

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

TEMA 2

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL
APRENDIZAJE (DUA)

CURSO
23-24



TEMA 2

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

¿Por qué es importante?

- Principios y fines de la educación
 - Cumplimiento Convención Derechos del niño
 - Aplicación de los principios del DUA
- Administraciones educativas deben contribuir al desarrollo del currículo basado en los principios del DUA
- Situaciones de aprendizaje deben estar alineadas con el DUA.

NO TENEMOS ESCAPATORIA

Como docentes debemos meter el DUA en nuestras programaciones de aula y de oposiciones si no queremos ir en contra de lo que defiende la legislación actual..



TEMA 2

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE



ORIGEN

Arquitectura —————> Entornos accesibles



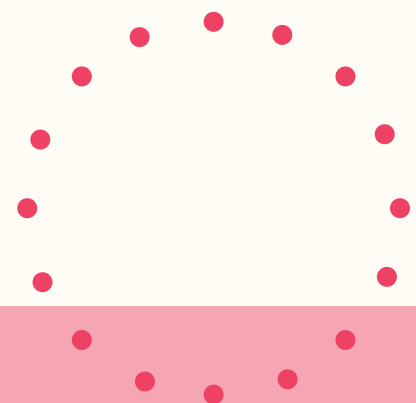
OBJETIVO

Eliminar etiquetas —————> Con/sin necesidades



EL DUA HABLA DE ENTORNO DISCAPACITANTES

Entornos que no están diseñados universalmente.
Trata de evitar la etiqueta "discapacidad".



TEMA 2

¿EL DUA ES TAN PERFECTO?

PROS



Inclusión educativa

Motivación y compromiso

Aprendizaje más eficiente

Personalización del aprendizaje

CONTRAS



Planificación añadida

No sustituye las adaptaciones

Requiere recursos extra

Necesita formación docente

TEMA 2

PRINCIPIOS DEL DUA

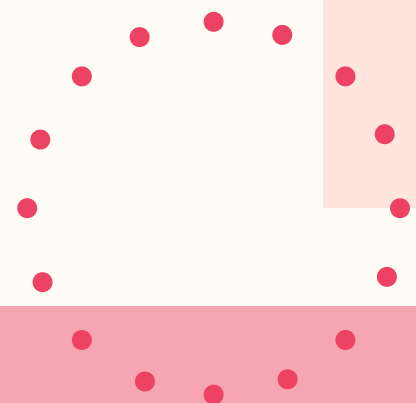
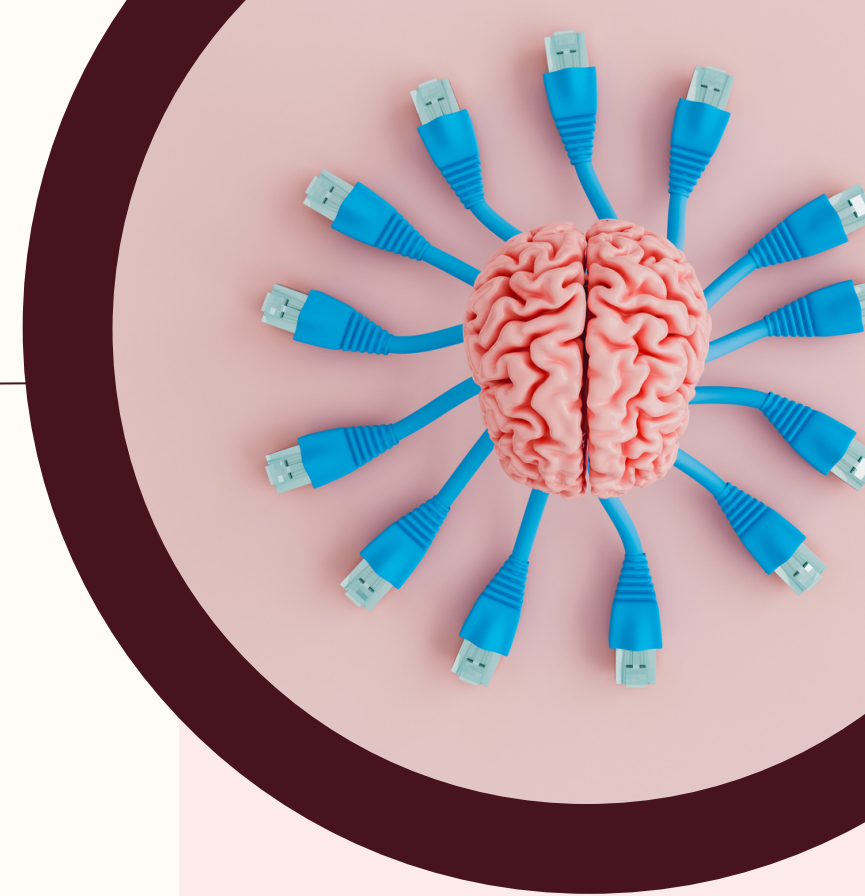
- **Proporcionar múltiples formas de implicación - el por qué**
 - Utilizar estrategias que sirvan para motivar y aumentar el compromiso: escape rooms, ramificación, aprendizaje basado en el juego.
- **Proporcionar múltiples formas de representación - el qué**
 - Utilizar estrategias que faciliten la comprensión de la información: uso de pictogramas, imágenes y mapas conceptuales; visual thinking, enseñanza multinivel.
- **Proporcionar múltiples formas de expresión - el cómo**
 - Utilizar diferentes alternativas para que el alumnado pueda expresar lo aprendido: oral, ilustrado, multimedia, etc.



TEMA 2

REDES DE APRENDIZAJE

- **Red de reconocimiento - representación:**
 - Procesar información de manera efectiva.
 - Ej. Leer un texto, comprender un gráfico, reconocer los componentes de una célula...
- **Red estratégica - expresión:**
 - Abordar y procesar la información y usar estrategias para aprender.
 - Ej. establecer plan de estudio, técnicas de memorización, hacer esquemas...
- **Red afectiva - motivación:**
 - Emociones y motivación en el proceso de aprender.
 - Los estudiantes emocionalmente conectados aprenden de un modo más eficiente.



TEMA 2

REDES DE APRENDIZAJE

Autores del CAST (Pastor et al., 2014)

- **Vertical** - Principios del día y puntos de verificación para proporcionar sugerencias detalladas.
- **Horizontal** - acciones a llevar a cabo (acceso, construir, internalizar)

Pautas de diseño universal para el aprendizaje

	Proporcionar múltiples medios de Compromiso + <small>Redes afectivas El "POR QUÉ" del aprendizaje</small>	Proporcionar múltiples medios de Representación + <small>Redes de reconocimiento El "QUÉ" del aprendizaje</small>	Proporcionar múltiples medios de Acción y Expresión + <small>Redes Estratégicas El "CÓMO" del aprendizaje</small>
Acceso	Proporcionar opciones para Intereses de reclutamiento (7) + <ul style="list-style-type: none">Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1) >Optimizar relevancia, valor y autenticidad (7.2) >Minimiza las amenazas y distracciones (7.3) >	Proporcionar opciones para Percepción (1) + <ul style="list-style-type: none">Ofrecer formas de personalizar la visualización de información (1.1) >Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2) >Ofrecer alternativas para la información visual (1.3) >	Proporcionar opciones para Acción física (4) + <ul style="list-style-type: none">Variar los métodos de respuesta y navegación (4.1) >Optimizar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2) >
Construir	Proporcionar opciones para Esfuerzo y persistencia sostenidos (8) + <ul style="list-style-type: none">Aumentar la prominencia de las metas y objetivos (8.1) >Variar las demandas y los recursos para optimizar el desafío (8.2) >Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3) >Aumentar la retroalimentación orientada al dominio (8.4) >	Proporcionar opciones para Lenguaje y Símbolos (2) + <ul style="list-style-type: none">Aclarar vocabulario y símbolos (2.1) >Aclarar la sintaxis y la estructura (2.2) >Admitir la decodificación de texto, notación matemática y símbolos (2.3) >Promover la comprensión en todos los idiomas (2.4) >Ilustrar a través de múltiples medios (2.5) >	Proporcionar opciones para Expresión y comunicación (3) + <ul style="list-style-type: none">Use múltiples medios para la comunicación (3.1) >Utilice múltiples herramientas para la construcción y composición (3.2) >Desarrolle fluidez con niveles graduados de apoyo para la práctica y el rendimiento (3.3) >
Internalizar	Proporcionar opciones para Autorregulación (6) + <ul style="list-style-type: none">Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación (6.1) >Facilitar habilidades y estrategias de afrontamiento personal (6.2) >Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (6.3) >	Proporcionar opciones para Comprensión (5) + <ul style="list-style-type: none">Activar o suministrar conocimiento de fondo (5.1) >Resalta patrones, características críticas, grandes ideas y relaciones (5.2) >Guía de procesamiento de información y visualización (5.3) >Maximizar transferencia y generalización (5.4) >	Proporcionar opciones para Funciones ejecutivas (10) + <ul style="list-style-type: none">Guía apropiada para establecer metas (10.1) >Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (10.2) >Facilitar la gestión de información y recursos (10.3) >Mejorar la capacidad para monitorear el progreso (10.4) >
Objetivo	Estudiantes expertos quien es... Propósito y motivado	Ingenioso y conocedor	Estratégico y dirigido a objetivos

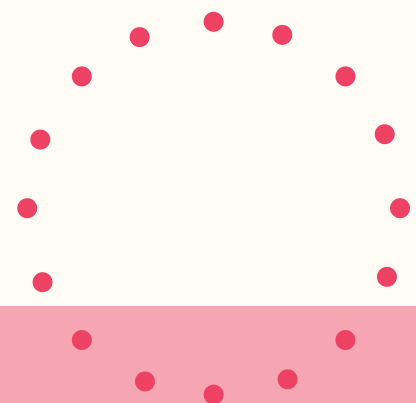
TEMA 2

PROGRAMAR APLICANDO EL DUA



IMPORTANTE

1. Reflejado en todo el diseño de nuestra programación.
2. Jamás especificado como un apartado único.
3. Transversal a todos los elementos del currículo.
4. Contextualizar que es uno de los principios que regula nuestra programación o que el marco que regula nuestra programación es el DUA.
5. Demostrar que en todos los elementos curriculares está presente.



TEMA 2

MATERIAL PARA PROGRAMAR CON EL DUA



Autor: Comunidad Valenciana y CEFIRE

Material: Orientaciones para programar con DUA

Qué incluye: herramienta y cuestionarios para la creación de contextos accesibles y para la creación de programación basada en los principios del DUA

TEMA 2


MATERIAL PARA PROGRAMAR CON EL DUA

PROGRAMACIÓN DUA-A


//

JUNIO 2020


05



ACCESIBILIDAD FÍSICA



	SÍ	NO
¿Todo tu alumnado puede desplazarse, llegar, entrar y permanecer en los diferentes lugares de manera cómoda?		
¿Todo tu alumnado puede participar en cualquier actividad sin encontrar dificultades físicas?		
¿Todo tu alumnado puede coger y manipular objetos cómodamente (uso de material escolar, informático, etc.)?		
¿Se favorece un entorno en el que el alumnado con alguna discapacidad pueda tener la máxima autonomía?		
¿Se tienen en cuenta las cuestiones de ergonomía para que sean facilitadoras del aprendizaje para todo tu alumnado?		
¿Todo el alumnado en tu clase puede participar sin problemas económicos en las actividades o tener el material necesario?		
¿Las actividades se diseñan para que el alumnado con problemas de salud (asma, alergias u otras enfermedades o condiciones de salud) pueda participar?		
¿Otras?		



ACCESIBILIDAD EMOCIONAL

	SÍ	NO
¿Tu alumnado se siente capaz de realizar las actividades que se proponen en clase?		
¿Diseñas la tarea y los requisitos de la materia para que todo el alumnado se sienta seguro en su desempeño?		
¿Tu alumnado se maneja con soltura en los distintos entornos de aprendizaje?		
¿Se favorece un entorno en el que todo tu alumnado pueda tener la máxima autonomía?		
¿Tu alumnado sabe utilizar adecuadamente los materiales y recursos del aula?		
¿Las actividades de aula permiten movilizar y visibilizar las capacidades de todo tu alumnado?		
¿Tu alumnado se siente competente, acogido y seguro?		
En el caso de que tengas en tu clase algún alumno o alguna alumna con historia de fracaso escolar, ¿tienes en cuenta sus necesidades en el diseño de las actividades?		

TEMA 2

MATERIAL PARA PROGRAMAR CON EL DUA

23



ACCESO A LA INFORMACIÓN, PROCESAMIENTO Y EXPRESIÓN DEL CONOCIMIENTO

ACCESO A LA INFORMACIÓN

RECOMENDACIONES / QUÉ HACER

Tener en cuenta el principio de ajustar las características del estímulo a las condiciones personales de nuestro alumnado en la selección y adecuación de materiales y entornos de aprendizaje.

Presentar los contenidos empleando múltiples vías (verbal, auditiva, visual, etc.) complementando la información escrita con oral o gráfica, por ejemplo, o utilizando, si es necesario, sistemas aumentativos o alternativos para la comunicación.

Tener en cuenta las necesidades específicas que pueden presentar de forma temporal o permanente algunos alumnos o alumnas (dificultades visuales, auditivas...).

Cuidar siempre las condiciones lumínicas y acústicas de los espacios de trabajo.

EVITAR / QUÉ NO HACER

Seleccionar el material didáctico y los entornos de aprendizaje sin considerar las condiciones personales de nuestro alumnado.

Emplear una única vía y modalidad de presentación de los contenidos.

Usar de forma poco flexible de los materiales y recursos pedagógicos, sin tener en cuenta las necesidades específicas del alumnado.

No tener en cuenta aspectos como la luminosidad de la sala, brillo, intensidad sonora, ruidos, reverberación, nitidez en las proyecciones, etc.

En la página web del CEFIRE Específico de Educación Inclusiva, encontrarás más información sobre DUA-A.



TEMA 2

ACTIVIDADES BASADAS EN EL DUA



Autor: Antonio Márquez

Material: Paquete básico para aplicar el DUA

Qué incluye: Cómo crear actividades inclusivas analizando 9 elementos esenciales: audio, video, lectura fácil, apoyos visuales, funciones ejecutivas, rúbrica, portafolio mult-nivel y cooperativo.

TEMA 2

MATERIAL PARA PROGRAMAR CON EL DUA



The screenshot shows a Genially presentation slide with a green background. At the top left, there is a house icon and a person reading icon. The title 'Apoyos Visuales' is in white bold text. Below the title, there is a paragraph of text in white. To the right of the text, there is a video player showing a tutorial for 'Pictotraductor'. The video player has a red play button in the center. Above the video player, there is a logo for 'Pictotraductor' and 'AULA DESIGUAL'. Below the video player, there is a 'Ver en YouTube' button. At the bottom left, there is a Genially Education logo. At the bottom right, there are share and zoom icons.

Apoyos Visuales

Haz una traducción sencilla y directa que extraiga las ideas principales de un texto.

Pictotraductor te ofrece esta posibilidad de forma fácil.

Si no encuentras un pictograma que se corresponda con la palabra busca un sinónimo o expresa la idea de otra forma.

Pictotraductor

AULA DESIGUAL

Tutorial Mini para incorporar pictos

Compartir

Ver en YouTube

genially
Education

TEMA 2

MATERIAL PARA PROGRAMAR CON EL DUA



The screenshot shows a digital presentation interface. At the top left is a home icon (a house with a red roof). The title 'REPOSITORIO' is in large, blue, hand-drawn letters. Below it, a text box says 'Este repertorio acumula diversas actividades ya elaboradas con el **PACK DUA BÁSICO** y están listas para trabajar en el aula'. In the center, there's a prompt 'Selecciona un nivel' in red. Below this are two horizontal bars: a pink one with 'Nivel Inicial' in cursive and a blue one with 'Nivel Avanzado' in cursive. At the bottom, the text 'AULA DESIGUAL' is in large, bold, blue and pink letters, followed by 'FORMACIÓN Y ASESORAMIENTO PEDAGÓGICO' in smaller, grey, all-caps letters. The Genially Education logo is in the bottom left corner. In the bottom right, there's a blue button with the text 'SIGUIENTE →' and a share icon.

REPOSITORIO

Este repertorio acumula diversas actividades ya elaboradas con el **PACK DUA BÁSICO** y están listas para trabajar en el aula

Selecciona un nivel

Nivel Inicial

Nivel Avanzado

AULA DESIGUAL

FORMACIÓN Y ASESORAMIENTO PEDAGÓGICO

genially Education

SIGUIENTE →

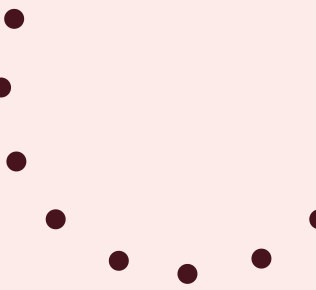
TEMA 2

MATERIAL PARA PROGRAMAR CON EL DUA



TEMA 2

CONCLUSIONES



LO PRIORITARIO DE ESTE TEMA ES COMPRENDER

Lo que sucede cuando cuando presentamos la información de varias maneras es simplemente que incrementamos la probabilidad de que más alumnos comprendan lo que están aprendiendo, simplemente porque tienen más oportunidades de hacerlo, esto es, disponen de más «pistas» para atar cabos.

Héctor Ruíz (2020)

