

Ejemplo práctico: **Cambio Climático en un aula multinivel**

Nivel de Bloom	Adaptación de preguntas o retos <i>(Distinto nivel de profundidad)</i>	Opciones de producto <i>(Diferentes formatos de demostración del aprendizaje)</i>
Recordar <i>(Memorizar, identificar información clave)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el cambio climático? - Enumera tres causas y tres consecuencias. - ¿Qué gases de efecto invernadero conoces? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de conceptos clave. - Línea de tiempo con los hitos más importantes. - Mapa mental con los factores del cambio climático.
Comprender <i>(Explicar, resumir con sus propias palabras)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica con tus propias palabras cómo el cambio climático afecta los ecosistemas. - ¿Cómo se relaciona la actividad humana con el calentamiento global? 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía ilustrada explicando el cambio climático. - Presentación oral o en diapositivas. - Video explicativo con ejemplos.
Aplicar <i>(Usar en un contexto nuevo, resolver problemas)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica lo aprendido para explicar cómo el cambio climático afecta a tu ciudad. - ¿Cómo cambiarían las estaciones del año si la temperatura sigue subiendo? 	<ul style="list-style-type: none"> - Informe sobre el impacto local del cambio climático. - Mapa interactivo con efectos regionales. - Simulación de predicciones sobre el clima futuro.
Analizar <i>(Relacionar ideas, comparar, encontrar patrones)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Compara el impacto del cambio climático en distintos continentes. - ¿Qué relación hay entre el derretimiento de los polos y el aumento del nivel del mar? - Analiza datos sobre el cambio climático en los últimos 50 años. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla comparativa de impacto por regiones. - Podcast explicando los cambios en los patrones climáticos. - Informe con gráficos y estadísticas.
Evaluar <i>(Argumentar, criticar, valorar)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las energías renovables en la lucha contra el 	<ul style="list-style-type: none"> - Debate grabado sobre las políticas medioambientales. - Ensayo argumentativo

<i>pros y contras)</i>	cambio climático? - ¿Es suficiente la acción de los gobiernos para reducir el impacto ambiental?	con postura fundamentada. - Reportaje con entrevistas a expertos.
Crear (<i>Diseñar, inventar, proponer soluciones nuevas</i>)	- Diseña una campaña de concienciación para reducir la huella de carbono en la escuela. - Propón un plan de acción para disminuir la contaminación en tu comunidad.	- Proyecto ecológico real con acciones en la escuela. - Creación de un anuncio publicitario sobre el cambio climático. - Diseño de una app que ayude a reducir el impacto ambiental.

¿Cómo se usa esta tabla en el aula multinivel?

- **Mismo contenido** (cambio climático) pero diferentes niveles de **profundidad cognitiva**.
- Los estudiantes pueden elegir el **nivel de reto** en el que trabajan.
- **Diversidad de productos** según intereses y habilidades, sin afectar la equidad en la evaluación.

Ejemplo 5º- 6º de Primaria: **Los Ecosistemas**

Nivel de Bloom	Adaptación de preguntas o retos <i>(Distinto nivel de profundidad)</i>	Opciones de producto <i>(Diferentes formatos de demostración del aprendizaje)</i>
Recordar <i>(Memorizar, identificar información clave)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un ecosistema? - ¿Cuáles son los elementos que lo forman? - Enumera tres tipos de ecosistemas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa conceptual sobre los ecosistemas. - Carteles con imágenes y nombres de los ecosistemas. - Juego de cartas con animales y sus hábitats.
Comprender <i>(Explicar, resumir con sus propias palabras)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica la diferencia entre ecosistema terrestre y acuático. - ¿Cómo influyen los factores bióticos y abióticos en un ecosistema? - ¿Por qué es importante la biodiversidad? 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía sobre los ecosistemas y su importancia. - Presentación en diapositivas con ejemplos de ecosistemas. - Video con una explicación casera sobre un ecosistema cercano.
Aplicar <i>(Usar en un contexto nuevo, resolver problemas)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Investiga qué ecosistema hay en tu barrio y describe sus elementos. - Explica cómo afectaría la contaminación a un ecosistema marino. - Relaciona los animales de un ecosistema con su función en la cadena alimenticia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reportaje en video sobre un ecosistema cercano. - Maqueta de un ecosistema en una caja de zapatos. - Cómic sobre un animal que intenta sobrevivir en su hábitat.
Analizar <i>(Relacionar ideas, comparar, encontrar patrones)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría si desapareciera una especie clave en un ecosistema? - Compara un ecosistema desértico y uno de selva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla comparativa entre ecosistemas. - Podcast explicando el impacto humano en los ecosistemas.

	- ¿Cómo cambia un ecosistema a lo largo del tiempo?	- Informe con gráficos mostrando los cambios en un ecosistema.
Evaluar (Argumentar, criticar, valorar pros y contras)	- ¿Crees que los parques naturales ayudan a conservar los ecosistemas? Justifica. - ¿Es mejor conservar un ecosistema o permitir su explotación controlada? - ¿Qué impacto tiene el cambio climático en los ecosistemas?	- Debate sobre la conservación del medio ambiente. - Ensayo argumentativo sobre la importancia de los ecosistemas. - Reportaje audiovisual sobre una problemática ambiental.
Crear (Diseñar, inventar, proponer soluciones nuevas)	- Diseña una campaña para proteger un ecosistema. - Crea un ecosistema ficticio con sus especies y sus reglas de supervivencia. - Propón un plan para restaurar un ecosistema dañado.	- Proyecto ecológico en la escuela (plantación, reciclaje). - Creación de un videojuego educativo sobre ecosistemas. - Diseño de un cómic sobre un animal que salva su hábitat.

¿Cómo se usa esta tabla en el aula multinivel?

- Mismo contenido **pero con distintos niveles de** profundidad cognitiva.
- Los alumnos pueden elegir su nivel de reto **en función de sus intereses**
- Diferentes opciones de productos **para expresar el aprendizaje.**

Ejemplo para 2º de Primaria: **Los Animales y su Clasificación**

Nivel de Bloom	Adaptación de preguntas o retos <i>(Distinto nivel de profundidad)</i>	Opciones de producto <i>(Diferentes formatos de demostración del aprendizaje)</i>
Recordar <i>(Memorizar, identificar información clave)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un animal? - ¿Cuáles son los cinco grupos principales de animales? - Nombra tres animales mamíferos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha con imágenes de animales y sus nombres. - Tarjetas de clasificación de animales en vertebrados e invertebrados. - Juego de memoria con cartas de animales y sus características.
Comprender <i>(Explicar, resumir con sus propias palabras)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo puedes diferenciar un pez de un anfibio? - Explica con tus palabras qué es un animal carnívoro. - ¿Por qué los mamíferos tienen pelo y dan leche a sus crías? 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía sencilla con dibujos y características de cada grupo de animales. - Video casero donde el alumno explica un grupo de animales. - Presentación con imágenes y descripciones.
Aplicar <i>(Usar en un contexto nuevo, resolver problemas)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Busca en tu casa o en el parque un animal y di en qué grupo encaja. - Clasifica a tu mascota según lo aprendido. - Observa diferentes animales en un documental y di cómo se alimentan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Álbum de recortes con imágenes de animales organizados por grupos. - Mural con fotos de animales y sus características. - Maqueta con plastilina de los distintos tipos de animales.
Analizar <i>(Relacionar ideas, comparar, encontrar patrones)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué se parecen y en qué se diferencian los reptiles y los anfibios? - ¿Por qué algunos animales viven en el agua 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla comparativa entre diferentes grupos de animales. - Podcast con preguntas y respuestas sobre los

	<p>y otros en la tierra?</p> <p>- ¿Qué pasaría si los insectos desaparecieran del planeta?</p>	<p>animales.</p> <p>- Informe con dibujos mostrando las diferencias entre especies.</p>
<p>Evaluar (Argumentar, criticar, valorar pros y contras)</p>	<p>- ¿Crees que todos los animales deben vivir en zoológicos? Justifica tu respuesta.</p> <p>- ¿Es mejor que los animales vivan en su hábitat natural o en casas con humanos?</p> <p>- ¿Cómo afectan las personas a la vida de los animales?</p>	<p>- Debate en clase sobre la protección de los animales.</p> <p>- Ensayo breve con dibujos sobre la importancia de cuidar a los animales.</p> <p>- Video explicando cómo proteger a los animales en peligro de extinción.</p>
<p>Crear (Diseñar, inventar, proponer soluciones nuevas)</p>	<p>- Invéntate un animal nuevo y dibújalo, explicando sus características.</p> <p>- Crea una historia sobre un animal que viaja a otro ecosistema.</p> <p>- Diseña un cartel para ayudar a proteger a un animal en peligro de extinción.</p>	<p>- Creación de un cuento ilustrado sobre un animal imaginario.</p> <p>- Maqueta de un hábitat natural con figuras de animales.</p> <p>- Diseño de un cartel de concienciación para la protección de los animales.</p>

¿Cómo se usa esta tabla en el aula multinivel?

- Mismo contenido **pero con distintos niveles de** profundidad cognitiva.
- Los alumnos pueden elegir su nivel de reto **en función de sus intereses.**
- Diferentes opciones de productos **para expresar el aprendizaje.**

Ejemplo para Lengua en 2º de Primaria: **El Cuento y sus Partes**

Nivel de Bloom	Adaptación de preguntas o retos <i>(Distinto nivel de profundidad)</i>	Opciones de producto <i>(Diferentes formatos de demostración del aprendizaje)</i>
Recordar <i>(Memorizar, identificar información clave)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un cuento? - Nombra las tres partes principales de un cuento. - ¿Quiénes son los personajes de un cuento? 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con palabras clave (inicio, nudo, desenlace). - Juego de memoria con personajes y sus historias. - Ficha para completar con palabras del cuento.
Comprender <i>(Explicar, resumir con sus propias palabras)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica con tus palabras qué pasa en el inicio de un cuento. - ¿Por qué los cuentos tienen un problema o conflicto? - ¿Qué diferencia hay entre los personajes principales y secundarios? 	<ul style="list-style-type: none"> - Infografía con la estructura del cuento. - Presentación con dibujos y explicación de cada parte. - Video donde el alumno cuenta un cuento con sus palabras.
Aplicar <i>(Usar en un contexto nuevo, resolver problemas)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe un final diferente para un cuento conocido. - Dibuja los personajes de un cuento y describe cómo son. - Ordena correctamente las partes de un cuento desordenado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cómic con un cuento adaptado por el alumno. - Dramatización del cuento con títeres o juguetes. - Maqueta con dibujos del inicio, nudo y desenlace.
Analizar <i>(Relacionar ideas, comparar, encontrar patrones)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Compara dos cuentos: ¿qué tienen en común y en qué se diferencian? - ¿Cómo sería un cuento sin desenlace? - ¿Qué pasaría si el personaje principal 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla comparativa de cuentos clásicos. - Podcast con una conversación sobre qué hace especial a un cuento. - Informe con dibujos

	actuara diferente?	mostrando diferentes tipos de finales.
Evaluar (<i>Argumentar, criticar, valorar pros y contras</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es tu cuento favorito? Explica por qué. - ¿Crees que los cuentos siempre deben tener un final feliz? Justifica. - ¿Qué personaje de cuento cambiarías y por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Debate en clase sobre los cuentos más divertidos o interesantes. - Ensayo breve con dibujos sobre su cuento favorito. - Video explicando su opinión sobre un cuento.
Crear (<i>Diseñar, inventar, proponer soluciones nuevas</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe tu propio cuento con personajes inventados. - Dibuja un cartel para representar un cuento en clase. - Cambia el protagonista de un cuento clásico por otro personaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de un cuento ilustrado hecho a mano. - Teatro de sombras con una historia inventada. - Diseño de un libro con su propio cuento y portada.

¿Cómo se usa esta tabla en el aula multinivel?

- Mismo contenido (El Cuento y sus Partes) pero con distintos niveles de profundidad cognitiva.
- Los alumnos pueden elegir su nivel de reto en función de sus intereses.
- Diferentes opciones de productos para expresar el aprendizaje.

Ejemplo para Educación Infantil: **Los Animales y sus Hábitats**

Nivel de Bloom	Adaptación de preguntas o retos <i>(Distinto nivel de profundidad)</i>	Opciones de producto <i>(Diferentes formatos de demostración del aprendizaje)</i>
Recordar (<i>Identificar, memorizar información básica</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se llama este animal? (mostrando imágenes) - ¿Qué sonidos hacen los animales? - Nombra tres animales que vivan en la granja. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de tarjetas con imágenes de animales. - Canción con sonidos de animales para imitarlos. - Puzzle con animales y sus nombres.
Comprender (<i>Relacionar, explicar con palabras sencillas</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde viven los peces? ¿Y los leones? - ¿Qué comen los conejos? - ¿Qué diferencia hay entre un perro y un gato? 	<ul style="list-style-type: none"> - Mural con dibujos de animales y sus hábitats. - Teatro de marionetas con diferentes animales. - Video en el que los niños explican dónde viven algunos animales.
Aplicar (<i>Usar el conocimiento en un contexto nuevo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Imita cómo se mueve un elefante, un pájaro y un pez. - Clasifica los animales en "granja", "selva" y "mar". - Relaciona los animales con sus crías. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de dramatización imitando el movimiento de los animales. - Juego de clasificación con tarjetas de hábitats. - Maqueta de una granja o selva con figuras de animales.
Analizar (<i>Comparar, encontrar diferencias y semejanzas</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasa si un pez vive fuera del agua? - ¿Cómo se parecen un perro y un lobo? - ¿Por qué algunos animales tienen pelo y otros tienen plumas? 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla con imágenes de animales terrestres, acuáticos y aéreos. - Podcast infantil en el que los niños explican diferencias entre animales. - Mapa interactivo con hábitats y sus animales.
Evaluar (<i>Argumentar con una opinión simple,</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es tu animal 	<ul style="list-style-type: none"> - Debate sencillo sobre qué animales pueden ser

<i>expresar preferencias)</i>	<p>favorito? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Crees que los animales deben vivir en casa o en la naturaleza? - ¿Qué pasaría si no existieran las abejas? 	<p>mascotas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo de su animal favorito con una breve explicación. - Video en el que explican cómo cuidar a los animales.
Crear (<i>Inventar, diseñar, imaginar cosas nuevas</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Inventar un animal nuevo y decir cómo se llama y dónde vive. - Crear una historia sobre un animal que viaja por el mundo. - Diseñar un cartel sobre cómo proteger a los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de un cuento ilustrado sobre su animal inventado. - Teatro de sombras con historias de animales. - Canción o rima sobre los hábitats de los animales.

¿Cómo se usa esta tabla en el aula multinivel?

- Mismo contenido (Los Animales y sus Hábitats) pero con distintos niveles de profundidad cognitiva
- Los niños pueden elegir actividades según sus intereses y habilidades
- Diferentes formatos de expresión para adaptarse a todos los estilos de aprendizaje.

Ejemplo para Lengua Castellana en 2º de Primaria: **Los Adjetivos**

Nivel de Bloom	Adaptación de preguntas o retos <i>(Distinto nivel de profundidad)</i>	Opciones de producto <i>(Diferentes formatos de demostración del aprendizaje)</i>
Recordar <i>(Memorizar, identificar información clave)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un adjetivo? - Di tres adjetivos para describir un perro. - ¿Cuál es el adjetivo en la frase "El coche rojo es rápido"? 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con palabras y dibujos para emparejar sustantivos con adjetivos. - Juego de memoria con adjetivos y sustantivos. - Ficha con oraciones para subrayar los adjetivos.
Comprender <i>(Explicar, resumir con sus propias palabras)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica con tus palabras qué hacen los adjetivos en una frase. - ¿Cómo cambia una oración si le añadimos un adjetivo? - ¿Por qué es importante usar adjetivos en las descripciones? 	<ul style="list-style-type: none"> - Mural con imágenes y adjetivos clasificados por categorías (colores, tamaños, formas...). - Video grabado por el alumno explicando qué es un adjetivo. - Presentación de diapositivas con ejemplos ilustrados.
Aplicar <i>(Usar en un contexto nuevo, resolver problemas)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Completa frases añadiendo adjetivos adecuados. - Escribe una descripción de tu juguete favorito usando adjetivos. - Relaciona adjetivos con imágenes de objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cómic con una historia en la que se usen muchos adjetivos. - Dramatización en la que los niños describen objetos y los demás adivinan qué es. - Juego de clasificación de adjetivos (grande/pequeño, rápido/lento, etc.).
Analizar <i>(Relacionar ideas, comparar, encontrar patrones)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué se parecen y en qué se diferencian los adjetivos de tamaño y los de color? - ¿Cómo cambia una frase si cambias un adjetivo por su opuesto? - ¿Qué adjetivos pueden describir tanto a un 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla comparativa de adjetivos opuestos con ejemplos. - Podcast en el que los alumnos explican diferentes tipos de adjetivos. - Informe con dibujos mostrando cómo los adjetivos cambian una

	animal como a una persona?	frase.
Evaluar (Argumentar, criticar, valorar pros y contras)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Crees que es mejor usar muchos adjetivos o pocos en una historia? - ¿Por qué algunos adjetivos pueden cambiar según el contexto? - ¿Qué pasaría si no existieran los adjetivos en nuestro lenguaje? 	<ul style="list-style-type: none"> - Debate sencillo sobre qué adjetivos describen mejor a los personajes de un cuento. - Ensayo breve con dibujos explicando por qué los adjetivos son importantes. - Video en el que los alumnos explican su opinión sobre el uso de adjetivos.
Crear (Diseñar, inventar, proponer soluciones nuevas)	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe un cuento usando al menos 10 adjetivos diferentes. - Inventa un personaje y descríbelo con muchos adjetivos. - Crea un juego de cartas donde haya que formar frases con adjetivos divertidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de un cuento ilustrado lleno de adjetivos. - Dramatización donde los niños interpretan personajes según sus adjetivos. - Diseño de un cartel con su "adjetivo favorito" decorado con dibujos.

¿Cómo se usa esta tabla en el aula multinivel?

- Mismo contenido (**Los Adjetivos**) pero con distintos niveles de profundidad cognitiva.
- Los alumnos pueden elegir su nivel de reto **en función de sus intereses.**
- Diferentes opciones de productos **para expresar el aprendizaje.**

Ejemplo para 2º de Infantil (4 años): **Las emociones**

Nivel de Bloom	Preguntas o retos adaptados	Destrezas de pensamiento utilizadas	Opciones de productos finales y creativos
Recordar (Reconocer y nombrar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se llama esta emoción? - ¿Qué cara pone alguien que está triste? - ¿Qué emoción sentimos cuando jugamos con amigos? 	Categorización básica. Asociación imagen-palabra-emoción.	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de emociones (con fotos o dibujos). - Juego de gestos: “¿qué emoción es?”. - Póster colectivo con caritas.
Comprender (Explicar con apoyo visual o verbal)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué te sientes feliz cuando te dan un abrazo? - ¿Qué hace que alguien se enfade? - ¿Cómo sabes si alguien tiene miedo? 	Causa y efecto simple. Relación entre situaciones y emociones.	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo “cuando estoy contento/a, me pasa que...”. - Juego: una situación con emoción. - Viñetas para completar con expresiones faciales.
Aplicar (Actuar y usar lo aprendido en juego simbólico)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué puedes hacer cuando un amigo está triste? - Juega a ser alguien que se ha enfadado: ¿cómo actúas? ¿Cómo te calmas? - ¿Qué le dirías a alguien que tiene miedo? 	Empatía activa. Resolución de conflictos simples. Toma de decisiones afectivas.	<ul style="list-style-type: none"> - Teatro o marionetas. - Tarjetas de “ideas para calmarme”. - Mural con estrategias de ayuda entre compañeros.
Analizar (Comparar emociones y explorar relaciones)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué diferencia hay entre estar enfadado y estar triste? - ¿Por qué algunas emociones duran 	Comparación de emociones. Análisis de duración e intensidad emocional.	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla comparativa con pictogramas. - Historieta para identificar cambios emocionales.

	<p>más que otras?</p> <p>- ¿En qué se parece el miedo al asombro?</p>		<p>- Rueda de las emociones complejas.</p>
<p>Evaluar (<i>Elegir cómo actuar y justificarlo</i>)</p>	<p>- ¿Qué haces tú cuando estás enfadado? ¿Te ayuda o no?</p> <p>- ¿Es bueno llorar? ¿Por qué?</p> <p>- ¿Qué emoción te gusta más sentir y cuál menos?</p>	<p>Toma de decisiones personales. Argumentación sencilla. Metacognición inicial.</p>	<p>- Diario visual: “Hoy me sentí...”</p> <p>- Grabación explicando una emoción.</p> <p>- Póster personal de “emociones favoritas y por qué”.</p>
<p>Crear (<i>Imaginar, transformar, representar</i>)</p>	<p>- Inventa un personaje con una emoción que cambia según el clima.</p> <p>- Crea un monstruo de las emociones. ¿Qué color tiene? ¿Qué le hace sentirse así?</p> <p>- ¿Y si las emociones se pudieran guardar en una caja? ¿Cómo sería?</p>	<p>Síntesis emocional + creatividad. Pensamiento divergente.</p>	<p>- Dibujo o escultura con plastilina.</p> <p>- Cuento ilustrado o teatralizado.</p> <p>- Caja emocional con objetos representativos.</p>

Claves para su uso en el aula

- Ideal para proyectos como “**El Monstruo de colores**”, “**Mi corazón siente...**” o “**Viaje por las emociones**”.
- Puedes organizar **rincones emocionales** con materiales sensoriales, teatrales y artísticos.
- Acompaña las propuestas con **observación cualitativa**, autoevaluación simbólica (caritas, colores) y carpetas personales con sus producciones.
- Esta tabla se puede trabajar en **ambientes o estaciones**, permitiendo que cada niño elija el tipo de reto o producto que más le conecta.

Ejemplo para 1º de Infantil (3 años): **Los transportes**

Nivel de Bloom	Preguntas o retos adaptados	Destrezas de pensamiento utilizadas	Opciones de juego o producto creativo
Recordar (Reconocer y nombrar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué ves en esta imagen? - ¿Qué suena como “brum brum”? - ¿Cómo se llama este vehículo? 	Identificación visual y auditiva Asociación palabra-imagen-sonido	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con imágenes reales o pictogramas. - Juego de sonidos: “¿qué se oye?”. - Canción “Los medios de transporte”.
Comprender (Explorar y señalar relaciones simples)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde va el coche? ¿Y el barco? - ¿Qué ruedas giran? - ¿Para qué usamos el autobús? 	Clasificación básica Causa-efecto simple	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de encajar transporte con su camino (tierra/agua/aire). - Clasificación con aros de colores. - Juego con ruedas de juguete o engranajes.
Aplicar (Usar el cuerpo y el juego para representar)	<ul style="list-style-type: none"> - Imita cómo suena un avión. - Juega a ser conductor/a: ¿quién sube a tu transporte? - ¿Cómo se mueve una bici? 	Imitación corporal y sonora Juego simbólico básico	<ul style="list-style-type: none"> - Circuito de suelo para circular con triciclos o pies. - Teatro libre con gorros o volantes. - Juego en el rincón de coches.
Analizar (Explorar diferencias sencillas)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Este va por el cielo o por el suelo? - ¿Tiene alas o ruedas? - ¿Qué vehículo es más grande? 	Comparación visual y táctil Observación guiada	<ul style="list-style-type: none"> - Juego “igual o diferente”. - Clasificación con bloques grandes y pequeños. - Cuento interactivo con transportes.
Evaluar (Elegir y expresar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál te 	Elección consciente	<ul style="list-style-type: none"> - Panel con fotos para

<p><i>preferencia con apoyo visual)*</i></p>	<p>gusta más? - ¿Cuál quieres usar hoy? - ¿Cuál te da miedo o te hace reír?</p>	<p>Expresión emocional básica</p>	<p>elegir con pinzas. - Caritas con colores para mostrar emociones. - “Mi transporte favorito” con pintura de dedos.</p>
<p>Crear (<i>Jugar a imaginar o transformar</i>)</p>	<p>- ¿Cómo sería un coche volador? - ¿Qué pasaría si el tren nadara? - Inventa un sonido para un transporte nuevo.</p>	<p>Imaginación libre Juego creativo espontáneo</p>	<p>- Ensamblar vehículos con piezas grandes. - Modelar con plastilina. - Cuento motor: “viaje con mi transporte mágico”.</p>

Recomendaciones para el aula (3 años)

- **Exploración sensorial:** muchos niños aún no hablan o no construyen frases completas, así que el **lenguaje corporal, gestual y visual** es clave.
- Usa **materiales grandes, blandos y manipulativos**, que les permitan tocar, mover, montar, desmontar.
- Las actividades deben ser **cortas, repetibles, variadas y previsibles**, para sostener la atención y permitir el disfrute.
- Acompaña con canciones, cuentos breves, objetos reales o en miniatura, y espacios de juego simbólico.

Ejemplo 3º de Infantil: **Los transportes**

Nivel de Bloom	Preguntas o retos adaptados	Destrezas de pensamiento utilizadas	Opciones de productos creativos
Recordar (Reconocer y nombrar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué medios de transporte conoces? - ¿Cuál va por el aire? ¿Y por el agua? - ¿Cómo llegas al cole? 	<p>Categorización: clasificar por tipo (tierra, mar, aire). Asociación visual y verbal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de medios de transporte. - Bingo visual: “¿quién soy yo?”. - Canción o poema sobre transportes.
Comprender (Explicar con apoyo visual o verbal)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué el barco no puede ir por la carretera? - ¿Qué transporte es más rápido: bici o tren? - ¿Qué diferencia hay entre coche y autobús? 	<p>Causa y efecto: entender función y contexto. Comparación sencilla.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mural con clasificaciones. - Juego de asociación: transporte-lugar. - Debate guiado: “¿Cuál prefieres y por qué?”.
Aplicar (Usar el cuerpo y lo aprendido en juegos y simulaciones)	<ul style="list-style-type: none"> - Representa cómo se mueve un tren o un avión. - Monta un circuito con vehículos de juguete. - Haz de conductor/a, ¿quién sube a tu transporte? 	<p>Simulación / juego simbólico. Aplicación en contextos lúdicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Circuito psicomotor “ruta de transportes”. - Rincón de roles: estación de tren, aeropuerto... - Dibujo libre de su trayecto al cole.
Analizar (Comparar y descubrir relaciones)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué transporte contamina más y cuál menos? - ¿Cómo es un tren por dentro y cómo es un avión? - ¿Qué tienen en común todos los 	<p>Comparación. Relación entre elementos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla “se parecen / se diferencian”. - Póster comparativo: “antes / ahora”. - Dibujo doble: transporte favorito vs.

	transportes?		menos usado.
Evaluar (<i>Elegir y justificar una preferencia</i>)*	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué medio de transporte te gusta más? ¿Por qué? - ¿Cuál te parece más divertido? ¿Cuál más útil? - ¿Qué transporte usarías para viajar muy lejos? 	Toma de decisiones con argumento sencillo. Metacognición temprana.	<ul style="list-style-type: none"> - Collage de “mi transporte favorito”. - Grabación contando su elección. - Votación con pictogramas + gráfico visual.
Crear (<i>Imaginar, transformar, representar</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Inventar un nuevo medio de transporte: ¿cómo se mueve?, ¿qué forma tiene?, ¿qué sonido hace? - Diseña un transporte que no contamine. - Escribe (con ayuda) una historia en la que viajes en un transporte mágico. 	Pensamiento creativo y divergente. Síntesis de lo aprendido con fantasía.	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo o maqueta con materiales reciclados. - Cuento ilustrado o teatralizado. - Desfile de transportes inventados.

Ideas prácticas para el aula

- Ideal para integrarlo en un **proyecto de aula** tipo: “¿Cómo nos movemos?” o “¡Nos vamos de viaje!”.
- Puedes organizar un **rincón de transportes** por tipo (tierra, mar, aire) y colocar actividades según esta tabla.
- Las producciones pueden formar parte de un “**Museo de los transportes**” en clase.
- Acompaña cada actividad con observación, conversación guiada o autoevaluación sencilla con caritas o colores.

Ejemplo 3º de Infantil: **Los alimentos**

Nivel de Bloom	Preguntas o retos adaptados	Destrezas de pensamiento utilizadas	Opciones de productos creativos
Recordar (Reconocer y nombrar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué alimentos conoces? - ¿Qué frutas te gustan? - Nombra tres alimentos del desayuno. 	Categorización: identificar y clasificar alimentos. Memoria visual y verbal.	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas ilustradas de alimentos. - Canción sobre frutas y verduras. - Juego de memoria o dominó con imágenes.
Comprender (Explicar con apoyo visual o verbal)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué comemos verduras? - ¿Qué pasaría si solo comiéramos chuches? - ¿En qué se parecen la leche y el queso? 	Causa y efecto: relación entre alimentación y salud. Relación entre elementos.	<ul style="list-style-type: none"> - Mural “comida sana vs. no tan sana”. - Juego de clasificación. - Dramatización: “somos alimentos que cuidan”.
Aplicar (Usar lo aprendido en situaciones reales o simuladas)	<ul style="list-style-type: none"> - Elige alimentos saludables para una merienda. - Haz la lista de la compra con dibujos. - Representa con tu cuerpo cómo se siente alguien que ha comido bien. 	Aplicación práctica. Simulación y juego de roles.	<ul style="list-style-type: none"> - Cesta de la compra con alimentos de juguete. - Tienda en el rincón de juego simbólico. - “La receta de mi merienda” ilustrada.
Analizar (Comparar y descubrir diferencias)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué diferencia hay entre alimentos naturales y procesados? - ¿Cuál es más sano: una 	Comparación. Análisis funcional (qué es sano, qué no).	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo comparativo: “comida de fiesta” vs. “comida del cole”. - Gráfico con

	<p>manzana o una galleta? ¿Por qué?</p> <p>- ¿Qué alimentos necesitan nevera y cuáles no?</p>		<p>pictogramas.</p> <p>- Juego de parejas por características.</p>
Evaluar (<i>Tomar decisiones y justificar</i>)*	<p>- ¿Qué alimento elegirías si tuvieras hambre en el recreo?</p> <p>- ¿Qué alimentos te ayudan a crecer fuerte?</p> <p>- ¿Qué comida no te gusta y por qué?</p>	<p>Toma de decisiones. Reflexión personal (metacognición inicial).</p>	<p>- Diario visual: "Hoy comí... y me sentí..."</p> <p>- Cartel: "Mis alimentos favoritos y por qué".</p> <p>- Elección con pictogramas + grabación breve.</p>
Crear (<i>Imaginar, transformar, representar</i>)	<p>- Inventar un alimento mágico: ¿cómo sabe?, ¿qué hace?, ¿cómo se prepara?</p> <p>- Crear un plato con materiales no comestibles.</p> <p>- Imaginar un restaurante de superhéroes: ¿qué servirías?</p>	<p>Síntesis creativa. Pensamiento divergente e imaginativo.</p>	<p>- Receta inventada con dibujos.</p> <p>- Plato decorativo con plastilina o collage.</p> <p>- Juego simbólico con roles de cocina y camareros.</p>

Ideas prácticas para usar esta tabla en el aula

- Úsala en un proyecto trimestral como "El mercado", "La cocina del cole" o "Comer bien, vivir mejor".
- Ideal para **rincones de juego simbólico, propuestas de arte y experiencias sensoriales**.
- Puedes introducirla en actividades por ambientes o estaciones de trabajo, permitiendo que los peques **elijan según su nivel y motivación**.
- Registra el proceso con observaciones, autoevaluaciones visuales y carpetas con sus producciones.

Ejemplo para 3º de Infantil: **Las estaciones del año**

Nivel de Bloom	Preguntas o retos adaptados	Destrezas de pensamiento utilizadas	Opciones de productos creativos
Recordar (Reconocer y nombrar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las estaciones del año? - ¿Qué estación viene después del otoño? - ¿Qué ropa usamos en invierno? 	Categorización: clasificar estaciones y elementos asociados (ropa, clima). Memoria visual y auditiva.	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de estaciones con imágenes. - Canción o poema estacional. - Juego tipo “¿a qué estación pertenece?”.
Comprender (Explicar con apoyo visual o verbal)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué usamos abrigo en invierno y no en verano? - ¿Qué pasa con los árboles en otoño? - ¿Qué colores ves más en primavera? 	Causa y efecto: relación entre clima, ropa y naturaleza. Relación entre elementos.	<ul style="list-style-type: none"> - Mural “ropa para cada estación”. - Juego de asociación: estación–clima–ropa. - Presentación de objetos por estación.
Aplicar (Usar conocimientos en experiencias reales)	<ul style="list-style-type: none"> - Vístete para salir en un día de verano/invierno. - Representa con tu cuerpo cómo se mueven las hojas en otoño o cómo brilla el sol en verano. - Elige alimentos de temporada y juega a comprarlos. 	Transferencia práctica: aplicar lo aprendido en contextos simulados. Juego de roles / dramatización.	<ul style="list-style-type: none"> - Mini mercado de alimentos estacionales. - Desfile con ropa de las estaciones. - Teatro corporal del clima y la naturaleza.
Analizar (Comparar, descubrir diferencias y relaciones)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué se parecen la primavera y el otoño? ¿Y en qué se diferencian? - ¿Qué estación prefieres y por qué? - ¿Qué estación 	Comparación y contraste. Relación entre eventos naturales.	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla de doble entrada: estación–características. - Dibujo comparativo. - Juego de

	tiene más cambios en la naturaleza?		encontrar diferencias entre estaciones.
Evaluar (Tomar decisiones y argumentar)*	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es tu estación favorita? ¿Por qué? - ¿Qué estación te parece más divertida? - Si solo pudiera existir una, ¿cuál elegirías? 	Toma de decisiones. Justificación emocional y metacognición básica.	<ul style="list-style-type: none"> - Collage: "Mi estación favorita". - Grabación de opinión. - Mural colectivo con votación.
Crear (Imaginar, transformar, representar)	<ul style="list-style-type: none"> - Inventa una estación nueva: ¿cómo se llama?, ¿qué clima tiene?, ¿qué se hace en ella? - Crea una canción o cuento sobre tu estación favorita. - Diseña un traje mágico para cada estación. 	Síntesis creativa. Pensamiento divergente.	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo o collage de la estación inventada. - Representación de la canción o cuento. - Desfile con trajes de estaciones.

Ideas prácticas para el aula

- Perfecta para un **proyecto trimestral** o como hilo conductor en un rincón de Naturaleza.
- Puedes organizar un "**viaje por las estaciones**", haciendo una semana temática por cada una.
- Ideal para trabajar en **ambientes, rincones o estaciones de aprendizaje**, permitiendo que el alumnado elija su nivel de reto o actividad.
- Complementa con **registros observacionales** y carpetas de aprendizaje con sus productos finales.

Ejemplo para 3º de Infantil: **Los cinco sentidos**

Nivel de Bloom	Preguntas o retos adaptados	Destrezas de pensamiento utilizadas	Opciones de productos creativos
Recordar (Reconocer y nombrar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los cinco sentidos? - ¿Qué parte del cuerpo usamos para oír? - ¿Qué sentido usamos para ver la tele? 	<p>Categorización: identificar los sentidos y sus órganos. Memoria visual y verbal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de tarjetas (sentido + imagen). - Canción “los cinco sentidos”. - Bingo sensorial.
Comprender (Explicar con apoyo visual o verbal)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué usamos la nariz para oler y no las manos? - ¿Qué pasa si tapamos los ojos? ¿Qué cambia? - ¿Qué sentido usamos cuando comemos algo rico? 	<p>Causa y efecto: relación función– órgano. Relaciones entre sentidos y acciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mural con fotos o dibujos por sentido. - Juego: “¿qué pasaría si...?” dramatizado. - Mini libro “así uso mis sentidos”.
Aplicar (Usar el cuerpo y los sentidos en contexto real)	<ul style="list-style-type: none"> - Prueba estos alimentos con los ojos cerrados. ¿Qué sentido usas? - Escucha tres sonidos y adivina qué son. - Toca objetos diferentes con los ojos tapados: ¿qué notas? 	<p>Exploración sensorial. Observación y discriminación multisensorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego sensorial por estaciones (olfato, gusto, oído...). - Registro con caritas según lo que han sentido. - Actividad manipulativa con materiales variados.
Analizar (Comparar y descubrir diferencias)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué sentido puedes distinguir entre una naranja y una mandarina? - ¿Qué sentidos usas más durante el día? - ¿En qué se parecen 	<p>Comparación: entre sentidos. Análisis funcional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gráfico con pictogramas de uso por sentido. - Dibujo doble: “cuando veo” vs. “cuando huelo”.

	y en qué se diferencian el gusto y el olfato?		- Juego de parejas según función.
Evaluar (<i>Tomar decisiones y justificar</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sentido es más importante para ti? ¿Por qué? - ¿Con cuál te divertirías más en una excursión? - ¿Cuál cuidarías más y cómo? 	Toma de decisiones. Reflexión emocional y metacognición básica.	<ul style="list-style-type: none"> - Póster: “mi sentido favorito”. - Grabación explicando su elección. - Dibujo “cómo cuido mis sentidos”.
Crear (<i>Imaginar, transformar, representar</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Inventa un nuevo sentido. ¿Para qué serviría? ¿Dónde estaría? - Crea un monstruo con sentidos especiales. - Imagina un mundo sin sonidos: ¿cómo sería tu día? 	Imaginación + síntesis creativa. Pensamiento divergente.	<ul style="list-style-type: none"> - Collage de un ser imaginario con nuevos sentidos. - Cuento o historia oral con apoyo visual. - Obra de teatro sobre un “día sin un sentido”.

Ideas para usar en el aula

- Ideal para **rincones sensoriales, ambientes de experimentación o proyectos trimestrales.**
- Puedes montar estaciones de trabajo sensorial por sentido, usando esta tabla como guía para propuestas diferenciadas.
- Añade registros de observación docente o autoevaluaciones simbólicas para seguir el proceso.

Ejemplo para 3º de Infantil: **El cuerpo humano**

Nivel de Bloom	Preguntas o retos adaptados	Destrezas de pensamiento utilizadas	Opciones de productos creativos
Recordar (Reconocer y nombrar)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué partes del cuerpo conoces? - ¿Para qué usamos las manos? - ¿Dónde está el corazón? 	Categorización: identificar y clasificar partes del cuerpo. Asociación visual-verbal.	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas ilustradas. - Canción con gestos. - Juego tipo “Simón dice”.
Comprender (Explicar con apoyo visual o verbal)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué usamos los ojos para ver y no las orejas? - ¿Qué pasaría si no tuviéramos piernas? - ¿Cómo te ayuda cada parte del cuerpo en tu día? 	Causa y efecto: relación entre función y parte del cuerpo. Relaciones funcionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Mural “mi cuerpo en acción”. - Dramatización: “soy una parte del cuerpo”. - Puzzle gigante del cuerpo humano.
Aplicar (Usar el cuerpo en situaciones nuevas)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Puedes usar solo tus pies para pintar? ¿Y tus codos para jugar? - Usa tu cuerpo para representar un animal. - ¿Qué partes necesitas para vestirme? 	Experimentación corporal y sensorial. Resolución de retos físicos simples.	<ul style="list-style-type: none"> - Circuito psicomotor temático. - Juego de roles: “el cuerpo en la vida diaria”. - Actividad plástica pintando con distintas partes del cuerpo.
Analizar (Comparar, descubrir diferencias)	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué diferencia hay entre tu cuerpo y el de un compañero? - ¿Todos usamos igual nuestras manos o piernas? - ¿Qué puedes hacer con una mano y no con la otra? 	Comparación: entre cuerpos y capacidades. Análisis de semejanzas y diferencias.	<ul style="list-style-type: none"> - Juego “igual o diferente”. - Registro gráfico de observaciones. - Dibujo de uno mismo y de un compañero para comparar.
Evaluar	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué parte del 	Toma de	<ul style="list-style-type: none"> - “Mi parte

<i>(Tomar decisiones y argumentar)</i>	<p>cuerpo te gusta más? ¿Por qué?</p> <p>- ¿Qué parte necesitas más para bailar o correr? - ¿Cuál cuidas más y cuál menos?</p>	<p>decisiones. Reflexión sencilla (metacognición temprana).</p>	<p>favorita” en plastilina o cartulina.</p> <p>- Entrevista ficticia a una parte del cuerpo.</p> <p>- Registro visual: “cómo cuido mi cuerpo”.</p>
<p>Crear <i>(Imaginar, transformar, representar)</i></p>	<p>- Inventa una parte del cuerpo nueva: ¿cómo sería?, ¿qué haría?, ¿dónde estaría?</p> <p>- Crea un personaje con cuerpo de robot o animal.</p> <p>- ¿Qué pasaría si tus pies fueran alas?</p>	<p>Creatividad libre. Síntesis imaginativa + pensamiento divergente.</p>	<p>- Dibujo o collage del “nuevo cuerpo”.</p> <p>- Historia oral o dramatizada.</p> <p>- Marioneta con partes inventadas.</p>

Recomendaciones prácticas

- Puedes adaptar esta tabla como un “**menú de actividades por rincones**” o como guía para propuestas de proyectos cortos.
- Acompaña cada producto con **instrumentos de evaluación cualitativa**, como registros de observación, rúbricas con emoticonos o carpetas de aprendizaje.
- Perfecto para el trabajo por proyectos o el enfoque de aula por ambientes.

Ejemplo para Infantil (3-5 años): **Los animales**

Nivel	Preguntas o retos	Destrezas de pensamiento	Actividad creativa o juego
Reconocer	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué animales conoces? - ¿Cómo suena el león? 	Identificación y memoria visual y auditiva	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de tarjetas o memoria. - Bingo de sonidos.
Clasificar	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde viven estos animales? ¿En el agua, la granja, la selva...? - ¿Tienen patas, alas o aletas? 	Categorización Observación guiada	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificamos animales con pinzas en paneles. - Juego de aros por hábitats.
Usar / Representar	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Puedes imitar cómo se mueve...? - ¿Cómo camina un elefante? ¿Y un cangrejo? 	Aplicación corporal y sensorial	<ul style="list-style-type: none"> - Circuito psicomotor de animales. - Juego de dramatización libre.
Comparar	<ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué se parecen el tigre y el gato? ¿Y en qué se diferencian? - ¿Cuál es más grande? ¿Cuál corre más rápido? 	Comparación / contraste visual	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo doble: uno grande y uno pequeño. - Juego de parejas con pistas orales.
Elegir / Opinar	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué animal te gusta más? ¿Por qué? - ¿Con cuál te gustaría jugar? 	Expresión de preferencias Argumentación sencilla	<ul style="list-style-type: none"> - Elección libre con cartel o pictograma. - "Mi animal favorito" con collage.
Inventar	<ul style="list-style-type: none"> - Inventa un animal nuevo: ¿cómo se llama? ¿Dónde vive? ¿Qué come? - ¿Qué pasaría si tuviera alas y 	Creatividad + pensamiento divergente	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo libre del animal imaginado. - Cuento o historia dramatizada por el grupo.

	viviera en el mar?		
--	--------------------	--	--

¿Cómo usar estas tablas en Infantil?

- Puedes convertirlas en **rincón de propuestas**: cada niño elige la actividad que le interesa o el nivel en el que se siente cómodo.
- Sirve para organizar proyectos con **reto común** pero **respuestas personalizadas**.
- Son muy útiles para programar con enfoque inclusivo, adaptando a ritmos y estilos de aprendizaje.
- También puedes incluirlas en la planificación por centros de interés o proyectos trimestrales.

Altas
Capacidades
en mi aula