Sesión 2 de 3

# Crear materiales y adaptarlos con IA (DUA)

IES Carrús · Elx

Martes 17 de noviembre de 2026 · 17:00–19:00 · En línea
samuelsoriano.es

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

HOY

# Qué nos llevamos

- Adaptar un material a **tres niveles** con sus apoyos DUA.
- Consultar el **currículo sin inventos** con NotebookLM.
- Convertirlo en una **ficha**, una **actividad interactiva** o un **paquete SCORM** para Aules.

| Hora | Qué hacemos |
|---|---|
| 17:00–18:05 | Demostraciones: del texto al material adaptado |
| 18:05–18:45 | Demostraciones: ficha, actividad interactiva y SCORM para Aules |
| 18:45–19:00 | La práctica para después, dudas y cierre |

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

REPASO

# De la sesión 1 traemos…

## La regla

- Sin datos del alumnado: ni nombres, ni diagnósticos, ni trabajos identificables.
- La IA propone; la decisión es tuya.

## Las herramientas

- **Copilot Chat** con la cuenta @edu.gva.es.
- **EduTicTac Prompt**: formularios y biblioteca.
- La anatomía del prompt: rol, contexto, tarea, destinatarios, formato y límites.

Apuntes y guía de hoy: samuelsoriano.es/aules/ies-carrus

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DUA

# Diseñar para todo el grupo desde el principio

| Principio DUA | Pregunta | Qué puede hacer la IA |
|---|---|---|
| Implicación | ¿Por qué le va a interesar? | Conectar con el entorno, proponer retos y elección |
| Representación | ¿Cómo le llega la información? | Niveles de texto, glosario, esquema, versión oral |
| Acción y expresión | ¿Cómo demuestra lo que sabe? | Varias formas de respuesta con el mismo criterio |

El objetivo de aprendizaje no cambia; cambian los caminos para llegar.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 1

# Un texto, tres niveles

```
Actúa como apoyo para un docente de [curso] de [materia].
Este es mi texto: [pega el texto].
Haz tres versiones con el mismo contenido esencial:
1) apoyo: frases cortas, vocabulario frecuente, negritas en las ideas clave;
2) estándar: el texto revisado para [curso];
3) ampliación: más precisión y una pregunta abierta.
Mantén las cifras y los datos del original. No inventes nada.
Al final, una tabla: qué has cambiado en cada versión.
```

Demostración en directo con el texto del Palmeral

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 2

# Apoyos para acceder al contenido

## Lo que pedimos

- Glosario con definiciones de una línea.
- Esquema o mapa conceptual en texto.
- Preguntas de comprensión en tres niveles.
- Una versión en lectura fácil.

## Lo que revisamos

- Que las definiciones sean correctas.
- Que el esquema respete el orden del texto.
- Que la lectura fácil no infantilice.
- Pictogramas: **ARASAAC**, citando la autoría.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 3

# Los criterios, de la fuente oficial

## Copilot

- Le pides «los criterios de 2.º de ESO» y contesta con seguridad.
- Se los **inventa**: códigos y frases que parecen reales.

## NotebookLM

- Responde **solo con tus fuentes**: el PDF oficial de tu materia.
- Cada respuesta lleva la **cita** del fragmento.

```
Copia literalmente los criterios de evaluación de [curso]
de esta materia relacionados con [tema o saber]. Indica el
código de cada criterio y su competencia específica.
No resumas ni reformules.
```

notebooklm.google.com (Gemini Notebook) · PDF por materia en la web de Conselleria

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 4

# Varias formas de demostrar lo aprendido

```
Para esta actividad de [curso] sobre [tema], el criterio es:
[pega el criterio de evaluación].
Propón tres formas de entregar la tarea (escrita, oral o
visual) que permitan evaluar ese mismo criterio.
Para cada una: consigna breve para el alumnado, qué
material necesita y qué tengo que observar para evaluarla.
```

El criterio es el mismo para las tres opciones

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 5

# EduTicTac Prompt: «Un material, tres niveles»

pages.edutictac.es/Edutictac/edutictac-prompt

1. Categoría **Adaptación** → herramienta **Un material, tres niveles**.
2. Rellena etapa (ESO), materia, tarea y objetivos, sin datos personales.
3. **Generar prompt** → revisa la vista previa → cópialo en Copilot.
4. **Guardar** con título, etiquetas («DUA», «1.º ESO») y, en Notas, qué revisar siempre.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 5 · ADAPTACIÓN

# Todas las formas de adaptar

| Herramienta | Cuándo usarla |
|---|---|
| **Un material, tres niveles** | La misma tarea en apoyo, estándar y ampliación, con el mismo objetivo. |
| **Revisión DUA de una actividad** | Pegas una actividad que ya tienes y detecta barreras; propone opciones para los tres principios del DUA. |
| **Matriz DUA** | Antes de crear materiales: qué opciones de implicación, representación y expresión preparar para una unidad. |
| **Lectura fácil** | Frases cortas, una idea por frase, vocabulario frecuente. Borrador que hay que revisar. |
| **Glosario y apoyos visuales** | Vocabulario clave con definiciones adaptadas y propuestas de pictogramas. Muy útil con alumnado recién llegado. |
| **Revisión de sesgos** | Repasa un material (tuyo o de la IA) en busca de sesgos de género, cultura o capacidad antes de repartirlo. |

Para DUA: **Revisión DUA** (una actividad que ya tienes) y **Matriz DUA** (planificar desde el principio)

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 6

# El agente DUA, listo para usar

## Assistent CV · DUA i inclusió

- Ya está hecho: **no hay que crearlo**.
- Barreras, opciones por principio, niveles de respuesta y accesibilidad.
- Castellano o valenciano.

## Pruébalo

- «Adapta este texto a tres niveles para 2.º de ESO».
- «Analiza las barreras y propón opciones para los tres principios».
- **Límites:** «Adáptalo para Laura, que tiene TDAH».

Abrir el agente en Copilot · cuenta @edu.gva.es · enlace en la guía y en la zona web

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

ANTES DE USARLO

# Revisa el material adaptado

- **Contenido:** los datos coinciden con el original; nada inventado.
- **Objetivo:** las tres versiones trabajan lo mismo.
- **Tono:** la versión de apoyo no infantiliza.
- **Sesgos:** ejemplos y nombres variados, sin estereotipos.
- **Licencias:** imágenes y pictogramas con autoría citada.
- **Accesibilidad:** títulos con estilo, buen contraste y texto alternativo en las imágenes.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 7

# Una ficha imprimible

```
Actúa como docente de [materia] de [curso]. A partir de este
texto, crea una ficha de trabajo de una página: encabezado
(título, nombre y fecha), instrucciones breves y 4 ejercicios
variados (huecos, V/F corrigiendo la falsa, relacionar y una
respuesta breve), con espacio para responder. Usa solo
información del texto. Al final, aparte, el solucionario.
```

## De Copilot a Word

- O EduTicTac Prompt → **Ficha de trabajo imprimible**.
- Copiar → pegar en Word → retocar → PDF.
- Con la versión de apoyo: **ficha en dos niveles**.

## Otros recursos

- EduTicTac Prompt → **Imagen y visual**: infografía, mapa mental.
- **Contenidos**: glosario y apoyos visuales.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 8

# Una actividad interactiva con IA

## Gemini Canvas

- Genera la actividad y la muestra **funcionando** al lado del chat.
- Prompt corto o EduTicTac Prompt → **Juego HTML interactivo**.
- Se corrige sola y da retroalimentación.

## A Aules

- **Enlace**: Compartir → recurso URL. Rápido, sin nota.
- **SCORM**: la nota va al calificador (demostración 9).

```
Crea una actividad interactiva en un único archivo HTML para
alumnado de [curso] a partir de este texto: [pega el texto].
Dos partes: relacionar 4 términos con su significado y 4
preguntas de opción múltiple con retroalimentación. Usa solo
información del texto. Botón «Comprobar» con la puntuación.
```

gemini.google.com → Canvas · misma cuenta de Google que NotebookLM

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

DEMOSTRACIÓN 9

# Un paquete SCORM para Aules

## Qué es

- Un .zip con **index.html** (la actividad) e **imsmanifest.xml** (la ficha para Aules).
- Aules lo abre como actividad y guarda la **nota** en el calificador.

## Cómo

1. EduTicTac Prompt → **Paquete SCORM**, o «convierte esta actividad en SCORM 1.2».
2. Guarda los dos archivos.
3. Comprime **los archivos**, no la carpeta.
4. Aules → Añade actividad → **Paquete SCORM**.

Ejemplo listo para descargar en la guía: SCORM del Palmeral · Prueba siempre con «Cambiar rol»

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

PRÁCTICA · PARA DESPUÉS

# Adapta un material tuyo a tres niveles

1. Elige tu material (o el texto del Palmeral) y quita cualquier dato personal.
2. Genera las tres versiones con el prompt de la Demostración 1 o con el agente DUA.
3. Pide los apoyos que necesite: glosario, esquema o preguntas por niveles.
4. Saca el criterio con NotebookLM y pide tres formas de entrega.
5. Revisa con la lista y corrige al menos una cosa.
6. Guarda el prompt en EduTicTac Prompt.
7. *Opcional:* conviértelo en ficha, actividad interactiva o SCORM (demostraciones 7 a 9).

Por tu cuenta, unos 40 minutos · Pasos detallados en la guía, apartado «Práctica» · Tráelo a la sesión 3

**Extra:** explora el repositorio de recursos de Vibe Coding Educativo (más de 380 creados por docentes)

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

CIERRE

# Próxima sesión · 24 de noviembre

**Evaluación, integración y cierre** · en línea · 17:00–19:00

- Trae el material de la práctica: le haremos la **rúbrica**.
- Ten listo tu **cuaderno de NotebookLM** con el currículo de tu materia: de ahí saldrán los criterios.
- Cerraremos el **banco compartido** de prompts e instrumentos del centro.

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.

CIERRE

# Gracias

Dudas o materiales: **info@sasogu.es**

Samuel Soriano · samuelsoriano.es
IES Carrús · Seminario 2026-2027

© Samuel Soriano · Licencia CC BY-NC-SA 4.0.