUE.



## STAR TRUE



LA MARCHA IMPERIAL  
JOHN WILLIAMS

Disfraza a TRUE TRUE de Darth Vader y prográmale para que emita las notas de la melodía de "La marcha imperial" del compositor John Williams, autor de la banda sonora original de la saga de películas de "La guerra de las galaxias".

Además, escucharemos y aprenderemos la letra de la música creada para la actividad, la podemos interpretar en pequeños grupos y luego de forma colectiva.

### STAR TRUE SONG

TRUE TRUE despierta, su misión va a empezar,  
viaja por el cosmos, listo para explorar.  
Mira los planetas en su gran danza,  
girando en sus órbitas, ¡qué elegancia!

Mercurio, Venus, la Tierra y Marte,  
Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.  
Dando vueltas sin parar,  
¡el espacio es genial!

Mercurio es rápido, el más cercano,  
Venus es brillante y un poco extraño.  
Tierra, mi hogar, azul y vital,  
Marte es rojizo y tiene un gran canal.

Mercurio, Venus, la Tierra y Marte,  
Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.  
Dando vueltas sin parar,  
¡el espacio es genial!

Júpiter enorme con su gran mancha,  
Saturno y sus anillos de oro relucen con gracia.  
Urano es frío y gira de lado,  
Neptuno es azul, el viento ha soplado.

TRUE TRUE observa en la noche estrellada,  
la Luna cambiando de forma encantada.  
Llena, creciente, cuarto y menguante,  
¡sigue su ciclo, siempre es constante!

Mercurio, Venus, la Tierra y Marte,  
Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.  
TRUE TRUE aprende sin descansar,  
¡el universo quiere explorar!



**Recursos**  
([link a la canción](#))

Tarjetas para codificar la melodía en el TRUE TRUE.  
Equipo de audio para escuchar la melodía generada para la situación de aprendizaje.



## Atención a las diferencias del alumnado

Como docente comprometido con la inclusión y el éxito de todos los estudiantes, es fundamental adaptar las tareas y actividades para atender la diversidad en el aula. 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 entre crear un documento, una presentación digital o un póster. Esto permite a cada estudiante trabajar con 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 adaptados 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 expresión escrita, se da más peso a la parte oral de la presentación.
- **Refuerzo de saberes básicos:** se proporcionan 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 partes principales del ciclo del agua, mientras que otros estudiantes pueden profundizar en detalles adicionales.