Guía práctica de Karma Multinivel

Nov 18, 2026 · @Carmen María

Para qué sirve esta guía

Esta guía te lleva, en unos 20 minutos, a tu primera programación multinivel en Karma: una sola propuesta en la que todo tu grupo trabaja el mismo criterio de evaluación y cada alumno encuentra cómo empezar y cómo seguir avanzando.

Karma sirve para cualquier aula y cualquier etapa, de Infantil a Secundaria. Tú describes tu grupo y lo que quieres que aprenda, y la aplicación propone actividades multinivel organizadas, con sus instrumentos de evaluación. Tú revisas, ajustas y decides.

Úsala así: lee la sección de ideas clave si quieres repasar los conceptos, sigue las secciones de entrada y de primera programación con Karma abierto, y vuelve a las demás cuando las necesites.

Las ideas clave

Todo empieza por el criterio de evaluación. El criterio dice con precisión qué tiene que demostrar el alumnado. A partir de él se eligen las competencias, los saberes y, solo al final, las actividades. Es el destino común para todo el grupo.

Programar en multinivel es abrir muchos caminos hacia ese mismo destino: actividades con distintos apoyos, procesos de pensamiento y formas de expresión, para que nadie quede fuera y nadie se quede corto. El criterio no se rebaja ni se cambia; lo que varía es el camino.

DUA 3.0. Un marco para diseñar desde el principio entornos accesibles, inclusivos y desafiantes, eliminando barreras en lugar de adaptar después. Sus tres principios:

Principio	Pregunta	Directrices
Compromiso	¿Por qué aprendo?	Acoger intereses e identidades · Mantener el esfuerzo y la persistencia · Capacidad emocional
Representación	¿Qué aprendo?	Percepción · Lenguaje y símbolos · Construir conocimiento
Acción y expresión	¿Cómo aprendo y lo muestro?	Interacción · Expresión y comunicación · Desarrollo de estrategias

Personalizar, no solo individualizar.

Individualizar	Personalizar
El docente ajusta el ritmo y el nivel según las necesidades	El alumno participa en las decisiones sobre qué, cómo y cuándo aprende
El docente diseña para cada alumno	El docente diseña un marco común con opciones reales
Programas paralelos para algunos alumnos	Una sola programación con varios caminos para todos
Evaluación *del* aprendizaje	Evaluación *como* aprendizaje

Taxonomía de Bloom. No sirve para hacer actividades más difíciles, sino más variadas: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Todos los alumnos pueden llegar a evaluar y crear si la propuesta tiene los apoyos adecuados.

Dimensiones del conocimiento. Qué tipo de contenido se aprende: factual (datos), conceptual (relaciones entre ideas), procedimental (cómo hacer algo) y metacognitivo (cómo aprendo yo).

Profundidad y complejidad (Kaplan). Once elementos para mirar un contenido como lo haría un experto, útiles con todo el grupo. Profundidad: lenguaje de la disciplina, detalles, patrones, reglas, tendencias, preguntas sin respuesta, ética y gran idea. Complejidad: cambio a lo largo del tiempo, perspectivas múltiples y conexiones entre disciplinas.

Karma recoge todos estos elementos como opciones que marcas al crear una programación.

Entrar en Karma

Karma está en karmamultinivel.com y es gratuita para el profesorado.

1. Abre la dirección en el navegador del ordenador. También funciona en el móvil, pero para programar es más cómoda una pantalla grande.
2. Puedes generar una programación sin registrarte para probar. Para **guardarla** en tu biblioteca necesitas iniciar sesión.
3. Pulsa **Iniciar sesión** y entra con tu cuenta de Google o con tu correo. Si usas el correo, recibirás un enlace de acceso: ábrelo en el mismo navegador.
4. Completa tu **Perfil** (icono de persona): centro, etapas en las que trabajas y especialidad. Karma lo usa para ajustar sus propuestas.

En la pantalla de inicio encontrarás tres tarjetas:

Tarjeta	Para qué
Nueva Programación	Diseñar paso a paso una programación multinivel
Mi Biblioteca	Ver, editar y compartir lo que has guardado
Generación Automática	Programar un curso completo de una vez, con menos opciones

Para empezar, usa **Nueva Programación**: es donde mejor se aplican todas las ideas de esta guía.

Tu primera programación, paso a paso

Nueva Programación tiene ocho pasos. No hace falta rellenarlos todos la primera vez: con los pasos 1, 2, 3 y 8 ya obtienes una programación completa. Los demás la afinan.

Paso en Karma	Qué rellenas	Idea que aplica
1. Currículo	Título, etapa, curso y área. Pulsa **Proponer currículo** y elige competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos	El criterio como punto de partida
2. Tipo de producto	El formato de actividades: matriz, menú, Think-Tac-Toe o formato libre. Opcional: situación de aprendizaje o unidad didáctica	Muchos caminos hacia el mismo criterio
3. Alumnado	Número de alumnos, nivel del grupo, intereses y necesidades específicas	Personalización: intereses, ritmos, apoyos y retos
4. Accesibilidad	Tiempos flexibles, espacios de calma, agrupamientos	Eliminar barreras (DUA 3.0)
5. Frameworks	Niveles de Bloom, dimensiones del conocimiento y elementos de profundidad y complejidad	Variar el pensamiento, no rebajar el contenido
6. DUA	Herramientas para compromiso, representación y acción y expresión	Los tres principios del DUA

Paso en Karma	Qué rellenas	Idea que aplica
7. Evaluación	Rúbricas, listas de cotejo, registros o cuestionarios, y quién evalúa	Evaluar a todos con el mismo criterio
8. Generar	Pulsa **Generar Actividades** y revisa el resultado	—

Cómo describir un grupo diverso

El paso 3 es el que más cambia el resultado. Describe el grupo tal como es, con sus intereses y con las necesidades de apoyo y de reto que conviven en él, sin nombres ni diagnósticos.

En lugar de escribir…	Prueba a escribir…
«Grupo normal»	«25 alumnos de nivel heterogéneo. Les encantan los dinosaurios y el fútbol»
«Un alumno con TDAH»	«Dos alumnos necesitan tareas cortas, con pasos claros y tiempos visibles»
«Una alumna con NEE»	«Una alumna necesita apoyo visual, materiales manipulativos y modelos»
«Un alumno extranjero»	«Un alumno llegado este curso con poco dominio del castellano»
«Los que van rápido»	«Tres alumnos terminan pronto y necesitan más reto y autonomía»

Karma tiene en cuenta esa información para proponer apoyos en unas actividades y más reto en otras, dentro de la misma programación.

Otros consejos

- **Marca algún elemento de profundidad y complejidad en el paso 5.** Invita a todo el grupo a pensar más sin añadir más tarea.
- **Incluye siempre autoevaluación en el paso 7.** Ayuda a cada alumno a mirar su propio progreso.
- **Revisa antes de guardar.** La IA propone; tú decides. Puedes editar cualquier actividad después.

Tras generar verás la vista previa. Al guardar, la programación quedará en **Mi Biblioteca**, desde donde puedes editarla, exportarla, compartirla con otros docentes o llevarla al calendario.

Qué formato elegir

El formato decide cómo eligen y avanzan tus alumnos. Todos sirven para el grupo completo; el menú y el Think-Tac-Toe son los que más elección dan.

Formato	Cómo funciona	Úsalo cuando
Matriz de programación	Cruza las dimensiones del conocimiento con los niveles de Bloom: objetivos, actividades, evidencias e instrumentos en cada fila	Quieres planificar una unidad con rigor y ver de un vistazo todos los niveles
Menú de aprendizaje	Primer plato (recordar y comprender), segundo plato (aplicar y analizar) y postre (evaluar y crear). El alumno elige un plato de cada o suma puntos	Quieres que todos trabajen el mismo contenido eligiendo su camino
Think-Tac-Toe	Tres en raya con nueve actividades de distintos niveles y formatos. El alumno completa tres en línea	Buscas autonomía y variedad de formas de demostrar lo aprendido
Formato libre	Actividades sin estructura fija	Ya tienes tu propio formato de aula
Situación de aprendizaje	Reto real con fases (motivación, exploración, estructuración, aplicación) y producto final	Necesitas el documento para tu programación de aula
Unidad didáctica	Planificación por sesiones con justificación, objetivos, metodología, temporalización y evaluación	Necesitas una planificación completa sesión a sesión

Los cuatro primeros son el formato de las actividades. Los dos últimos son opcionales y envuelven esas actividades en un documento más amplio: puedes combinar, por ejemplo, un Think-Tac-Toe dentro de una situación de aprendizaje.

Evaluar con Karma

Karma genera los instrumentos de evaluación junto con las actividades, alineados con los criterios que elegiste en el paso 1. Así puedes evaluar a todo el grupo con el mismo criterio, aunque cada alumno haya elegido actividades distintas.

Instrumento	Para qué sirve
Rúbricas	Valorar producciones complejas en cuatro niveles: insuficiente, suficiente, notable y sobresaliente
Listas de cotejo	Comprobar si algo se ha hecho o no (sí / no)
Registros de observación	Anotar lo que ves en el aula con una escala del 1 al 5
Cuestionarios	Comprobar la comprensión, con preguntas de opción o abiertas

En el paso 7 también eliges quién evalúa: **autoevaluación**, **coevaluación** o **heteroevaluación**. Conviene incluir siempre autoevaluación: trabaja la dimensión metacognitiva y ayuda a cada alumno a valorar su avance desde su punto de partida.

Más allá de cada programación, Karma tiene otras herramientas:

- **Portafolios de talento.** Un portafolio que destaca las fortalezas de cada alumno. Subes evidencias de su trabajo y Karma propone fortalezas, áreas de mejora y siguientes pasos.
- **Calificaciones.** Registra los resultados de cada alumno con los instrumentos de tus programaciones.
- **Rutas de aprendizaje.** Itinerarios por fases para un alumno concreto, cuando las medidas para todo el grupo no son suficientes.

Ejemplo completo: «Mi voz comunica y transforma»

Un Think-Tac-Toe de Lengua para 4.º de Primaria. Copia estos datos en Karma y verás cómo se convierte en una programación.

La situación de partida. Un grupo de 25 alumnos con nivel heterogéneo. Un alumno llegó este curso y todavía domina poco el castellano. Dos alumnos se bloquean al hablar en público. Una alumna necesita apoyo visual y modelos. Tres alumnos terminan antes y piden más reto. Al grupo le interesan los youtubers y los pódcast.

Paso	Qué escribir o marcar
1. Currículo	Título: *Mi voz comunica y transforma*. Área: Lengua Castellana y Literatura. Competencia específica 3: producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados
2. Tipo de producto	Think-Tac-Toe
3. Alumnado	25 alumnos, grupo heterogéneo. Intereses: youtubers, pódcast, grabar vídeos. Necesidades: «un alumno con poco dominio del castellano; dos alumnos que se bloquean al hablar en público; una alumna que necesita apoyo visual y modelos; tres alumnos que necesitan más reto y autonomía»
4. Accesibilidad	Tiempos flexibles, agrupamientos flexibles, múltiples formas de expresión
5. Frameworks	Bloom: todos los niveles. Dimensiones: factual, conceptual, procedimental y metacognitiva. Profundidad y complejidad: lenguaje de la disciplina, perspectivas múltiples
6. DUA	Al menos una herramienta de cada principio
7. Evaluación	Rúbrica y autoevaluación

Qué obtienes. Un tablero de nueve actividades de distintos niveles de Bloom y dimensiones del conocimiento, con su rúbrica: claridad y coherencia oral, uso de recursos, actitud cooperativa y reflexión personal.

Cómo lo usas en el aula. Cada alumno elige tres actividades en línea. Todo el grupo trabaja la misma competencia y se evalúa con la misma rúbrica, pero cada uno decide cómo demostrarla:

- Quien todavía domina poco el castellano puede empezar por una infografía o un glosario ilustrado y participar en el producto final en grupo.
- Quien se bloquea al hablar en público puede grabar un anuncio de radio o un pódcast en lugar de exponer ante la clase.
- Quien necesita modelos encuentra ejemplos y plantillas en las actividades básicas.
- Quien pide más reto puede elegir la línea de las actividades de evaluar y crear.

Nadie trabaja un contenido distinto: cambia el camino, no el destino.

Buenas prácticas y preguntas frecuentes

Protege los datos de tu alumnado. Lo que escribes en Karma se envía a un servicio de inteligencia artificial para generar las propuestas. No escribas nombres, apellidos, diagnósticos ni datos que identifiquen a un alumno o alumna: describe necesidades concretas («necesita apoyo visual y más tiempo»). Karma te lo recuerda con un aviso junto a esos campos y sustituye el nombre por una marca genérica antes de enviarlo.

La IA propone, tú decides. Revisa siempre las actividades antes de llevarlas al aula. Puedes editarlas, quitar las que no encajan y volver a generar.

Empieza pequeño. Una primera programación de una sola sesión te enseña más que una unidad completa.

Preguntas frecuentes

¿Tiene coste? No. Karma es gratuita para el profesorado.

¿Sirve para cualquier etapa? Sí. Funciona con los currículos de Infantil, Primaria y Secundaria.

¿Tengo que rellenar los ocho pasos? No. Con currículo, tipo de producto, alumnado y generar ya obtienes una programación completa. Los demás pasos la afinan.

¿Por qué tarda en generar? La IA redacta todas las actividades e instrumentos de una vez. Puede tardar un minuto o más; no cierres la página mientras trabaja.

Me sale un aviso de límite de uso. La IA tiene un límite gratuito de peticiones. Espera unos minutos y vuelve a intentarlo.

¿Puedo compartir una programación? Sí. Desde Mi Biblioteca puedes invitar a otros docentes a verla o editarla, o publicarla en la Biblioteca Pública para que cualquiera la copie.

¿Tengo ayuda dentro de la aplicación? Sí: el apartado **Guía** del menú superior y el asistente de Karma responden dudas sobre la aplicación y sobre el DUA.

¿Puedo usarla con un alumno concreto? Sí, con las rutas de aprendizaje y las intervenciones individuales, para cuando las medidas del grupo no son suficientes. Usa siempre iniciales o un alias.