

DUA 3.0

CONSTRUYENDO AULAS
INCLUSIVAS

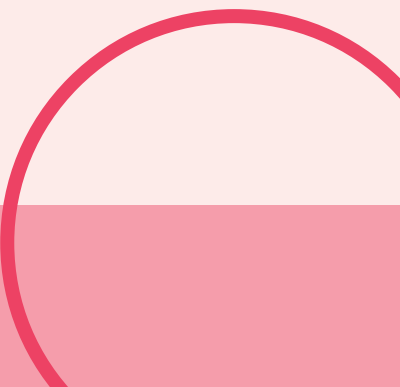
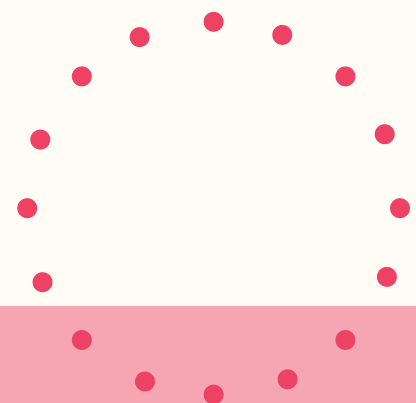
CURSO
24-25





Imagina que tienes que preparar una actividad para un grupo de niños y niñas sobre cualquier tema (elígelo tú). Piensa en que actividades y materiales utilizarías.

Escríbelo de manera breve.



DUA 3.0

¿QUÉ PUEDO HACER COMO DOCENTE?



DUA 3.0

DEFINICIÓN ACTUAL

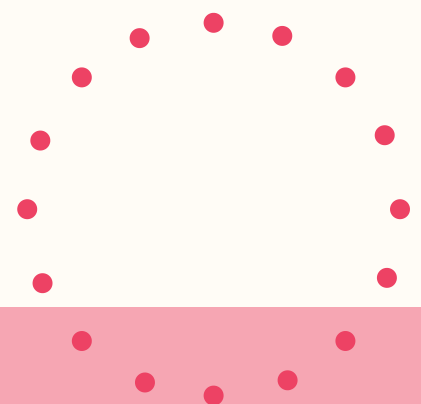


QUE NO ES EL DUA

- ¿Es una metodología?
- ¿Tiene receta y plantillas rápidas?
- ¿Solo se aplica cuando tengo NEAE en el aula?
- ¿Es sinónimo de estilos de aprendizaje?
- ¿Es una opción de los docentes?

DEFINICIÓN ACTUAL

Marco educativo (no es una metodología) que nos guía el diseño de entornos de aprendizaje que sean accesibles, inclusivos, equitativos y desafiantes para cada estudiante.

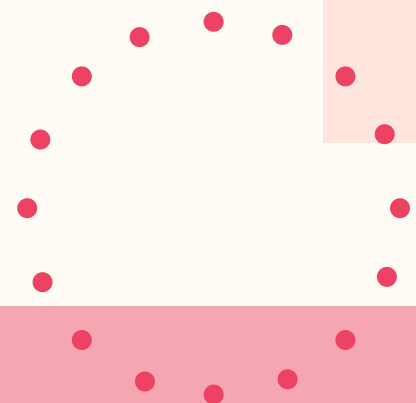
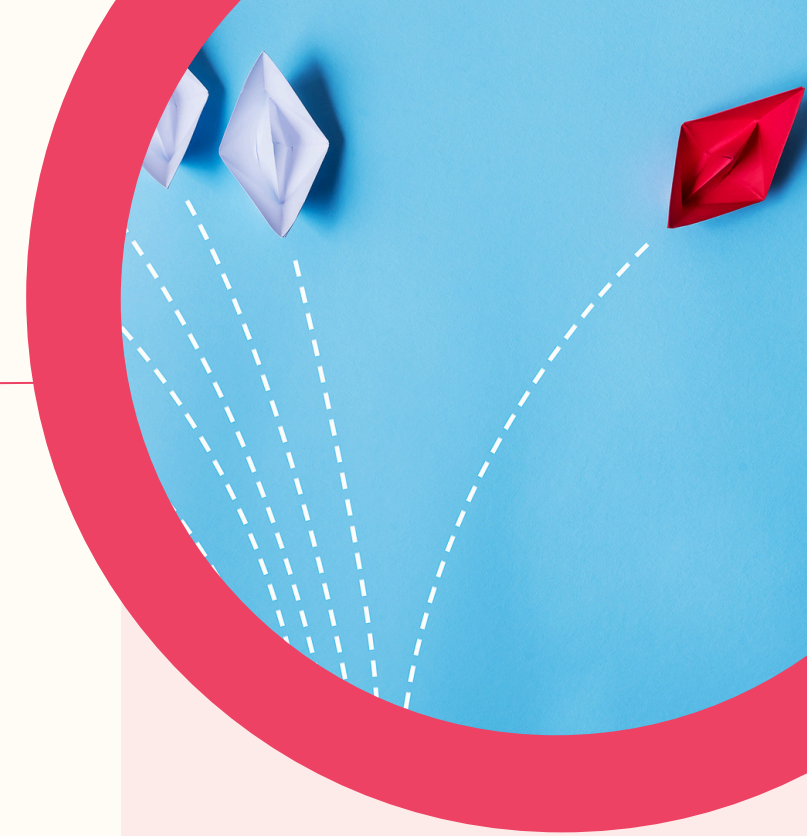


DUA 3.0

CAMBIO DE PENSAMIENTO Y ENFOQUE

“El DUA es una filosofía, que tiene el potencial de reformar el currículo y hacer las experiencias de aprendizaje sean accesibles y significativas” (Hartmann, 2011)

“Es un enfoque basado en la investigación para el diseño del currículo; objetivos educativos, métodos, materiales y evaluación que permite a todas las personas desarrollar conocimientos, habilidades y motivación e implicación con el aprendizaje (Alba et al., 2011)



DIVERSIDAD EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

¿QUÉ BUSCAMOS CON EL DUA?

Pasar de aulas de talla única a aulas personalizadas

DUA 3.0

EL DUA PARA UN MODELO DE AULA INCLUSIVA

AULAS DUA



- Aulas flexibles con diferentes caminos para construir aprendizaje
- Múltiples opciones para adquirir y procesar la información
- Todo el alumnado es bienvenido
- Respeto mutuo
- Mentalidad de crecimiento
- Aprendizaje basado en las fortalezas

AULAS DE TALLA ÚNICA



- Todo el alumnado hace lo mismo, de la misma forma (libros, fichas...)
- Única definición de éxito y única opción para adquirir y procesar la información
- Se trabaja poco la autonomía
- La diferencia es un problema
- Aprendizaje basado en el déficit

DUA 3.0

PERSONALIZA EL APRENDIZAJE

Personalizar no es sinónimo de atender a la diversidad, ni tampoco de adaptaciones curriculares.

“Se reconoce y se acepta la capacidad del aprendiz para tomar decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje, incluyendo los aspectos relativos al qué (contenidos), al cómo (actividades, material y apoyos) y al cuándo (secuenciación) y el profesor ofrece y ajusta el tipo y la intensidad de ayuda teniendo en cuenta esta capacidad” (Coll, 2018)

“El mundo cambia con tu ejemplo, no con tu opinion” Coelho

La palabra convence, pero el ejemplo arrastra

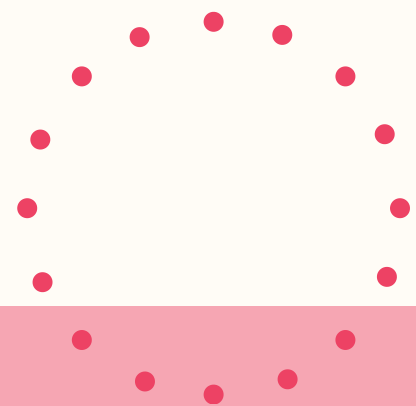


DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?

Eliminación del **APRENDIZAJE EXPERTO**

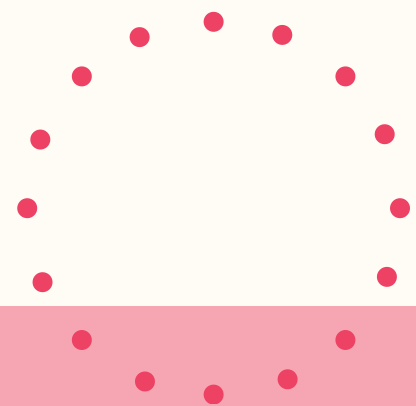
OBJETIVO: Apoyar la **autonomía del estudiante** y su capacidad de participar activamente.



DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?

Sustituir el término **PUNTOS DE VERIFICACIÓN**
por el término **INDICADORES**

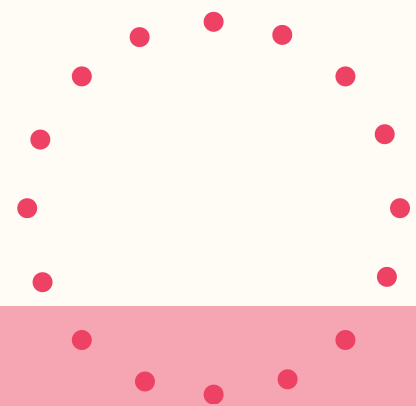


DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?

Eliminar la palabra **PROPORCIONAR**

OBJETIVO: señalar que las pautas tienen el foco
ambos agentes: **estudiantes y docente**



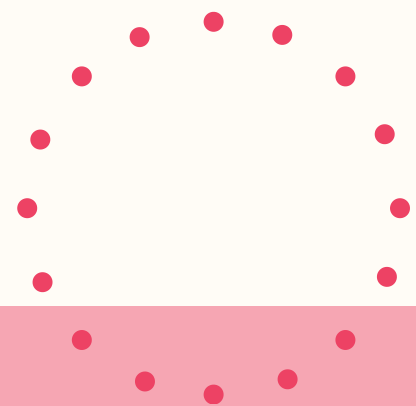
DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?



Modifica el etiquetado de las **FILAS HORIZONTALES**

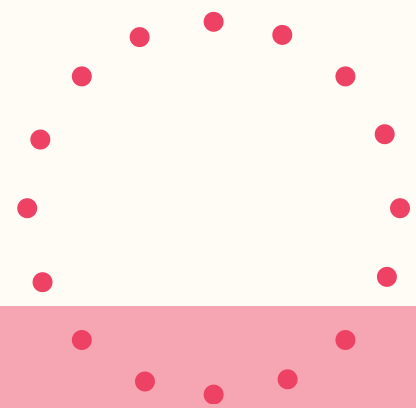
- De acceder a **ACCESO**
- De construcción a **APOYO**
- De internalizar a **FUNCIONES EJECUTIVAS**



DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?

Mucha importancia a la **IDENTIDAD**



DUA 3.0

¿Y SI TIENES ESTE ALUMNADO EN EL AULA?

JUAN TIENE AUTISMO

Le cuesta relacionarse. Prefiere jugar solo. Se siente cómodo en actividades estructuradas. Evita el contacto visual prolongado. Tiene intereses específicos y pasa mucho tiempo enfocado en ellos. Le molestan los ruidos fuertes y se pone nervioso en ambientes ruidosos.

LUCÍA TIENE ALTAS CAPACIDADES

Termina sus tareas mucho antes que sus iguales. Se aburre cuando conoce el tema y desconecta de la clase. Muestra curiosidad por temas complejos. Hace preguntas más allá del contenido, y sus comentarios parecen fuera de lugar a sus compañeros. Prefiere trabajar sola o en actividades de investigación.

SARA TIENE TDAH

Le cuesta concentrarse durante largos periodos. Suele olvidar apuntar las tareas en su agenda. Le resulta difícil esperar su turno de palabra y, en ocasiones, interrumpe a sus compañeros sin darse cuenta. Le gusta moverse constantemente. Se muestra entusiasta en actividades prácticas o físicas.

MATEO TIENE DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Le cuesta comprender conceptos abstractos, como el tiempo o las matemáticas. Necesita más tiempo o apoyo para completar las tareas. Le ayudan las explicaciones sencillas y repetitivas. Suele necesitar ayuda para recordar los pasos. Prefiere realizar actividad manipulativas o visuales. Es cariñoso y sociable. Colabora cuando recibe orientación clara.

Pautas de diseño universal para el aprendizaje

El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la **PERSONALIZACIÓN** del aprendizaje, el **empoderamiento del aprendiz** para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.

Diseño de múltiples medios de compromiso



Diseño de múltiples medios de representación



Diseño de múltiples medios de acción y expresión



Acceso

Opciones de diseño para **acoger con agrado intereses e identidades** (7)

- Optimizar la elección y la autonomía (7.1)
- Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Promover y fomentar la alegría y el juego (7.3)
- Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones (7.4)

Opciones de diseño para la **percepción** (1)

- Apoyar las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)
- Apoyar múltiples formas de percibir información (1.2)
- Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (1.3)

Opciones de diseño para la **interacción** (4)

- Diversificar y valorar los métodos de respuesta, orientación y movimiento (4.1)
- Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como tecnologías y herramientas de asistencia y acceso (4.2)

Apoyo

Opciones de diseño para **mantener el esfuerzo y la persistencia** (8)

- Aclarar el significado y el propósito de los objetivos (8.1)
- Optimizar los desafíos y el apoyo (8.2)
- Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (colaborativo y cooperativo) (8.3)
- Fomentar la pertenencia y la comunidad (8.4)
- Ofrecer retroalimentación orientada a la acción (8.5)

Opciones de diseño para el **lenguaje y los símbolos** (2)

- Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (2.1)
- Apoyar la decodificación, la comprensión de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.2)
- Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (2.3)
- Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (2.4)
- Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)

Opciones de diseño para la **expresión y la comunicación** (5)

- Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (5.2)
- Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (5.3)
- Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (5.4)

Función ejecutiva

Opciones de diseño para la **capacidad emocional** (9)

- Reconocer expectativas, creencias y motivaciones (9.1)
- Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (9.2)
- Promover la reflexión individual y la colectiva (9.3)
- Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (9.4)

Opciones de diseño para **construir conocimientos** (3)

- Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (3.1)
- Resaltar y explorar patrones, características clave, ideas relevantes y relaciones (3.2)
- Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (3.3)
- Maximizar la transferencia y generalización (3.4)

Opciones de diseño para el **desarrollo de estrategias** (6)

- Establecer objetivos y metas significativos (6.1)
- Planificar y anticipar los desafíos (6.2)
- Organizar la información y los recursos (6.3)
- Mejorar la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (6.4)
- Cuestionar las prácticas excluyentes (6.5)

ACOGER CON AGRADO INTERESES E IDENTIDADES

DUA 2.2

Proporcionar opciones para captar intereses (7)

Optimizar la elección y la autonomía individual (7.1)

Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2.)

Minimizar las amenazas y distracciones (7.3)



DUA 3.0

Opciones de diseño para acoger intereses e identidades (7)

Optimizar la elección y la autonomía individual (7.1)

Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2.)

Fomentar la alegría y el juego (7.3)

Abordar los prejuicios, las amenazas y distracciones (7.4)

ACOGER CON AGRADO INTERESES E IDENTIDADES

Pautas de diseño universal para el aprendizaje		
El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la PERSONALIZACIÓN del aprendizaje, el empoderamiento del aprendiz para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.		
Diseño de múltiples medios de compromiso	Diseño de múltiples medios de representación	Diseño de múltiples medios de acción y expresión
Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades <ul style="list-style-type: none">Optimizar la elección y la autonomía (7.1).Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2).Promover y fomentar la alegría y el juego (7.3).Abordar los prejuicios, las amenazas y las distracciones (7.4).	Opciones de diseño para la acción <ul style="list-style-type: none">Crear las oportunidades para personalizar la experiencia de la información (7.1).Ofrecer múltiples formas de presentar información (7.2).Incrementar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (7.3).	Opciones de diseño para la interacción <ul style="list-style-type: none">Diversificar y valorar los métodos de respuesta, orientación y movimiento (7.1).Ofrecer al alumno o estudiante acciones, así como tecnologías y herramientas de asistencia y acceso (7.2).
Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none">Ajustar el significado y el propósito de los objetivos (7.1).Optimizar los desafíos y el apoyo (7.2).Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (cooperativo y cooperativo) (7.3).Fomentar la pertenencia y la comunidad (7.4).Ofrecer retroalimentación orientada a la acción (7.5).	Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none">Ajustar materiales, símbolos y estructuras lingüísticas (7.1).Ajustar la descripción, la comprensión de textos, relaciones matemáticas y símbolos (7.2).Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (7.3).Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (7.4).Facilitar el acceso a múltiples medios (7.5).	Opciones de diseño para la expresión y la comunicación <ul style="list-style-type: none">Usar múltiples medios para la comunicación (7.1).Usar múltiples herramientas para la construcción, la comprensión y la manifestación (7.2).Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (7.3).Abordar los sesgos relacionados con los medios de expresión y comunicación (7.4).
Opciones de diseño para la capacidad emocional <ul style="list-style-type: none">Reconocer expectativas, creencias y motivaciones (7.1).Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (7.2).Promover la reflexión individual y la colectiva (7.3).Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (7.4).	Opciones de diseño para construir conocimientos <ul style="list-style-type: none">Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (7.1).Resaltar y explorar patrones, conexiones entre ideas, relevantes y relevantes (7.2).Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (7.3).Mantener la transparencia y generalización (7.4).	Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias <ul style="list-style-type: none">Establecer objetivos y metas significativas (7.1).Planificar y anticipar los desafíos (7.2).Organizar la información y los recursos (7.3).Monitorizar la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (7.4).Construir las prácticas académicas (7.5).

Opciones de diseño para acoger intereses e identidades (7)

Optimizar la elección y la autonomía individual (7.1)

Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2.)

Fomentar la alegría y el juego (7.3)

Abordar los prejuicios, las amenazas y distracciones (7.4)

Empoderar el proceso de aprendizaje

Relacionar el aprendizaje con experiencias e interés significativos de la vida real

Fomentar el aprendizaje lúdico (ABJ, gamificación)

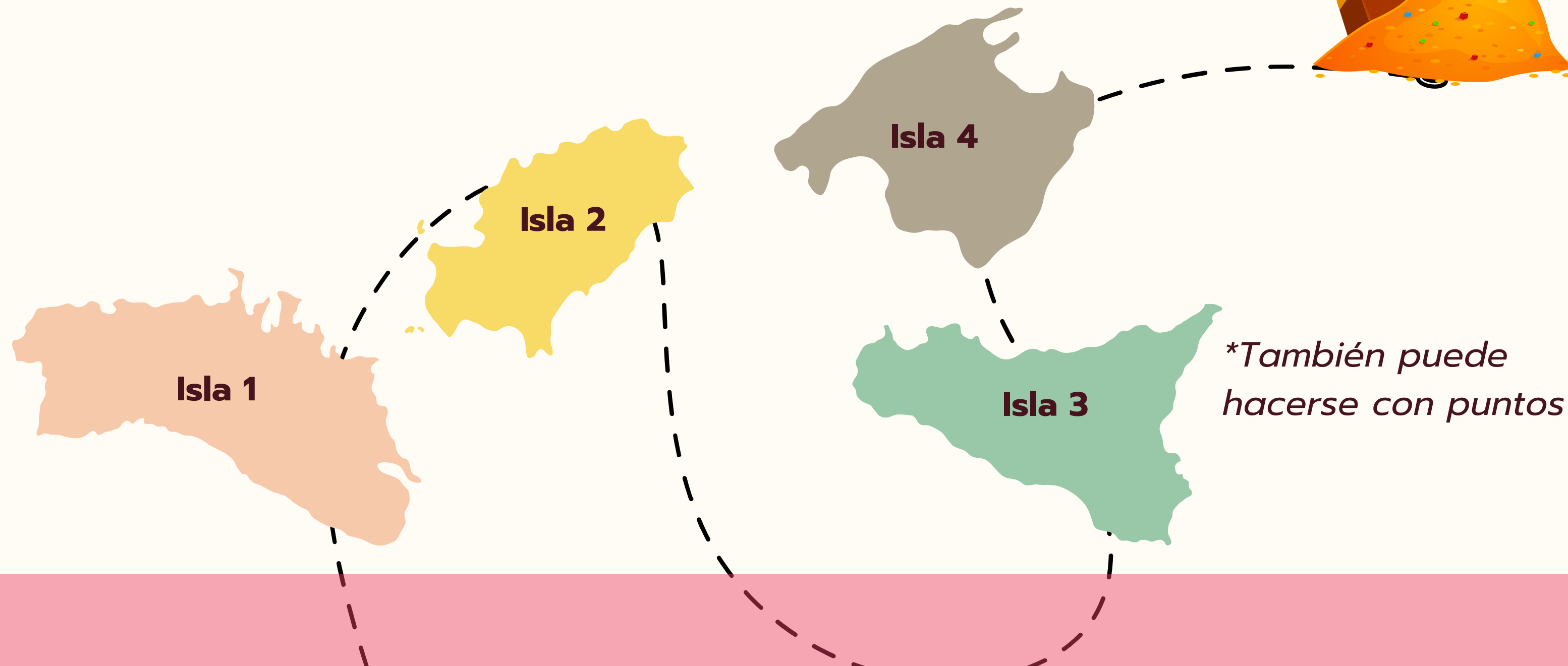
Espacios para aprender del error, con reglas de respeto donde todos sientan su valor.

EJEMPLO

Pautas de diseño universal para el aprendizaje		
El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la PERSONALIZACIÓN del aprendizaje, el empoderamiento del aprendiz para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.		
Diseño de múltiples medios de compromiso	Diseño de múltiples medios de representación	Diseño de múltiples medios de acción y expresión
Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades <ul style="list-style-type: none">• Optimizar la elección y la autonomía (1.1)• Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (1.2)• Promover y fomentar la seguridad y el riesgo (1.3)• Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones (1.4)	Opciones de diseño para la expresión <ul style="list-style-type: none">• Crear las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)• Usar múltiples formas de acceder a la información (1.2)• Representar una diversidad de perspectivas e identidades (1.3)• Usar lenguaje auténtico (1.4)	Opciones de diseño para la interacción <ul style="list-style-type: none">• Diversificar y valorar los métodos de respuesta, interacción y movimiento (1.1)• Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como tecnologías y herramientas de asistencia y apoyo (1.2)
Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none">• Apoyar el significado y el propósito de los desafíos (2.1)• Optimizar los desafíos y el apoyo (2.2)• Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (colaborativo y cooperativo) (2.3)• Fomentar la pertenencia y la comunidad (2.4)• Crear oportunidades orientadas a la acción (2.5)	Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none">• Adaptar modales, formatos y estructuras lingüísticas (2.1)• Apoyar la decodificación, la comprensión de textos, relaciones matemáticas y verbales (2.2)• Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (2.3)• Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (2.4)• Buscar a través de múltiples medios (2.5)	Opciones de diseño para la expresión y la comunicación <ul style="list-style-type: none">• Usar múltiples medios para la comunicación (3.1)• Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (3.2)• Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el aprendizaje (3.3)• Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (3.4)
Opciones de diseño para la capacidad emocional <ul style="list-style-type: none">• Reconocer expectativas, creencias y motivaciones (3.1)• Desarrollar conciencia de sí mismo y los demás (3.2)• Promover la reflexión individual y la colectiva (3.3)• Promover la empatía y las prácticas restaurativas (3.4)	Opciones de diseño para construir conocimientos <ul style="list-style-type: none">• Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (4.1)• Realizar y explicar patrones, conexiones entre ideas, observaciones y acciones (4.2)• Promover múltiples formas de conocimiento y creación de significado (4.3)• Maximizar la transferencia y generalización (4.4)	Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias <ul style="list-style-type: none">• Establecer objetivos y metas significativas (5.1)• Planificar y priorizar los desafíos (5.2)• Organizar la información y los recursos (5.3)• Mejorar la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (5.4)• Construir las prácticas académicas (5.5)

La aventura de (la temática que sea)

Elige un reto en cada isla para llegar al reto final



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA PERCEPCION

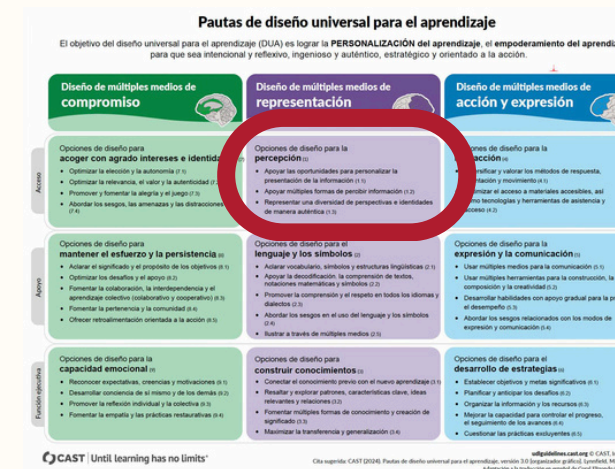
DUA 2.2

Proporcionar opciones de percepción (1)

Ofrecer formas de personalizar la visualización de la información (1.1)

Ofrecer alternativas de información auditiva (1.2)

Ofrecer alternativas de información visual (1.3)



DUA 3.0

Opciones de diseño para percepción (1)

Apoyar oportunidades de soporte para personalizar la visualización de la información (1.1)

Admitir múltiples formas de percibir la información (1.2)

Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (1.3)

OPCIONES DE DISEÑO PARA LA PERCEPCION



Opciones de diseño para percepción (1)

Apoyar oportunidades de soporte para personalizar la visualización de la información (1.1)

Admitir múltiples formas de percibir la información (1.2)

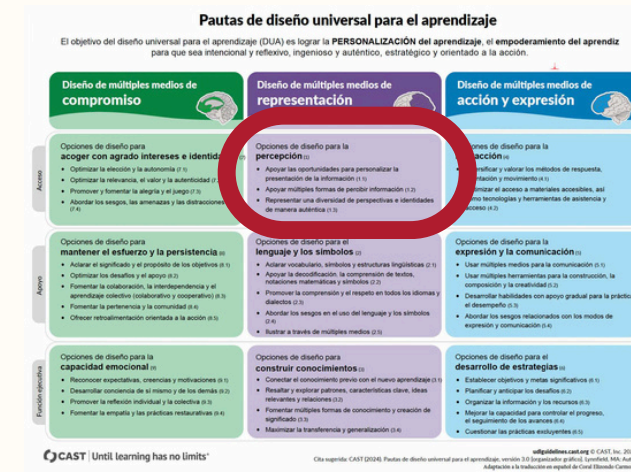
Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (1.3)

Materiales accesibles que se ajusten (colores, tamaños, temas visuales, etc.

Utilizar formas de expresión más allá de las imágenes y el texto

Aprendizaje desde perspectivas múltiples y variadas

EJEMPLO



“Feria de Conocimientos”

Elegiremos un tema y ellos escogerán algo más específico dentro del tema general.

En el aula habrá que crear 5 corners donde los estudiantes se colocan por preferencia interés:

- Puesto visual
- Puesto auditivo
- Puesto manipulativo
- Puesto interactivo
- Puesto artistico

Eligen el puesto, preparan el material y se celebra la Feria de Conocimientos.

Irán pasando por todos los puestos, disfrutando de los materiales y haciendo preguntas

OPCIONES DE DISEÑO PARA LA INTERACCIÓN

DUA 2.2

Proporcionar opciones para la interacción física (4)

Variar los métodos de respuesta y navegación (4.1)

Optimizar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2)



DUA 3.0

Opciones para la interacción (4)

Variar y respetar los métodos de respuesta, navegación y movimiento (4.1)

Optimizar el acceso a materiales accesibles y tecnologías y herramientas de asistencia accesibles (4.2)

OPCIONES DE DISEÑO PARA LA INTERACCIÓN



Opciones para la interacción (4)

Variar y respetar los métodos de respuesta, navegación y movimiento (4.1)

Optimizar el acceso a materiales accesibles y tecnologías y herramientas de asistencia accesibles (4.2)

Crear entornos y herramientas que favorezcan la accesibilidad física

Fomentar el aprendizaje con dispositivos, tecnologías y herramientas accesibles

EJEMPLO

Pautas de diseño universal para el aprendizaje		
El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la PERSONALIZACIÓN del aprendizaje, el empoderamiento del aprendiz para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.		
Diseño de múltiples medios de compromiso	Diseño de múltiples medios de representación	Diseño de múltiples medios de acción y expresión
Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades <ul style="list-style-type: none">Optimizar la elección y la autonomía (1.1)Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (1.2)Prever y fomentar la empatía y el respeto (1.3)Abronar los sesgos, los estereotipos y las discriminaciones (1.4)	Opciones de diseño para la percepción <ul style="list-style-type: none">Abronar las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)Abronar múltiples formas de presentar información (1.2)Representar una diversidad de perspectivas e ideas de manera auténtica (1.3)	Opciones de diseño para la interacción <ul style="list-style-type: none">Diversificar y valorar los métodos de respuesta, pensamiento y movimiento (1.1)Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como tecnologías y herramientas de asistencia y atención (1.2)
Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none">Abronar el aprendizaje y el progreso de los aprendices (1.1)Optimizar los desafíos y el apoyo (1.2)Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (colaborativo y cooperativo) (1.3)Fomentar la persistencia y la resiliencia (1.4)Observar el comportamiento orientado a la acción (1.5)	Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none">Abronar múltiples, variadas y estructuras lingüísticas (1.1)Abronar la desambiguación, la comprensión de textos, información matemática y simbólica (1.2)Promover la comprensión y el respeto en todas las idiomas y dialectos (1.3)Abronar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (1.4)Buscar a través de múltiples medios (1.5)	Opciones de diseño para la expresión y la comunicación <ul style="list-style-type: none">Usar múltiples medios para la comunicación (1.1)Usar múltiples herramientas para la construcción, la comprensión y la creatividad (1.2)Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (1.3)Abronar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (1.4)
Opciones de diseño para la capacidad emocional <ul style="list-style-type: none">Reconocer emociones, emociones y motivaciones (1.1)Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (1.2)Promover la reflexión individual y la colectiva (1.3)Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (1.4)	Opciones de diseño para construir conocimientos <ul style="list-style-type: none">Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (1.1)Resaltar y explorar patrones, conexiones clave, ideas interrelacionadas (1.2)Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (1.3)Manejar la transferencia y generalización (1.4)	Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias <ul style="list-style-type: none">Establecer objetivos e ideas significativas (1.1)Planificar y priorizar los desafíos (1.2)Organizar la información y los recursos (1.3)Medir la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (1.4)Construir las prácticas académicas (1.5)

LÁPICES

ALTERNATIVOS



AlfaSAAC
Todas contamos

www.alfasaac.com



LÁPICES ALTERNATIVOS

¿Cuál es su definición?

En 2006, Gretchen Hanser acuñó el término lápices alternativos ("Alternative Pencils") para referirse a cualquier herramienta que proporcione la oportunidad de usar y acceder a las 27 letras del alfabeto para escribir

LfJk







RETOMAMOS ACTIVIDAD INICIAL

- ¿Habéis creado actividades accesibles universalmente?
- ¿Cómo personalizaríais la percepción de la información?
- ¿Habéis propuesto diferentes opciones para que puedan elegir?
- ¿Favorecen la alegría y el juego?

Pautas de diseño universal para el aprendizaje

El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la **PERSONALIZACIÓN** del aprendizaje, el **empoderamiento del aprendiz** para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.

Diseño de múltiples medios de compromiso



Opciones de diseño para **acoger con agrado intereses e identidades** (7)

- Optimizar la elección y la autonomía (7.1)
- Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Promover y fomentar la alegría y el juego (7.3)
- Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones (7.4)

Acceso

Diseño de múltiples medios de representación



Opciones de diseño para la **percepción** (1)

- Apoyar las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)
- Apoyar múltiples formas de percibir información (1.2)
- Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (1.3)

Diseño de múltiples medios de acción y expresión



Opciones de diseño para la **interacción** (4)

- Diversificar y valorar los métodos de respuesta, orientación y movimiento (4.1)
- Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como tecnologías y herramientas de asistencia y acceso (4.2)

Opciones de diseño para **mantener el esfuerzo y la persistencia** (8)

- Aclarar el significado y el propósito de los objetivos (8.1)
- Optimizar los desafíos y el apoyo (8.2)
- Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (colaborativo y cooperativo) (8.3)
- Fomentar la pertenencia y la comunidad (8.4)
- Ofrecer retroalimentación orientada a la acción (8.5)

Apoyo

Opciones de diseño para el **lenguaje y los símbolos** (2)

- Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (2.1)
- Apoyar la decodificación, la comprensión de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.2)
- Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (2.3)
- Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (2.4)
- Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)

Opciones de diseño para la **expresión y la comunicación** (5)

- Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (5.2)
- Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica el desempeño (5.3)
- Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (5.4)

Opciones de diseño para la **capacidad emocional** (9)

- Reconocer expectativas, creencias y motivaciones (9.1)
- Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (9.2)
- Promover la reflexión individual y la colectiva (9.3)
- Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (9.4)

Función ejecutiva

Opciones de diseño para **construir conocimientos** (3)

- Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (3.1)
- Resaltar y explorar patrones, características clave, ideas relevantes y relaciones (3.2)
- Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (3.3)
- Maximizar la transferencia y generalización (3.4)

Opciones de diseño para el **desarrollo de estrategias** (6)

- Establecer objetivos y metas significativos (6.1)
- Planificar y anticipar los desafíos (6.2)
- Organizar la información y los recursos (6.3)
- Mejorar la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (6.4)
- Cuestionar las prácticas excluyentes (6.5)

OPCIONES DE DISEÑO PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA CONSTANCIA

DUA 2.2

Proporcionar opciones para sostener el esfuerzo y la persistencia (8)

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)

Incrementar la retroalimentación orientada al dominio (8.4)

DUA 3.0

Proporcionar opciones para sostener el esfuerzo y la constancia (8)

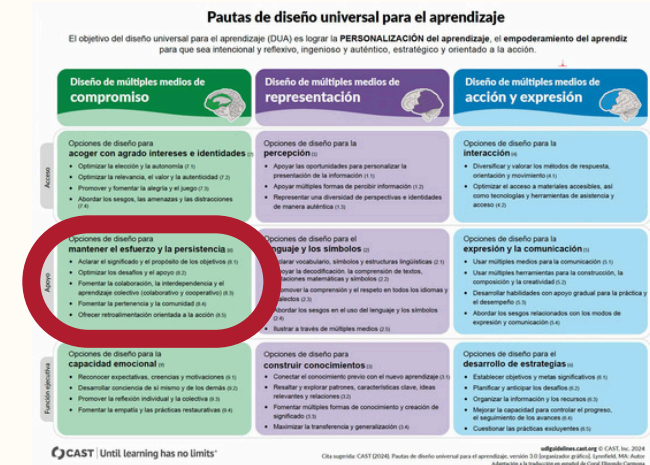
Aclarar el significado y propósito de las metas (8.1)

Optimizar el desafío y el apoyo (8.2)

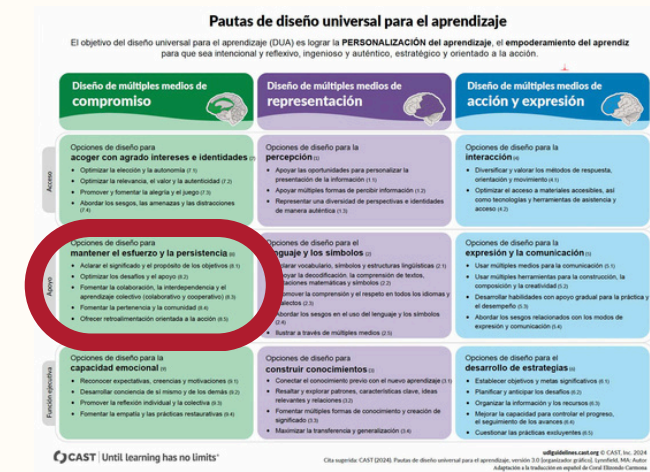
Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (8.3)

Fomentar la pertenencia y la comunidad (8.4)

Ofrecer comentarios orientados a la acción (8.5)



OPCIONES DE DISEÑO PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA



Proporcionar opciones para sostener el esfuerzo y la perseverancia (8)

Aclarar el significado y propósito de las metas (8.1)

Optimizar el desafío y el apoyo (8.2)

Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (8.3)

Fomentar la pertenencia y la comunidad (8.4)

Ofrecer comentarios orientados a la acción (8.5)

Dar importancia al objetivo de cada actividad y por qué es importante

Expectativas altas con apoyos accesibles y flexibles

Aprendizaje en grupo, todos aportan

Crear un entorno donde se sientan comprendidos

Guiar el proceso de aprendizaje con el foco puesto en el proceso y el esfuerzo

EJEMPLO

Pautas de diseño universal para el aprendizaje		
El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la PERSONALIZACIÓN del aprendizaje, el empoderamiento del aprendiz para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.		
Diseño de múltiples medios de compromiso	Diseño de múltiples medios de representación	Diseño de múltiples medios de acción y expresión
Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades <ul style="list-style-type: none">• Optimizar la elección y la autonomía (1.1)• Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (2.1)• Promover y fomentar la elección y el poder (3.1)• Ajustar los sesgos, las animaciones y las distracciones (7.1)	Opciones de diseño para la percepción <ul style="list-style-type: none">• Ajustar las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)• Ajustar múltiples formas de presentación de información (2.1)• Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (3.1)	Opciones de diseño para la interacción <ul style="list-style-type: none">• Diversificar y valorar los métodos de respuesta, el aprendizaje y el conocimiento (1.1)• Optimizar el acceso a materiales académicos, así como tecnologías y herramientas de asistencia y apoyo (2.1)
Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none">• Ajustar el significado y el propósito de las actividades (1.1)• Optimizar los desafíos y el apoyo (2.1)• Promover la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (colaborativo y cooperativo) (3.1)• Promover la pertenencia y la comunidad (4.1)• Ofrecer retroalimentación orientada a la acción (5.1)	Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none">• Usar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (1.1)• Usar la desdoblamiento, la comprensión de textos, los recursos matemáticos y científicos (2.1)• Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (3.1)• Ajustar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (4.1)• Buscar a través de múltiples medios (5.1)	Opciones de diseño para la expresión y la comunicación <ul style="list-style-type: none">• Usar múltiples medios para la comunicación (1.1)• Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (2.1)• Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (3.1)• Ajustar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (4.1)
Opciones de diseño para la capacidad emocional <ul style="list-style-type: none">• Reconocer emociones, intenciones y motivaciones (1.1)• Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (2.1)• Promover la reflexión individual y la colectiva (3.1)• Promover la empatía y las prácticas restaurativas (4.1)	Opciones de diseño para construir conocimientos <ul style="list-style-type: none">• Construir el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (1.1)• Resaltar y explicar patrones, características clave, ideas relevantes y relaciones (2.1)• Promover múltiples formas de conocimiento y creación de significado (3.1)• Mantener la transferencia y generalización (4.1)	Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias <ul style="list-style-type: none">• Establecer objetivos y metas significativas (1.1)• Planificar y practicar los desafíos (2.1)• Organizar la información y los recursos (3.1)• Medir la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (4.1)• Construir las prácticas independientes (5.1)
<small>©CAST. 'Until learning has no limits'</small>		



OPCIONES DE DISEÑO PARA EL LENGUAJE Y SÍMBOLOS

DUA 2.2

Proporcionar opciones para el lenguaje y los símbolos (2)

Aclarar vocabulario y símbolos (2.1)

Aclarar sintaxis y estructura (2.2)

Apoyar decodificación de textos, notaciones, matemáticas y símbolos (2.3)

Promover la comprensión entre diferentes lenguas (2.4)

Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)



DUA 3.0

Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos (2)

Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (2.1)

Apoyar la decodificación, la comprensión de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.2)

Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (2.3)

Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (2.4)

Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)

OPCIONES DE DISEÑO PARA EL LENGUAJE Y SÍMBOLOS

Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos (2)

Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (2.1)

Apoyar la decodificación, la comprensión de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.2)

Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (2.3)

Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (2.4)

Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)

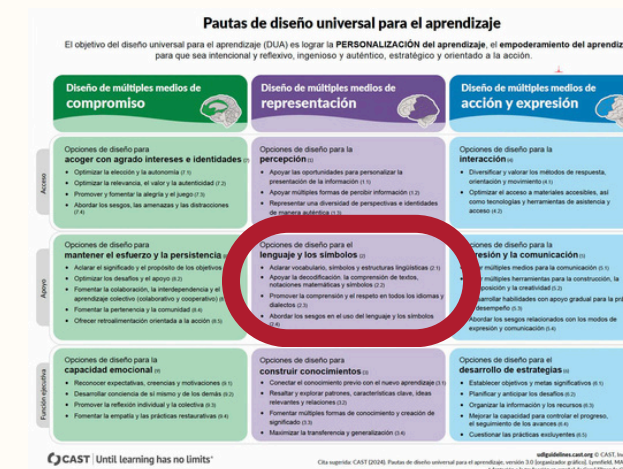
Hacerlo todo comprensible, utilizando palabras, símbolos y números

Que el lenguaje no sea un impedimento para el objetivo de aprendizaje

Traducir, describir, usar imágenes, lenguaje no verbal.

Proporcionar diversas formas de lenguaje.

Usar elementos gráficos, visuales, etc.



EJEMPLO

Pautas de diseño universal para el aprendizaje		
El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la PERSONALIZACIÓN del aprendizaje , el empoderamiento del aprendiz para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.		
Diseño de múltiples medios de compromiso	Diseño de múltiples medios de representación	Diseño de múltiples medios de acción y expresión
Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades <ul style="list-style-type: none">• Optimizar la atención y la autonomía (1.1)• Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (2.2)• Promover y fomentar la alegría y el juego (2.3)• Ajustar los entornos, las actividades y las instrucciones (2.4)	Opciones de diseño para la percepción <ul style="list-style-type: none">• Ajustar las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)• Ajustar múltiples formas de presentar información (1.2)• Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (1.3)	Opciones de diseño para la interacción <ul style="list-style-type: none">• Orientar y calibrar los métodos de respuesta, orientación y movimiento (1.1)• Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como herramientas y herramientas de asistencia y apoyo (1.2)
Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none">• Ajustar el significado y el propósito de los objetivos (1.1)• Optimizar los desafíos y el apoyo (1.2)• Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo colaborativo y cooperativo (1.3)• Fomentar la pertenencia y la comunidad (1.4)• Ofrecer retroalimentación orientada a la acción (1.5)	Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none">• Ajustar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (1.1)• Ajustar la descripción, la comprensión de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.2)• Promover la comprensión y el uso de todos los idiomas y dialectos (2.3)• Ajustar los entornos en el uso del lenguaje y los símbolos (2.4)	Opciones de diseño para la expresión y la comunicación <ul style="list-style-type: none">• Ajustar múltiples medios para la comunicación (1.1)• Ajustar múltiples herramientas para la construcción, la expresión y la creatividad (1.2)• Ajustar las habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (1.3)• Ajustar los entornos relacionados con los medios de expresión y comunicación (1.4)
Opciones de diseño para la capacidad emocional <ul style="list-style-type: none">• Reconocer expectativas, intenciones y motivaciones (1.1)• Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (1.2)• Promover la reflexión individual y colectiva (1.3)• Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (1.4)	Opciones de diseño para construir conocimientos <ul style="list-style-type: none">• Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (1.1)• Resaltar y explorar patrones, características clave, ideas relevantes e interrelaciones (1.2)• Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (1.3)• Maximizar las transferencias y generalización (1.4)	Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias <ul style="list-style-type: none">• Establecer objetivos y metas significativas (1.1)• Planificar y anticipar los desafíos (1.2)• Organizar la información y los recursos (1.3)• Medir la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los límites (1.4)• Cuestionar las prácticas estudiantiles (1.5)

El aula como espacio de aprendizaje Multisensorial y Multilingüe

- Físico o digital
- Contenido en diferentes lenguajes, símbolos y medios

Por ejemplo, en matemáticas los símbolos irán acompañados de imágenes y pasos a seguir; los textos se presentan con resúmenes visuales (mapas conceptuales); plataformas digitales que permitan ver el contenido en diferentes idiomas.

OPCIONES DE DISEÑO PARA LA EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN

DUA 2.2

Proporcionar opciones de expresión y comunicación (5)

Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)

Usar múltiples herramientas para la construcción y comunicación (5.2)

Desarrollar fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño (5.3)

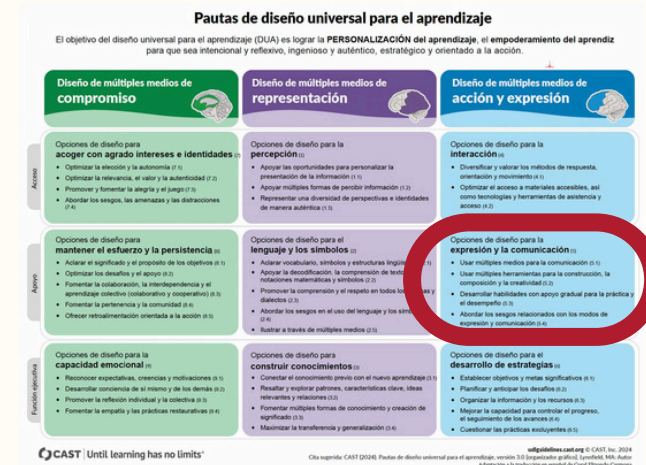
Opciones de diseño para la expresión y la comunicación

Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)

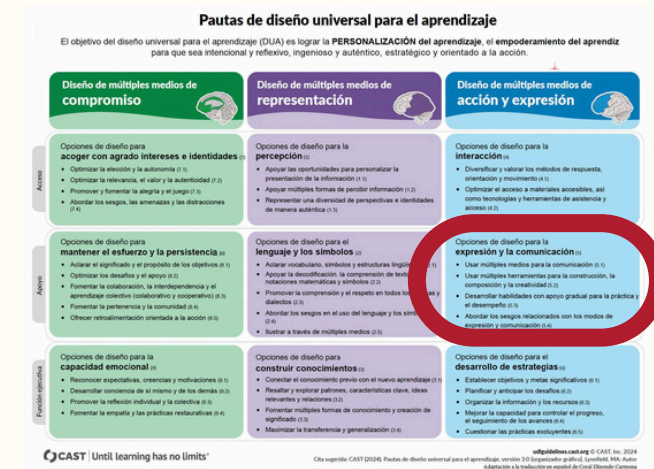
Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (5.2)

Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (5.3)

Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (5.4)



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN



Opciones de diseño para la expresión y la comunicación (5)

Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)

Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (5.2)

Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (5.3)

Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (5.4)

Expresar todo de manera flexible

Usar diferentes estrategias y herramientas para complementar el objetivo

Utilizar de manera gradual andamiaje para dar autonomía al estudiante

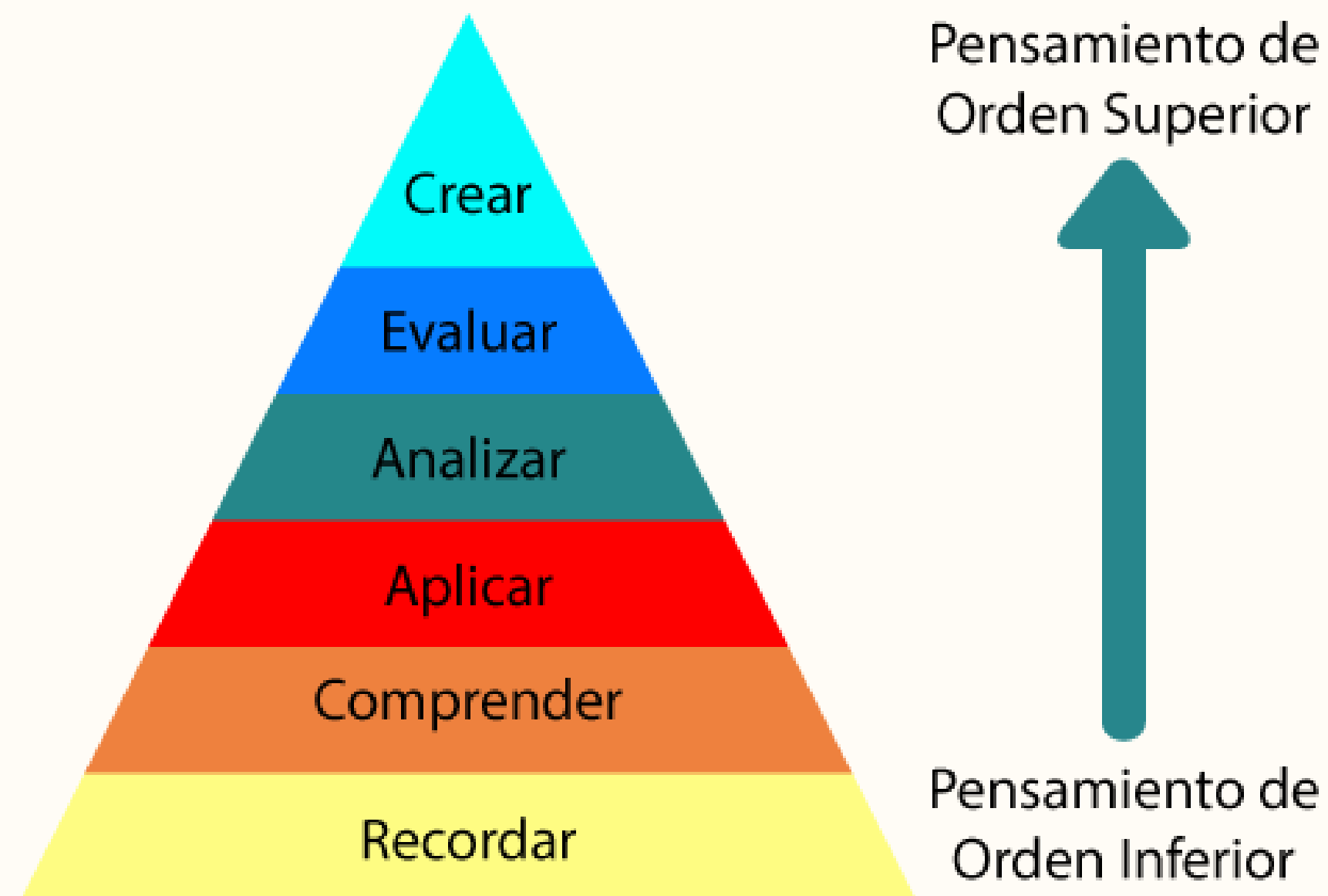
Aportar diversos modos para comunicarse

EJEMPLO

Pautas de diseño universal para el aprendizaje
El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la **PERSONALIZACIÓN** del aprendizaje, el empoderamiento del aprendiz para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.

Diseño de múltiples medios de compromiso	Diseño de múltiples medios de representación	Diseño de múltiples medios de acción y expresión
Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades <ul style="list-style-type: none"> Optimizar la elección y la autonomía (1.1) Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (2.1) Promover y fomentar la alegría y el juego (3.1) Abrir los sentidos, las atenciones y las distracciones (4.1) 	Opciones de diseño para la percepción <ul style="list-style-type: none"> Abrir las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1) Abrir múltiples formas de percibir información (2.1) Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (3.1) 	Opciones de diseño para la interacción <ul style="list-style-type: none"> Diversificar y valorar los métodos de respuesta, interacción y movimiento (1.1) Optimizar el acceso a materiales accesorios, así como tecnologías y herramientas de asistencia y acceso (2.1)
Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none"> Alinear el significado y el propósito de los objetivos (1.1) Optimizar los desafíos y el apoyo (2.1) Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (colaborativo y cooperativo) (3.1) Promover la perseverancia y la curiosidad (4.1) Observar retroalimentación orientada a la acción (5.1) 	Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none"> Alinear vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (1.1) Abrir la decodificación, la comprensión de textos, los recursos materiales y gráficos (2.1) Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas (3.1) Abrir los sentidos en el uso del lenguaje y los signos (4.1) Buscar a través de múltiples medios (5.1) 	Opciones de diseño para la expresión y la comunicación <ul style="list-style-type: none"> Usar múltiples medios para la comunicación (1.1) Usar múltiples herramientas para la construcción, la comprensión y la manifestación (2.1) Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (3.1) Abrir los sentidos relacionados con los modos de expresión y comunicación (4.1)
Opciones de diseño para la capacidad emocional <ul style="list-style-type: none"> Reservar oportunidades, intenciones y motivaciones (1.1) Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (2.1) Promover la reflexión individual y colectiva (3.1) Promover la empatía y las prácticas restaurativas (4.1) 	Opciones de diseño para construir conocimientos <ul style="list-style-type: none"> Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (1.1) Revelar y explorar patrones, características clave, ideas intermedias y conexiones (2.1) Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (3.1) Normalizar la transferencia y generalización (4.1) 	Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias <ul style="list-style-type: none"> Establecer objetivos y metas significativas (1.1) Planificar y anticipar los desafíos (2.1) Organizar la información y los recursos (3.1) Monitorizar la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (4.1) Construir las prácticas restaurativas (5.1)

CAST. Until learning has no limits. © CAST Inc. 2014. Este es un documento de CAST. No se permite su reproducción sin el consentimiento de CAST. No se permite su uso para fines comerciales.



Taxonomía de Bloom

Las estaciones en educación infantil:

Recordar: nombrar las estaciones en función de 4 imágenes

Comprender: explicar qué siente en cada estación (frío, calor) y cómo se ven los árboles

Aplicar: Mural con elementos típicos de cada estación siguiendo unas instrucciones

Analizar: Comparar las diferentes estaciones (p.e. ropa que se usa)

Evaluar: ¿Cuál es tu estación favorita y por qué?

Crear: Dibujar una historia en cada estación.

RETOMAMOS ACTIVIDAD INICIAL

¿Aclaráis los significados y anticipas los objetivos?

¿Explicáis el vocabulario?

¿Creasteis actividades multinivel?

¿Habéis pensado en tareas creativas?

Pautas de diseño universal para el aprendizaje

El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la **PERSONALIZACIÓN** del aprendizaje, el **empoderamiento del aprendiz** para que sea intencional y reflexivo, ingenioso y auténtico, estratégico y orientado a la acción.

Diseño de múltiples medios de compromiso



Diseño de múltiples medios de representación



Diseño de múltiples medios de acción y expresión



Acceso

Opciones de diseño para **acoger con agrado intereses e identidades** (7)

- Optimizar la elección y la autonomía (7.1)
- Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Promover y fomentar la alegría y el juego (7.3)
- Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones (7.4)

Opciones de diseño para la **percepción** (1)

- Apoyar las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)
- Apoyar múltiples formas de percibir información (1.2)
- Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (1.3)

Opciones de diseño para la **interacción** (4)

- Diversificar y valorar los métodos de respuesta, orientación y movimiento (4.1)
- Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como tecnologías y herramientas de asistencia y acceso (4.2)

Apoyo

Opciones de diseño para **mantener el esfuerzo y la persistencia** (8)

- Aclarar el significado y el propósito de los objetivos (8.1)
- Optimizar los desafíos y el apoyo (8.2)
- Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (colaborativo y cooperativo) (8.3)
- Fomentar la pertenencia y la comunidad (8.4)
- Ofrecer retroalimentación orientada a la acción (8.5)

Opciones de diseño para el **lenguaje y los símbolos** (2)

- Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (2.1)
- Apoyar la decodificación, la comprensión de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.2)
- Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (2.3)
- Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos

Opciones de diseño para la **expresión y la comunicación** (5)

- Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (5.2)
- Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (5.3)
- Abordar los sesgos relacionados con los modos de

Función ejecutiva

Opciones de diseño para la **capacidad emocional** (9)

- Reconocer expectativas, creencias y motivaciones (9.1)
- Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (9.2)
- Promover la reflexión individual y la colectiva (9.3)
- Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (9.4)

Opciones de diseño para **construir conocimientos** (3)

- Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (3.1)
- Resaltar y explorar patrones, características clave, ideas relevantes y relaciones (3.2)
- Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (3.3)
- Maximizar la transferencia y generalización (3.4)

Opciones de diseño para el **desarrollo de estrategias** (6)

- Establecer objetivos y metas significativos (6.1)
- Planificar y anticipar los desafíos (6.2)
- Organizar la información y los recursos (6.3)
- Mejorar la capacidad para controlar el progreso, el seguimiento de los avances (6.4)
- Cuestionar las prácticas excluyentes (6.5)

OPCIONES DE DISEÑO PARA LA CAPACIDAD EMOCIONAL

DUA 2.2

Proporcionar opciones para la autorregulación (9)

Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación (9.1)

Facilitar habilidades y estrategias personales de afrontamiento (9.2)

Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)

Opciones de diseño para la capacidad emocional (9)

Reconocer expectativas creencias y motivaciones (9.1)

Desarrollar la conciencia de uno y mismo y de los demás (9.2)

Promover la reflexión individual y colectiva (9.3)

Cultivar la empatía y las prácticas restaurativas (9.4)



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA CAPACIDAD EMOCIONAL



Opciones de diseño para la capacidad emocional (9)

Reconocer expectativas creencias y motivaciones (9.1)

Desarrollar la conciencia de uno mismo y de los demás (9.2)

Promover la reflexión individual y colectiva (9.3)

Cultivar la empatía y las prácticas restaurativas (9.4)

Establecer objetivos que desarrollen la autoconfianza

Desarrollar interacciones emocionales saludables

Desarrollar la autocrítica y el aprendizaje desde los errores

Aprender desde el punto de vista de los otros

EJEMPLO



- Flexibilizar los ritmos de trabajo en función del estado emocional
- Incorporar prácticas como el mindfulness
- Feedback positivo como el que hemos visto
- Rincones o espacios de autoregulación emocional

OPCIONES DE DISEÑO PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS

DUA 2.2

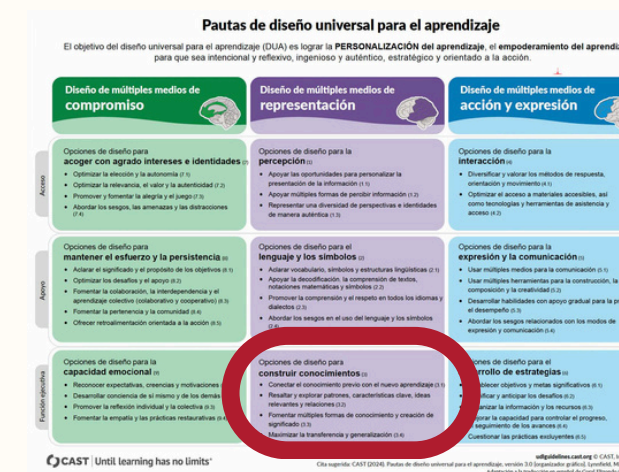
Proporcionar opciones de comprensión (3)

Activar o proporcionar conocimiento previos (3.1)

Resaltar patrones, características críticas y grandes ideas y relaciones (3.2)

Guiar el procesamiento y visualización de la información (3.3)

Maximizar la transferencia y la generalización (3.4.)



DUA 3.0

Opciones de diseño para la construcción del conocimiento (3)

Conectar conocimiento previos con nuevos aprendizajes (3.1)

Resaltar y explorar patrones, características críticas, grandes ideas y relaciones (3.2)

Cultivar múltiples formas de conocer y dar significado (3.3.)

Maximizar la transferencia y la generalización (3.4)

OPCIONES DE DISEÑO PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS

Opciones de diseño para percepción (3)

Conectar conocimiento previos con nuevos aprendizajes (3.1)

Resaltar y explorar patrones, características críticas, grandes ideas y relaciones (3.2)

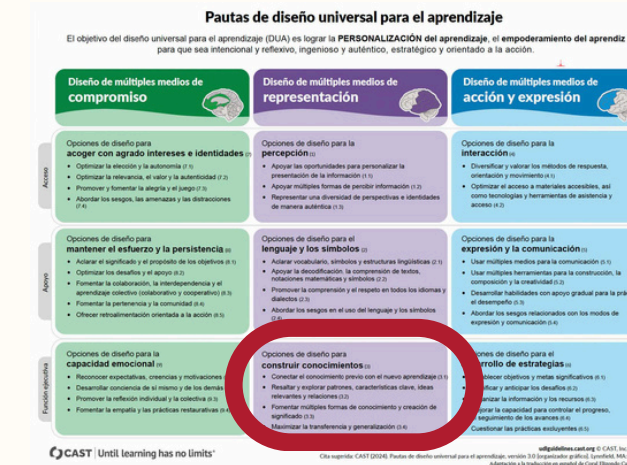
Cultivar múltiples formas de conocer y dar significado (3.3.)

Maximizar la transferencia y la generalización (3.4)

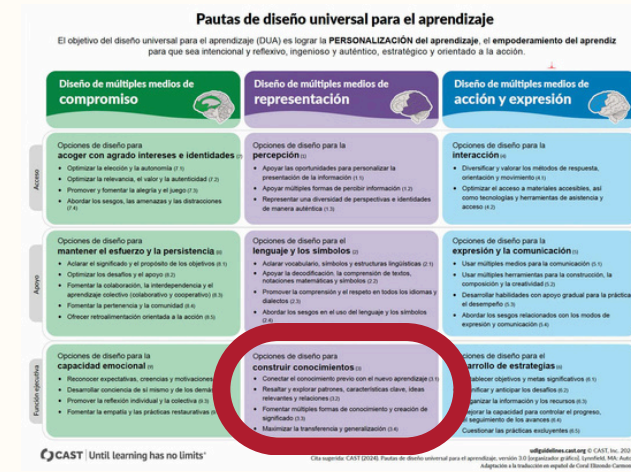
Activar lo que saben y conectarlo con experiencias previas

La comparación, el uso de mapas visuales o creación de líneas del tiempo

Aplicación de lo aprendido en otras asignaturas o contextos.



EJEMPLO



Utilizar y enseñar elementos que ayudan a la accesibilidad para construir conocimiento

Por ejemplo:

- Texto justificado a la izquierda
- Explicación dual con texto e imágenes o elementos visuales
- Clarifica cada explicación e información con ejemplos
- Enseñar a pensar a través de rutinas de pensamiento y técnicas de estudio.

OPCIONES DE DISEÑO PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

DUA 2.2

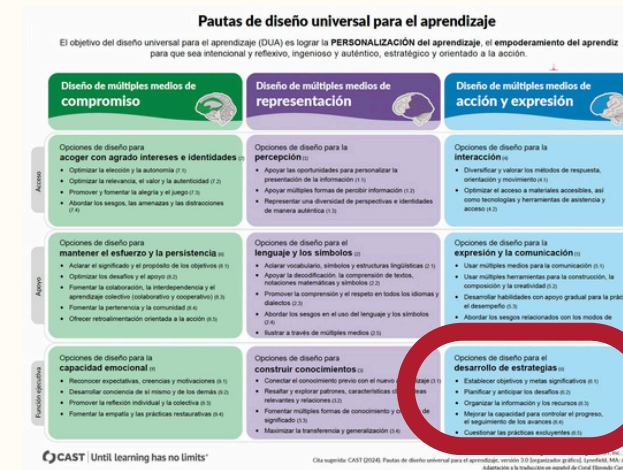
Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6)

Guiar el establecimiento de metas apropiadas (6.1)

Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)

Facilitar la gestión de información y recursos (6.3)

Mejorar la capacidad para monitorear el progreso (6.4)



DUA 3.0

Opciones para el desarrollo de estrategias (6)

Establecer objetivos y metas significativos (6.1)

Planificar y anticipar los desafío (6.2)

Organizar la información y los recursos (6.3)

Mejorar la capacidad para controlar el progreso y el seguimiento de los avances (6.4)

Cuestionar las prácticas excluyentes (6.5)

OPCIONES DE DISEÑO PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

Opciones para el desarrollo de estrategias (6)

Establecer objetivos y metas significativos (6.1)

Planificar y anticipar los desafío (6.2)

Organizar la información y los recursos (6.3)

Mejorar la capacidad para controlar el progreso y el seguimiento de los avances (6.4)

Cuestionar las prácticas excluyentes (6.5)

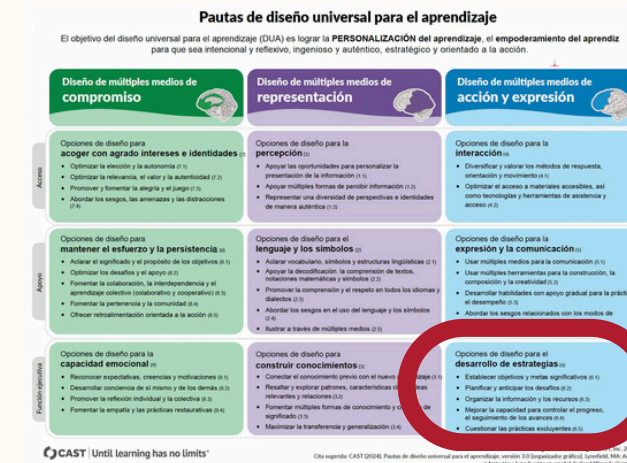
Metas que motiven y conecten con los intereses y las fortalezas individuales

Anticipar posibles barreras en la actividad y prepara apoyos o recursos para superarlas

Estructurar el contenido en pasos claros y accesibles

Establecer momentos de autoevaluación en los que los estudiantes puedan reflexionar

Reflexionar sobre las dinámicas y actividades para promover la participación de todos los estudiantes



EJEMPLO

Planificación:

- Ofrecer plantillas de planificación
- Dar flexibilidad en la elección del orden de las tareas

Toma de decisiones:

- Establecer momentos para que ellos tomen decisiones (autoevaluación, sesiones de feedback con sus iguales)
- Fomentar el uso de diferentes medios para realizar reflexiones

Memoria de trabajo

- Desarrollar técnicas de estudio (mapas conceptuales, cronogramas visuales)
- Permitir crear sus propios materiales visuales



RETOMAMOS ACTIVIDAD INICIAL

¿Habéis tenido en cuenta la inteligencia y competencia emocional?

¿Habéis propuesto actividades que desarrollen la metacognición?

¿Utilizáis organizadores gráficos?

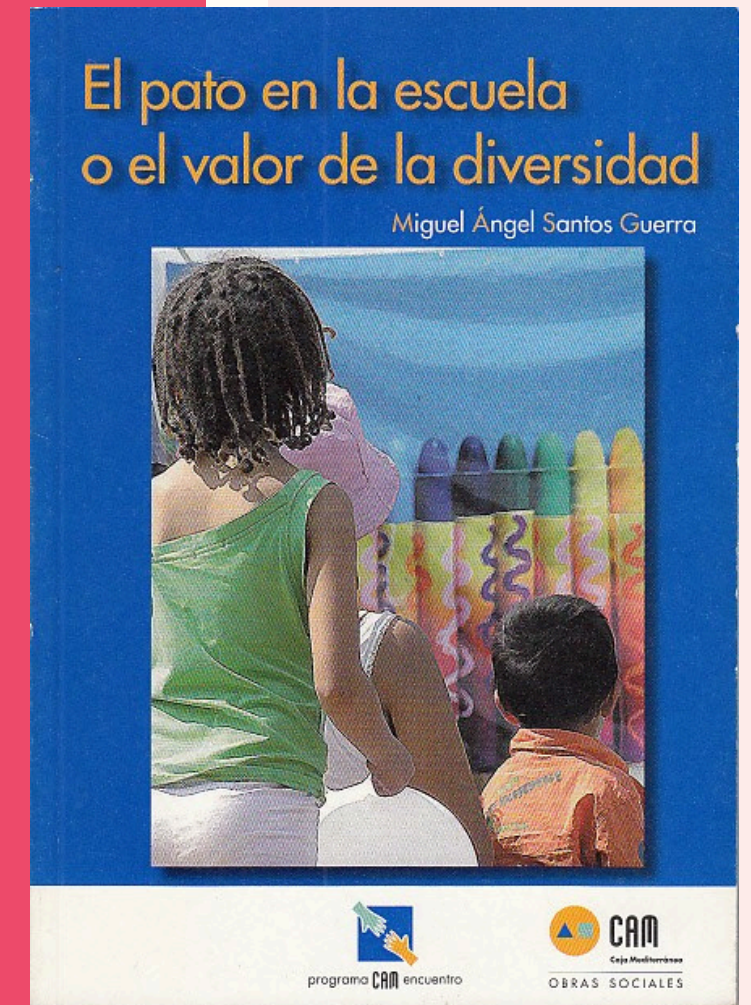


LO PRIORITARIO DE ESTE TEMA ES VER LA DIVERSIDAD COMO UNA OPORTUNIDAD

Se ha vivido la diferencia como una lacra, no como un valor. Se ha buscado la homogeneidad como una meta, y al mismo tiempo como un camino. Los mismos contenidos para todos, las mismas explicaciones para todos, las mismas evaluaciones para todos, las mismas normas para todos.

Curiosamente, se buscaba en la justicia el fundamento de esa uniformidad. Sin caer en la cuenta de que no hay mayor injusticia que exigir lo mismo a quienes son tan diferentes.

Miguel Ángel Santos Guerra



DUA 3.0

ANEXOS

GUÍA DESCARGABLE





MUCHAS GRACIAS POR LA ATENCIÓN



Cualquier consulta podéis hacerla llegar a:

✉ blogsermaestra@gmail.com

📷 [@ser_maestra](https://www.instagram.com/ser_maestra)

