

## USO DE LOS ICONOS PARA EL ESTILO DE AULA DESIGUAL

PRINCIPIO: Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión		
EJERCICIO		Ejercicios
ACTIVIDAD		Actividades o paso que encamina a una actividad. No utilizar para ejercicio.
TAREA		En nuestro proyecto NO se utilizará hasta que se modifique el estilo porque aparece el idevice contraído.
CANTO		Actividades que impliquen uso de efectos o herramientas musicales, canciones o grabaciones de sonidos.
COMPETENCIA DIGITAL		Actividades que requieren competencia digital.
COPRODUCCIÓN ORAL		Trabajo cooperativo de actividades de oralidad grabadas.

COPRODUCCIÓN TEXTUAL		Trabajo colaborativo de actividades de escritura.
CUESTIONARIO		¡Cuidado! solo cuando lleve a un cuestionario externo o adjunto en papel.
DEBATE		Actividades de interacción (debate, diálogos, etc.)
ESCRIBIR		Actividades individuales de escritura.
GRABAR		Actividades individuales de oralidad grabadas.
GRUPAL HETEROGÉNEA		Trabajo cooperativo en grupos heterogéneos.
GRUPAL HOMOGÉNEA		Trabajo cooperativo para dinámicas de grupos homogéneos

HABLAR		Actividades que requieren de la exposición oral.
INTERACTIVIDAD DIGITAL		Ejercicio interactivo de eXeLearning.
JUEGO		Ejercicios de juego digitales
LEER		Actividades o ejercicios cuya base es la lectura.
LENGUAJE SIGNOS		Actividades en las que sea necesario utilizar la lengua de signos.
MANIPULAR		Actividades de manipulación (recortar, doblar, etc.)
MEDIAR		Actividades que supongan la toma de decisiones de grupo o mediación entre personas.

EXPRESIÓN MUSICAL		Actividades que parten de la música. Actividades relacionadas con la música: rutinas de pensamiento a partir de canciones, programas de radio en el que la música sea un elemento.
PRÁCTICA MUSICAL		Actividades de práctica musical.
GRUPAL		Tareas evaluables grupales.
<b>PRINCIPIO: Proporcionar múltiples formas de implicación.</b>		
APRENDER A APRENDER		Habilidades relacionadas con algún descriptor del marco de la competencia de aprender a aprender (CPAA).
INTERÉS CULTURAL		Habilidades relacionadas con algún descriptor del marco de la competencia de conciencia y expresiones culturales (CEC).
CURIOSIDAD		Elemento que promueve la curiosidad.
DESCARGAR		Elemento para descargar (información, no actividad).

OBJETIVOS		Objetivos.
ORIENTACIONES		Orientaciones.
RETOS		Propone retos.
RRSS		Se ven implicadas las RRSS.
EVALUAR		Elemento de evaluación.
PARA SABER MÁS		Para saber más; información extra para ampliar conocimientos.
TEMPORALIZACIÓN		Tiempo estimado para la realización de lo propuesto.

PRINCIPIO: Proporcionar múltiples formas de representación		
MATERIAL ADJUNTO		Material adjunto necesario.
APOYO VISUAL		Materia visual de apoyo.
CASO PRÁCTICO		Se aportan casos prácticos que iluminan lo que sabemos.
DEFINICIONES		Definiciones de conceptos.
RESÚMENES		Resumen de conceptos, ideas principales, relaciones, etc. Por ejemplo, las infografías.
BIBLIOGRAFÍA		Bibliografía
EJEMPLOS		Ponemos ejemplos para ayudar al contenido expuesto.

ESCUCHAR		Contenido que requiere la escucha de un audio.
GALERÍA IMÁGENES		Imágenes que acompañan al contenido en forma de galería.
ESTRUCTURA		Uso de la Gramática, sintaxis.
INFORMARSE INTERNET		Webgrafía o fuente de información en internet.
LECTURA FACIL		Se aporta material en lectura fácil o facilitada.
LEER		Contenido que requiere la lectura de un texto.
EN LENGUA SIGNOS		Contenido que se ofrece en lengua de signos.

MEDIAR		Contenido que proporciona pautas para la toma de decisiones de grupo o mediación entre personas.
ACLARACIONES		Incluir notas que sean relevantes o aclaraciones.
RECOMENDACIONES		Adelantar respuestas a dudas o errores frecuentes.
REDES		En lengua para proporcionar contenido sobre redes semánticas.
REFLEXIONAR		¿Qué sabes de... en la página de introducción de la lección o cualquier otro momento de parar a pensar y reflexionar.
VÍDEO		Contenido que se ofrece en contenido multimedia.
VOCABULARIO		Contenido que se ofrece relacionado con vocabulario.