



TU ACADEMIA
DE EDUCACIÓN

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 (elíjelo tú). Piensa en que actividades y materiales utilizarías.

Escríbelo de manera breve.

DUA 3.0

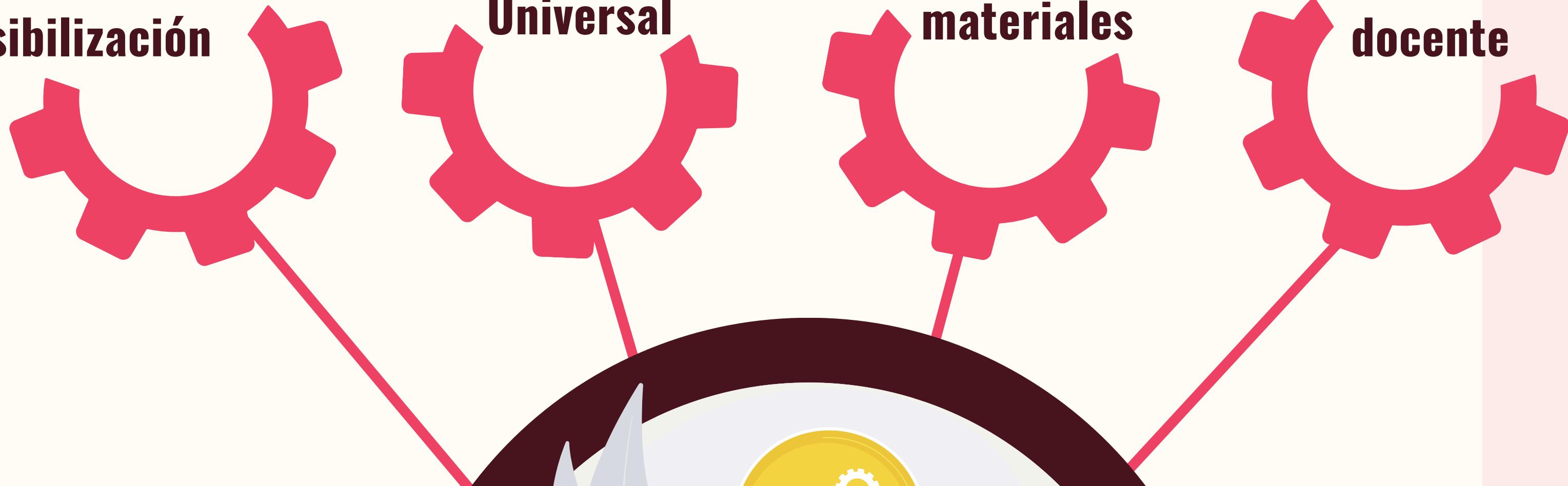
¿QUÉ PUEDO HACER COMO DOCENTE?

Sensibilización

**Accesibilidad
Universal**

**Revisión de los
materiales**

**Formación
docente**



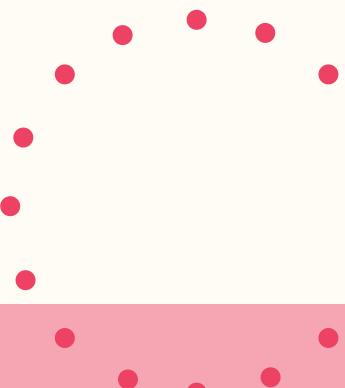


QUE NO ES EL DUA

- ¿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.

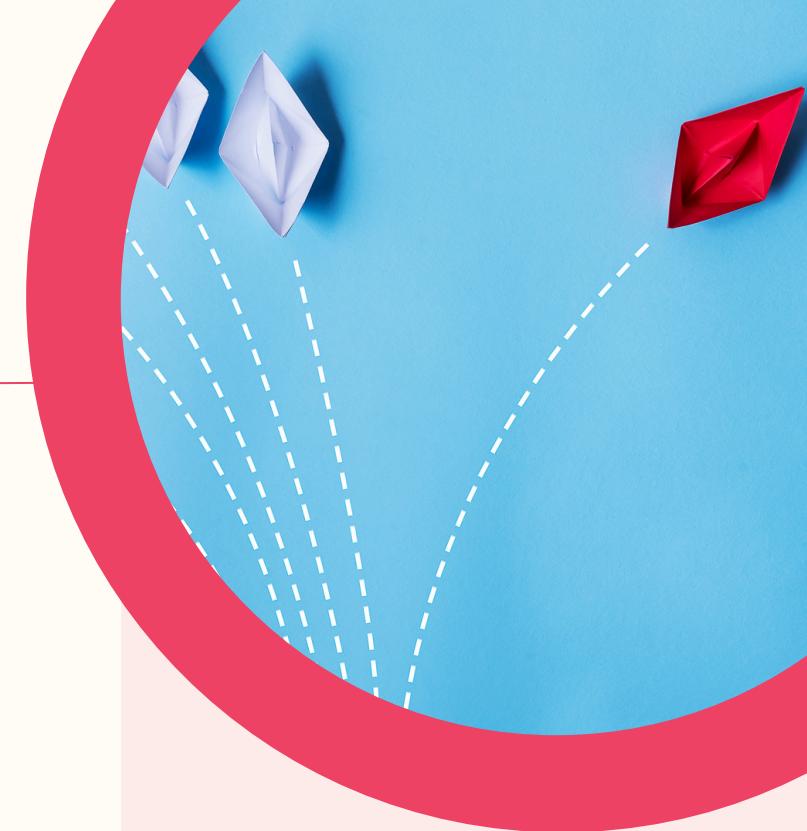
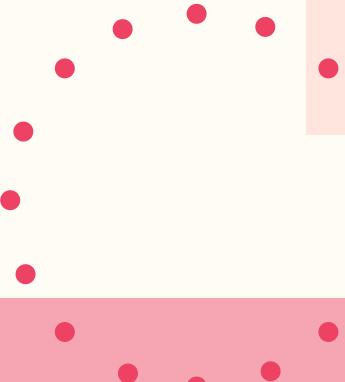


DUA 3.0

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 opinión" Coelho

La palabra convence, pero el ejemplo arrastra



TU ACADEMIA
DE EDUCACIÓN

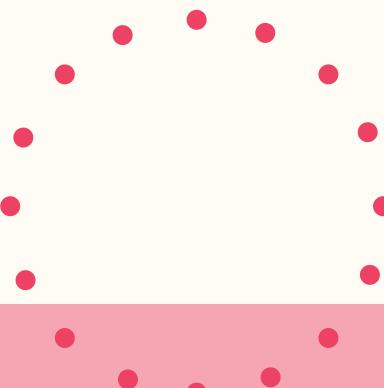
DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?



Eliminación del **APRENDIZAJE EXPERTO**

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

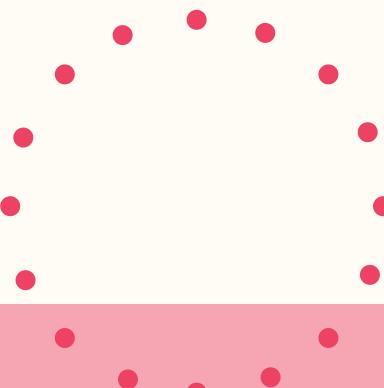


TU ACADEMIA
DE EDUCACIÓN

DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?

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

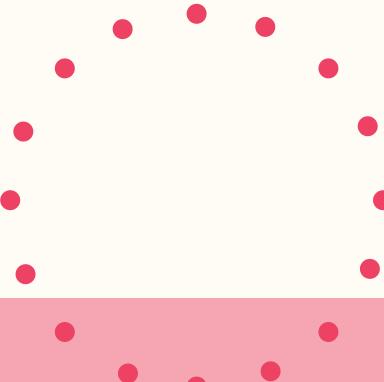


DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?

Eliminar la palabra **PROPORCIONAR**

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



TU ACADEMIA
DE EDUCACIÓN

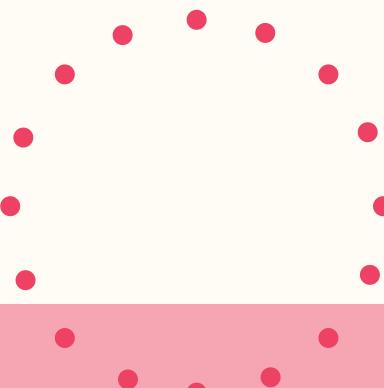
DUA 3.0

¿QUÉ CAMBIOS ENCONTRAMOS?



Modifica el etiquetado de las **FILAS HORIZONTALES**

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



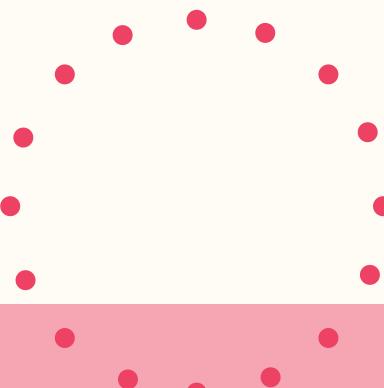
TU ACADEMIA
DE EDUCACIÓN

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 períodos. 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



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)

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)

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)

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)

Acceso

Apoyo

Función ejecutiva



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

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

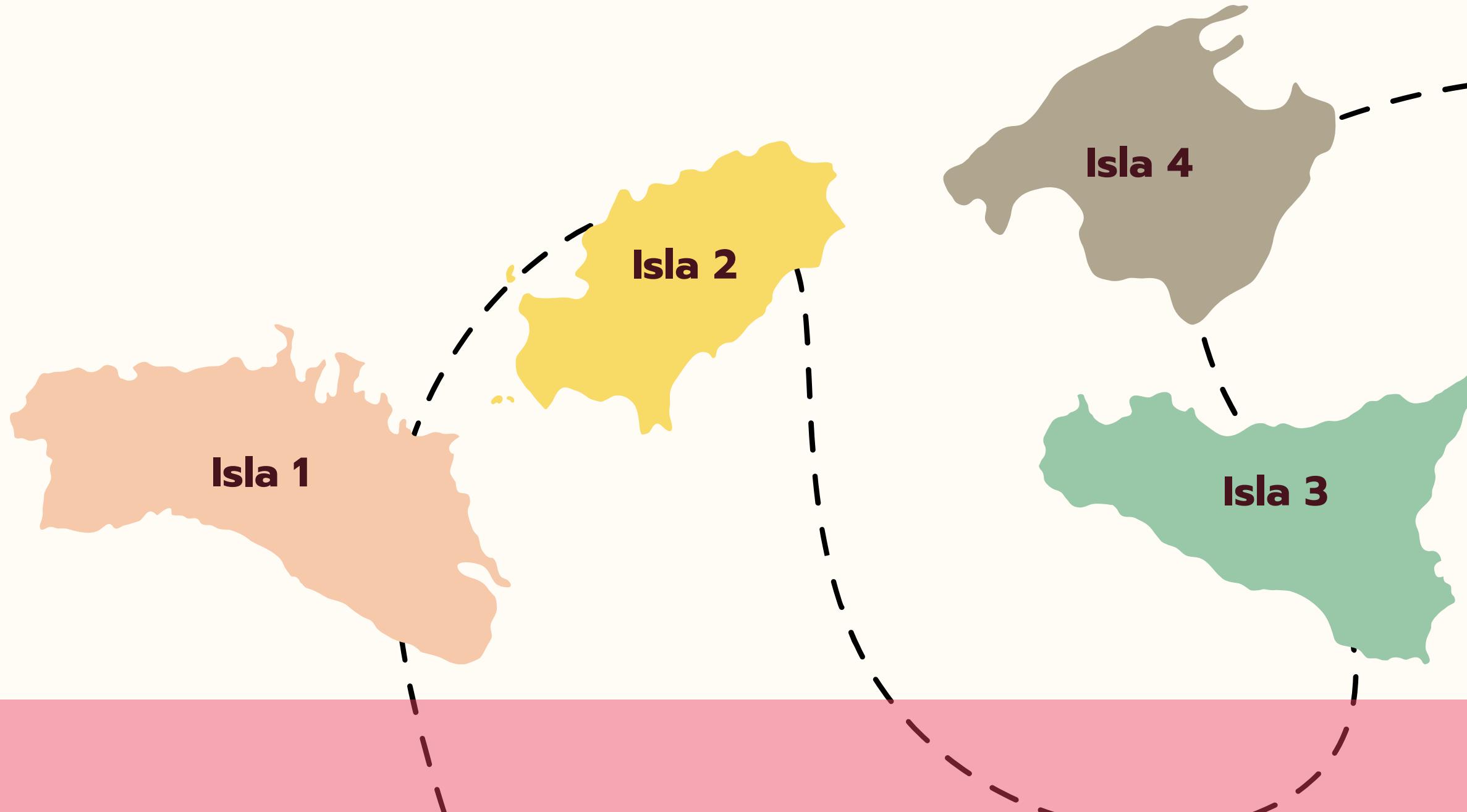
Fomentar el aprendizaje lúdico (ABJ, gamificación)

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

EJEMPLO

La aventura de (la temática que sea)

Elige un reto en cada isla para llegar al reto final



**También puede
hacerse con puntos*



**TU ACADEMIA
DE EDUCACIÓN**

OPCIONES DE DISEÑO PARA LA PERCEPCION

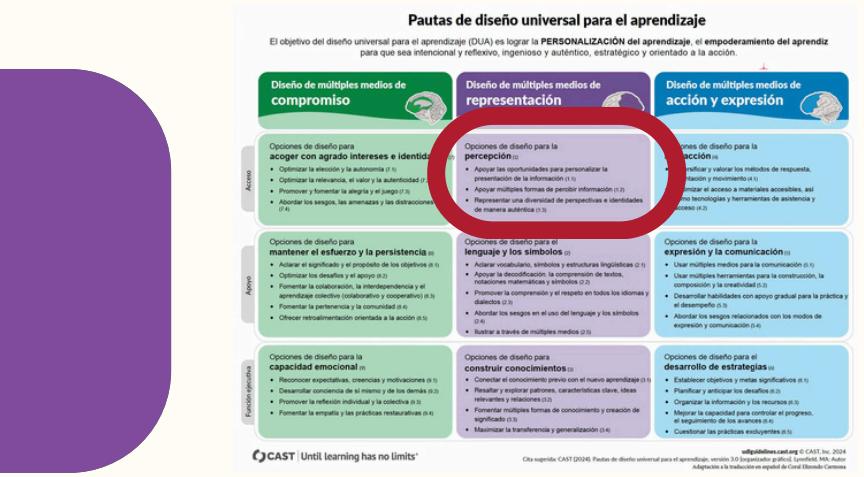
DUA 2.2

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)

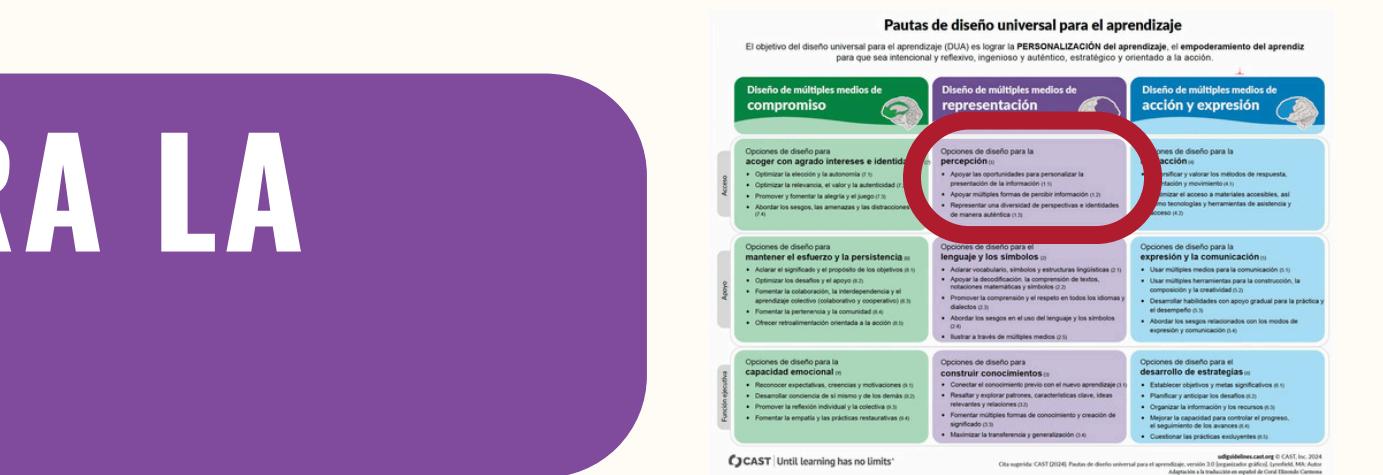
OPCIONES DE DISEÑO PARA LA PERCEPCION

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 artístico

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

LÁPICES

ALTERNATIVOS

AlfaAAC
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





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 acceder y agrupar intereses e identidades	Opciones de diseño para la percepción	Opciones de diseño para la interacción
<ul style="list-style-type: none"> Optimizar el acceso y la accesibilidad a la información (1) Promover y fomentar la atención y el juego (1) Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Optimizar las oportunidades para personalizar la percepción de la información (1) Aplicar múltiples formas de percibir información (1) Representar una diversidad de perspectivas a través de rutas auditivas (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Diversificar y valorar los métodos de respuesta, así como las estrategias de respuesta (1) Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como las estrategias y herramientas de asistencia y acceso (1)
Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia	Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos	Opciones de diseño para la expresión y la comunicación
<ul style="list-style-type: none"> Activar el significado y el propósito de los objetivos (1) Optimizar las estrategias de memoria (1) Fomentar la colaboración, la interdependencia y el compromiso (1) Generar la preferencia y la comodidad (1) Ofrecer retroalimentación orientada a la acción (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Activar el vocabulario, simbolos y estructuras lingüísticas (1) Usar multitud de medios para la comunicación (1) Marcar las diferencias y las complejidades (1) Generar comprensión y el respeto en todas las lenguas y dialectos (1) Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (1) Ilustrar a través de múltiples medios (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Usar multitud de medios para la comunicación (1) Marcar las diferencias y las complejidades (1) Generar comprensión y el respeto en todas las lenguas y dialectos (1) Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (1) Abordar los sesgos relacionados con los medios de expresión y comunicación (1)
Opciones de diseño para la capacidad emocional	Opciones de diseño para construir conocimientos	Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias
<ul style="list-style-type: none"> Reconocer expectativas, creencias y metas (1) Desarrollar la empatía y la emoción (1) Promover la reflexión individual y la colectiva (1) Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (1) Marcar las diferencias y las complejidades (1) Identificar las ideas principales, características clave, ideas relevantes y relaciones (1) Promover múltiples formas de conocimiento y creación de conocimiento (1) Maximizar la transferencia y generalización (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Establecer objetivos y metas significativas (1) Generar estrategias y procedimientos (1) Organizar la información y los recursos (1) Mejorar la capacidad para controlar el progreso, la agilidad y la flexibilidad (1) Conseguir las prácticas existentes (1)

designguidelines.cast.org © CAST Inc. 2014
Cita original: CAST (2014). Pautas de diseño universal para el aprendizaje, versión 3.0 (original en inglés). (Unidad 4: Introducción al diseño universal para el aprendizaje)



RETOMAMOS ACTIVIDAD INICAL

¿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

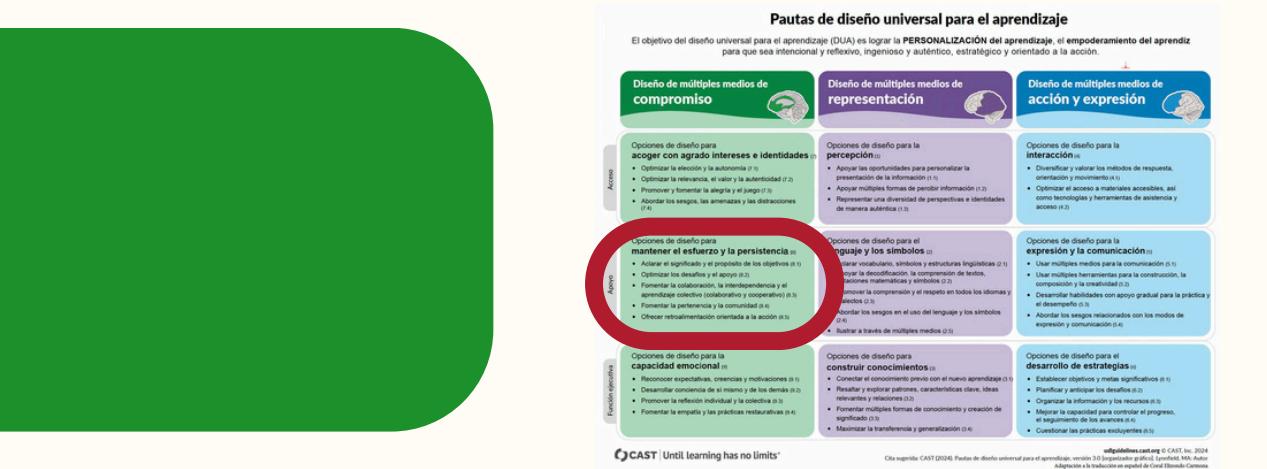
Aprendizaje en grupo, todos aportan

Crear un entorno donde se sientan comprendidos

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



EJEMPLO



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)

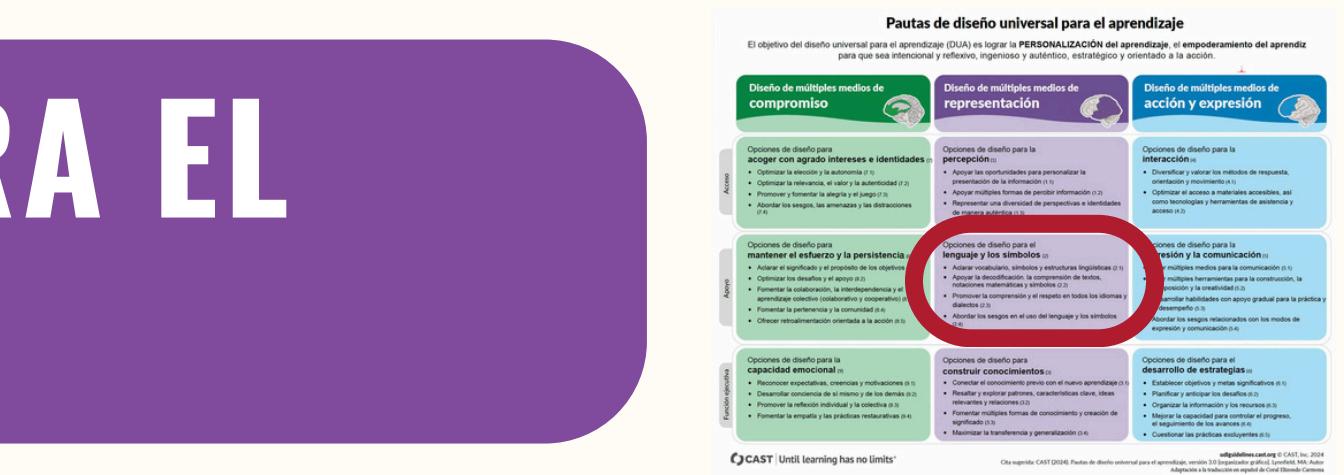
Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (2.1)

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

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)



DUA 3.0

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

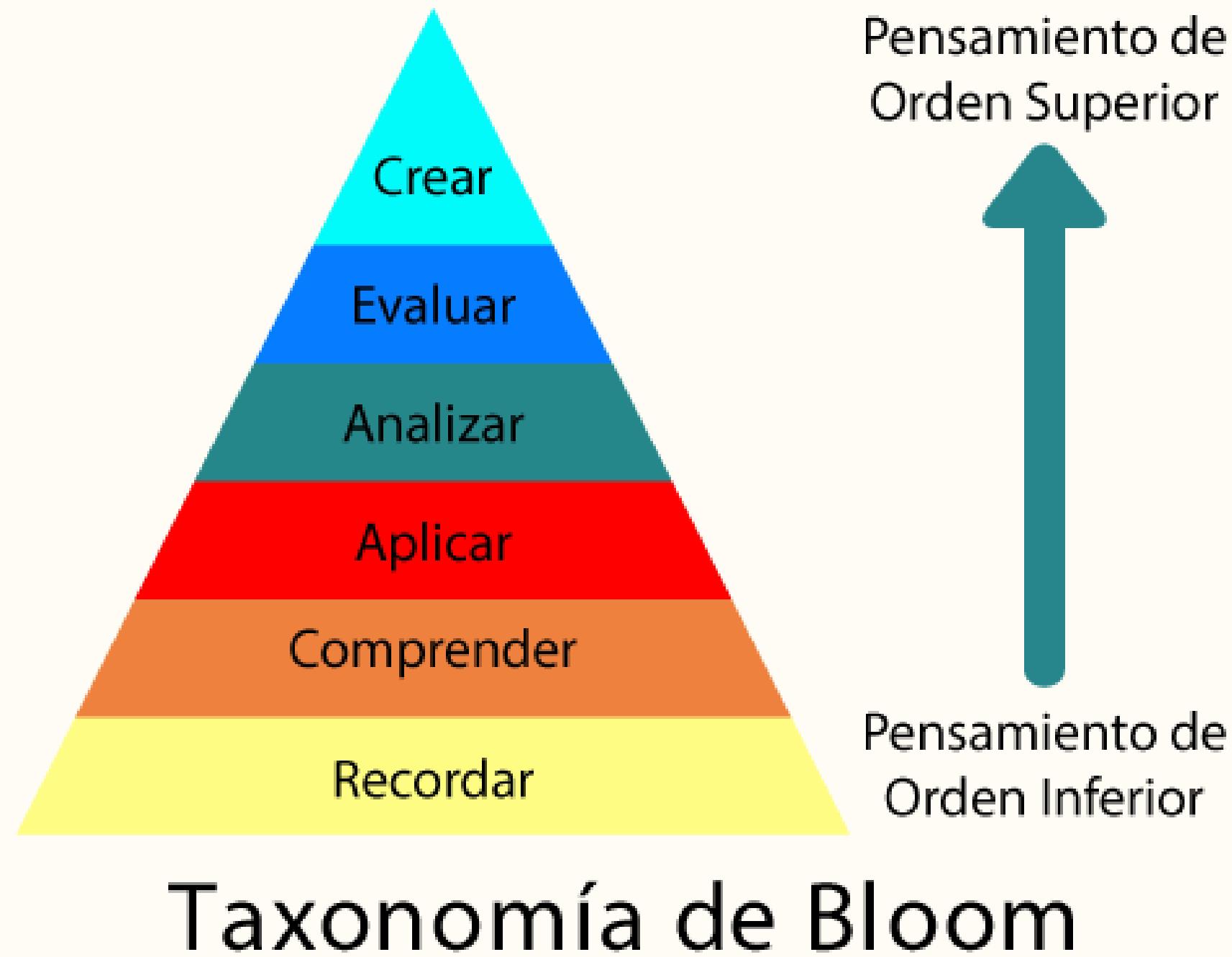
Usar diferentes estrategias y herramientas para complementar el objetivo

Utilizar de manera gradual andamiaje para dar autonomía al estudiante

Aportar diversos modos para comunicarse



EJEMPLO



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 INICAL

¿Aclaráis los significados y anticipas los objetivos?

¿Explicáis el vocabulario?

¿Creasteis actividades multnivel?

¿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



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)

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

Funciónejecutiva

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)



DUA 3.0

Opciones de diseño para la capacidad emocional (9)

Reconocer expectativas 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 desafíos (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 INICAL

¿Habéis tenido en cuenta la inteligencia y competencia emocional?

¿Habéis propuesto actividades que desarrollen la metacognición?

¿Utilizáis organizadores gráficos?



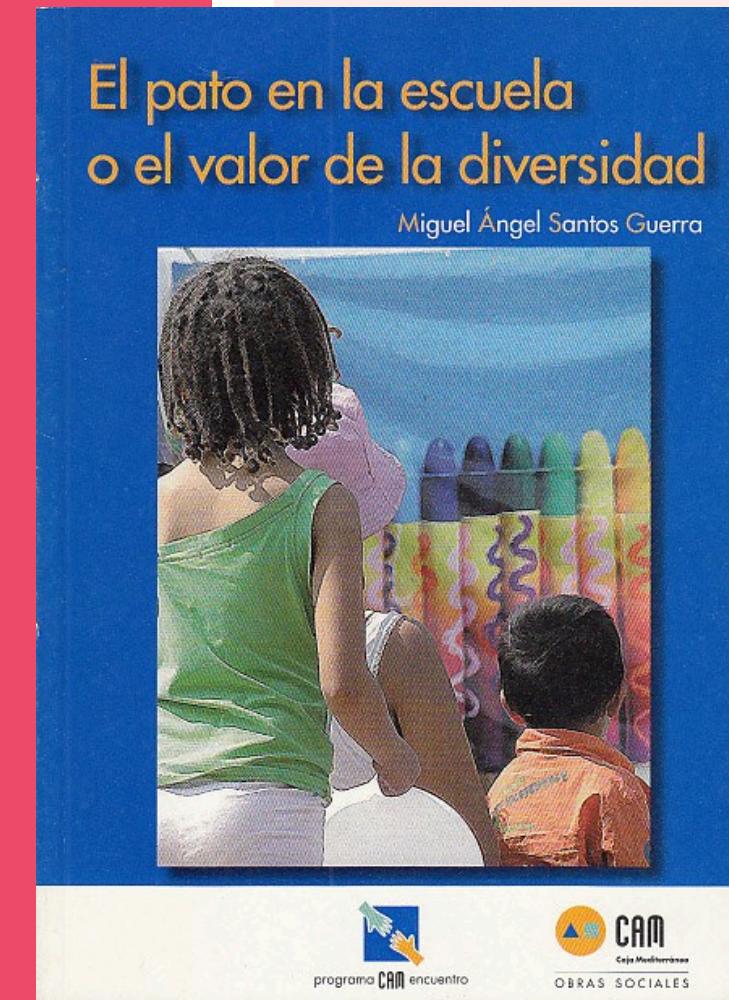


LO PRIORITARIO DE ESTE TEMA ES VER LA DIVERSIDAD COMO UNA OPORTUNIDAD

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.

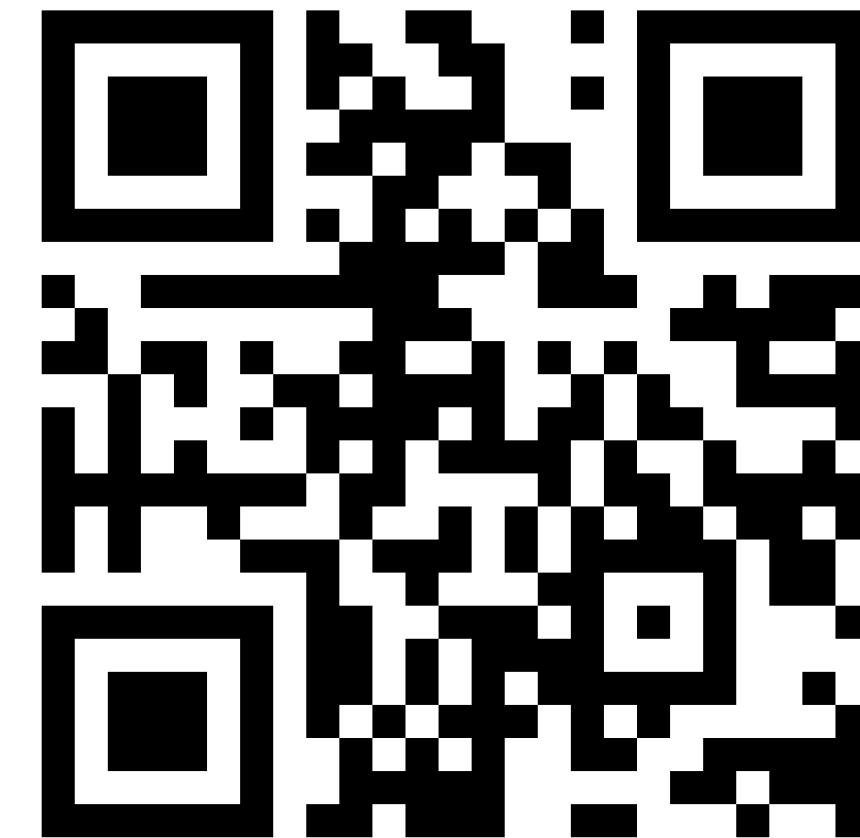
Miguel Ángel Santos Guerra



DUA 3.0

ANEXOS

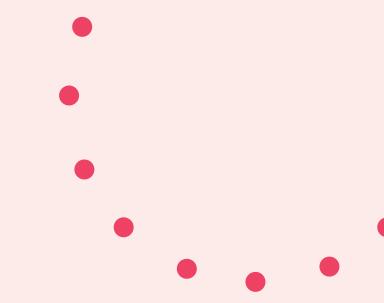
GUÍA DESCARGABLE



Tania Pasarín-Lavín
@ser_maestra

DUA 3.0 CÓMO CONSTRUIR UNA EDUCACIÓN MÁS INCLUSIVA





MUCHAS GRACIAS POR LA ATENCIÓN



Cualquier consulta podéis hacerla llegar a:

✉️ blogsermaestra@gmail.com

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

