

**DISEÑO
UNIVERSAL
PARA EL
APRENDIZAJE**

EDUCACIÓN

CEP ANTEQUERA



**ORIENTACIÓN EDUCATIVA
E INCLUSIÓN DESDE
LA TELEDOCENCIA**

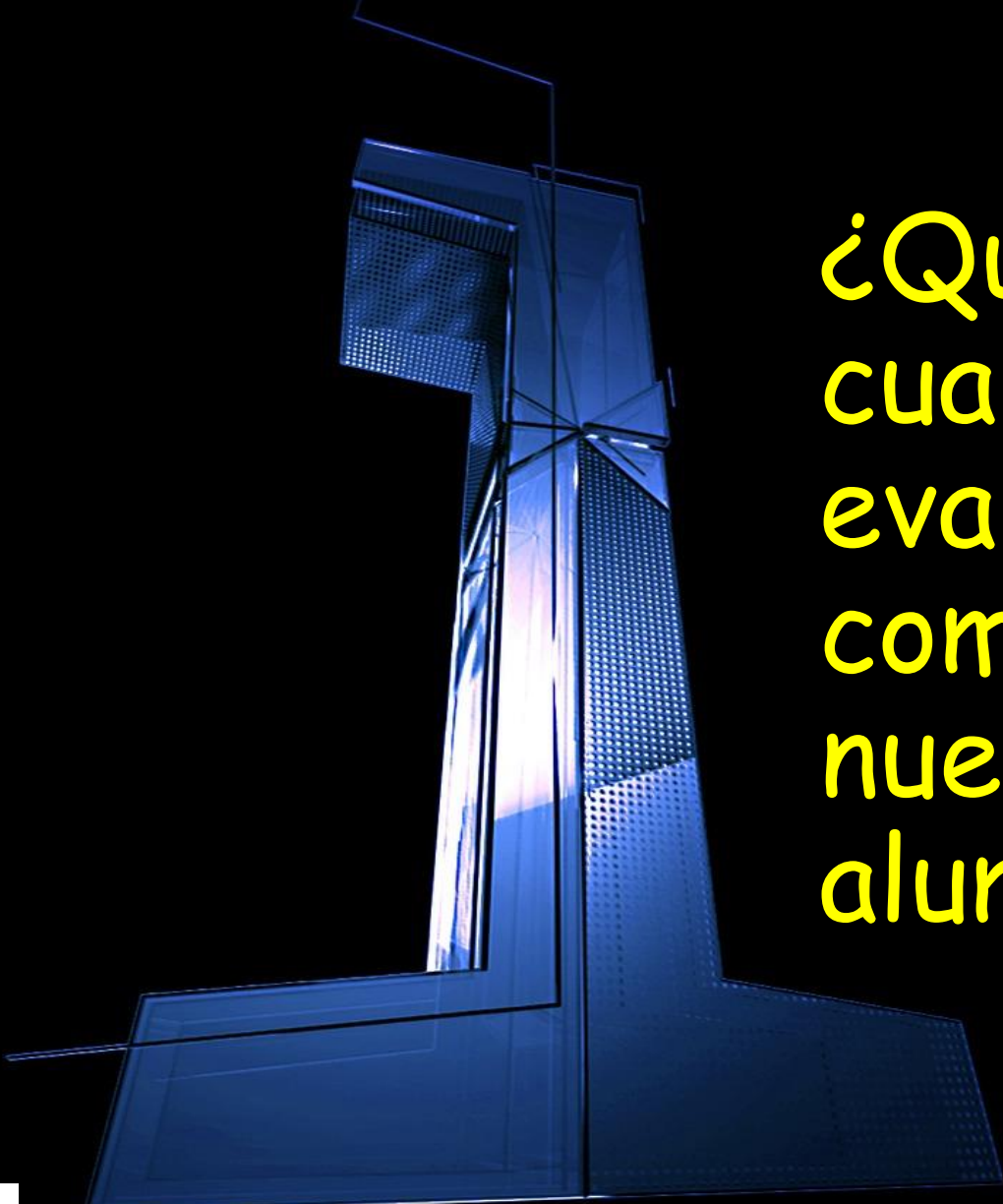


AULA DESIGUAL

FORMACIÓN Y ASESORAMIENTO PEDAGÓGICO

Tres cuestiones para la reflexión





¿Qué hacemos
cuando
evaluamos las
competencias de
nuestro
alumnado?

VARIABILIDAD DE LOS APRENDICES



VIVENCIAMOS

EL DUA


Taller práctico



Continúa aquí



ORIENTACIÓN EDUCATIVA E INCLUSIÓN DESDE LA TELEDOCENCIA



¿La desmotivación
siempre es culpa
del alumno/a?

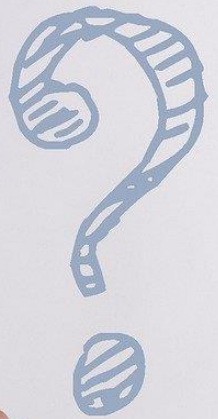
EL CLUB DE LA COMEDIA

A large group of diverse LEGO minifigures representing various ages and ethnicities. The figures are arranged in a dense crowd, with some in the foreground and others in the background. The colors of their clothing and accessories are varied, including red, blue, yellow, green, and black. The background is dark, making the colorful figures stand out.

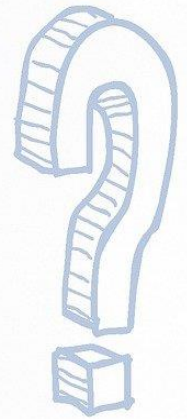
¿Puedo elegir a mi público?

**¿El público que tengo
siempre está motivado
hacia lo que yo le
propongo?**

**¿Intentar cambiar
al público?**



**¿Intentar cambiar
mi método?**



¿Qué es la motivación?



¿Cómo puede aparecer la motivación hacia lo que se aprende?



Interés
propio



Recompensa
final



Esfuerzo
total

Evitar el
Fracaso



Expectativas
negativas

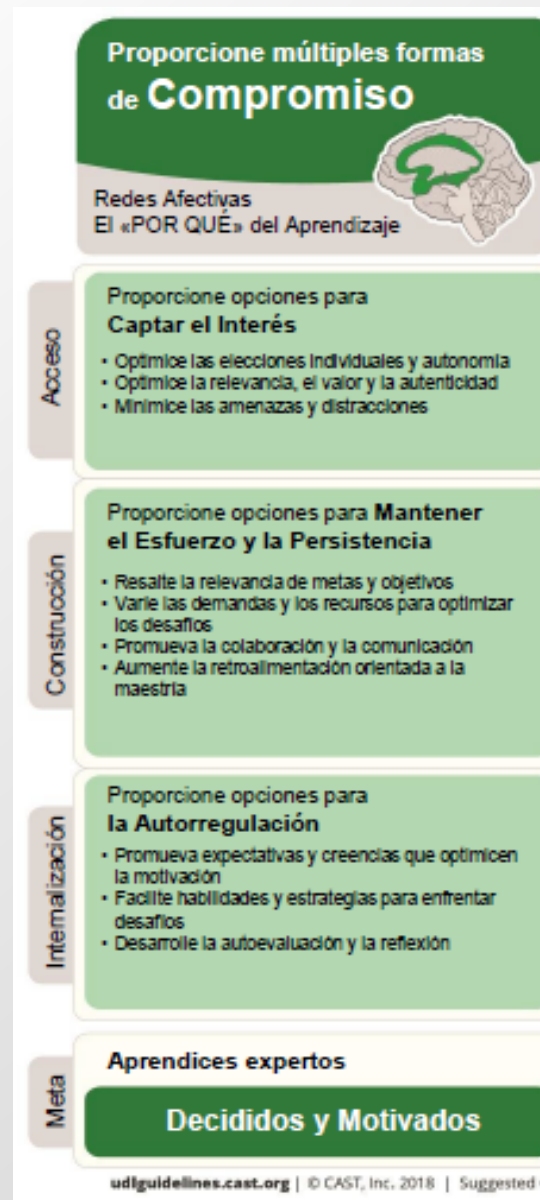
Indefensión
Aprendida

Efecto
Pigmalion

Indefensión Aprendida



Diseño Universal para el Aprendizaje



Diseño Universal para el Aprendizaje



INDICADOR	Excelente
Facilitación de elementos que comprometan el interés	La actividad se genera en términos de retos, desafíos o juegos con lenguaje comprensible y se ofrecen estímulos sugerentes, cercanos y contextualizados a la realidad del alumnado al que va dirigido en un entorno fácilmente controlable .

Diseño Universal para el Aprendizaje



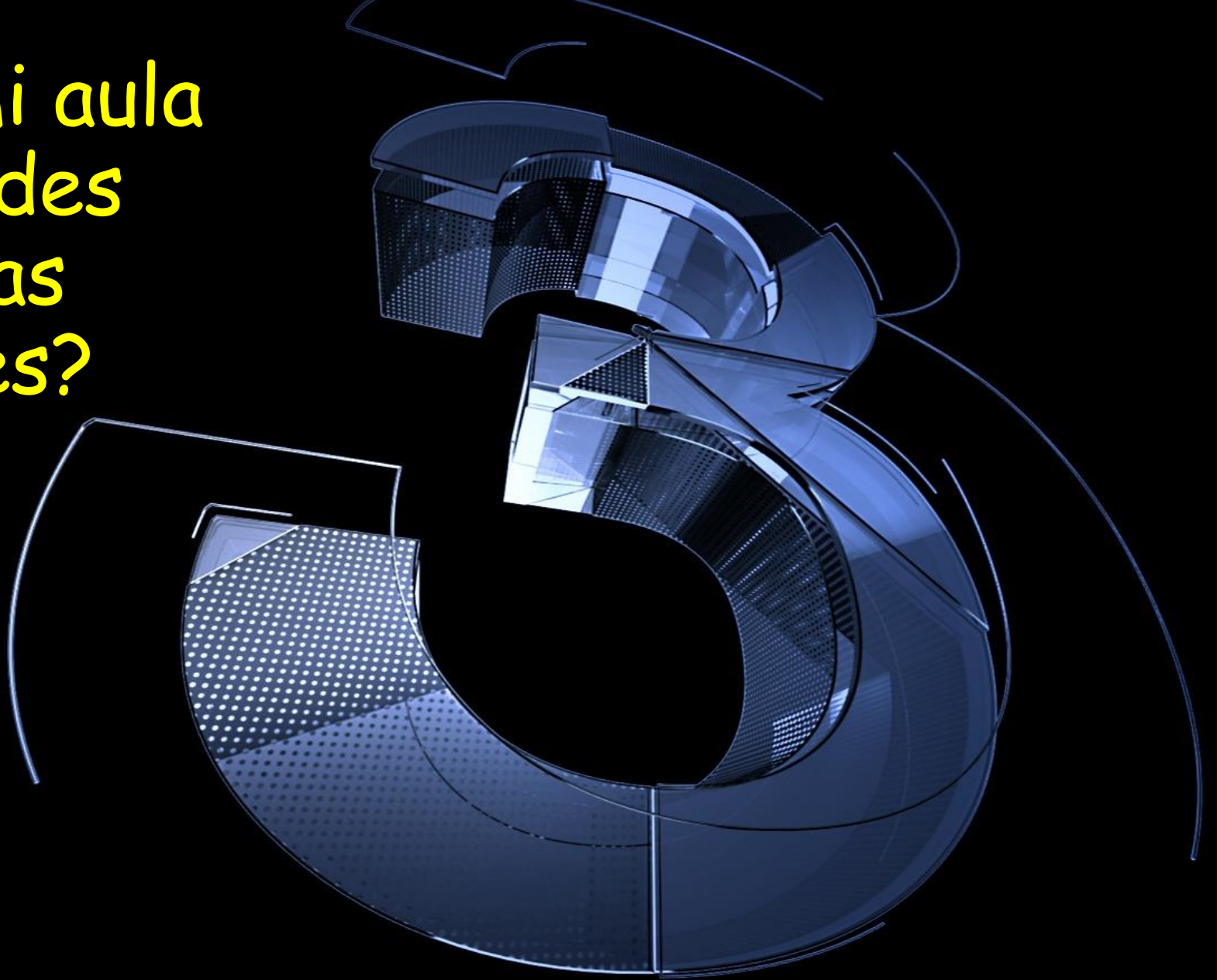
INDICADOR	Excelente
Elementos que permitan construir el compromiso del alumno	La actividad anticipa las metas a perseguir y ofrece opciones para que el alumnado pueda elegir entre diferentes niveles de complejidad acompañados de recompensas o incentivos , incluyendo elementos interactivos para obtener retroalimentación dirigida a la motivación y esfuerzo

Diseño Universal para el Aprendizaje



INDICADOR	Excelente
Elementos que permitan la autorregulación en el aprendizaje	La actividad proporciona elementos de autoevaluación continua del alumnado (rúbricas, dianas de evaluación, listas de control...), que aportan feedback reflexivo y positivo dirigido a la autorregulación y generalización metacognitiva.

¿Tiene mi aula
necesidades
educativas
especiales?





Diferencias Individuales



Barreras Contextuales



#Inclusión

BARRERAS A LA PARTICIPACIÓN

@AMarquezOrdonez



Barreras Físicas

Actividades y ejercicios que suponen una ejecución motora que no puede ser salvada por alumnos con problemas psicomotores



Barreras Sensoriales

Presentación de la materia por medio de una única modalidad sensorial: auditiva, visual, táctil...

Programación de aula



Barreras Cognitivas

La información presentada sin ayudas conceptuales, mediadores, organizadores, mapas mentales, puede ser confusa y difícil de entender



Barreras Estructurales

La falta de adecuación del espacio físico: ruidos, luces, orden, rutinas... pueden hacer que algunos alumnos no puedan concentrarse



Barreras Comunicativas

La comunicación oral, escrita, gestual, táctil, pictográfica, signada... si se presenta de forma única puede excluir a algún alumno



Barreras Curriculares

La presentación de los contenidos siguiendo un único nivel curricular no acerca a tus alumnos con lagunas informativas



Si es por el maestro, nunca aprendo

#Inclusión

DETECCIÓN DE BARRERAS

Nivel de Aula

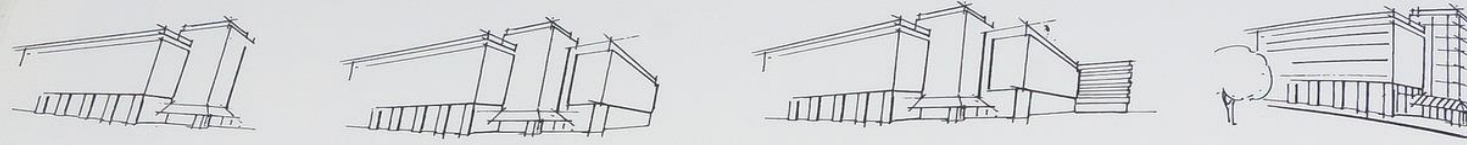
Informe de Evaluación de las NEAula



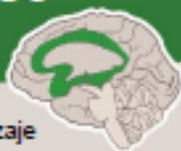


**En el diseño y planificación de la tarea
está la clave para la eliminación de
barreras**

El docente arquitecto



Proporcione múltiples formas de **Compromiso**



Redes Afectivas
El «POR QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione múltiples formas de **Representación**



Redes de Reconocimiento
El «QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione múltiples formas de **Acción y Expresión**



Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje

Acceso

Proporcione opciones para **Captar el Interés**

- Optimice las elecciones individuales y autonomía
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad
- Minimice las amenazas y distracciones

Proporcione opciones para **la Percepción**

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información
- Ofrezca alternativas para la información auditiva
- Ofrezca alternativas para la información visual

Proporcione opciones para **la Acción Física**

- Varie los métodos de respuesta, navegación e interacción
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia

Construcción

Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia**

- Resalte la relevancia de metas y objetivos
- Varie las demandas y los recursos para optimizar los desafíos
- Promueva la colaboración y la comunicación
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría

Proporcione opciones para **el Lenguaje y los Símbolos**

- Aclare vocabulario y símbolos
- Aclare sintaxis y estructura
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas
- Ilustre a través de múltiples medios

Proporcione opciones para **la Expresión y la Comunicación**

- Use múltiples medios para la comunicación
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño

Internalización

Proporcione opciones para **la Autorregulación**

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión

Proporcione opciones para **la Comprensión**

- Active o proporcione conocimientos previos
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información
- Maximice la transferencia y la generalización de la información

Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva**

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias
- Facilite la gestión de información y recursos
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso

Meta

Aprendices expertos

Decididos y Motivados

Ingeniosos y Conocedores

Estratégicos y Dirigidos a la Meta



UNIVERSAL

ELEGIR

ALTERNATIVA

Diseño para todos no es igual a diseño para unos pocos

DIFICULTAD DE APLICACIÓN DEL DUA

La cantidad de puntos de
verificación

¿Hacemos fácil lo difícil?



HACIENDO FÁCIL
EL DUA

Rueda del DUA

Recursos para el profesorado y
alumnado del aula ordinaria



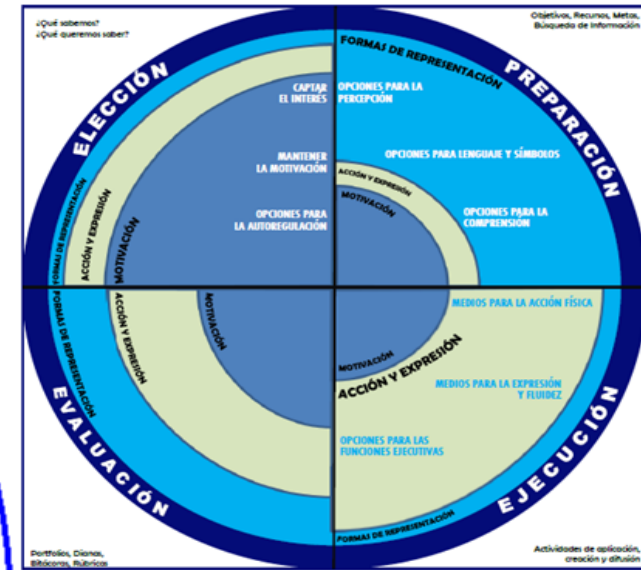
Rueda del DUA by Antonio Márquez is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE

Los recursos presentados en **Representación** responden al **qué enseñar**. Así su uso está más dirigido al profesorado de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas las actividades del aula

Los recursos presentados en **Acción y Expresión** responden al **cómo aprender**. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción

CANVAS PARA DISEÑAR UN ABP CON DUA



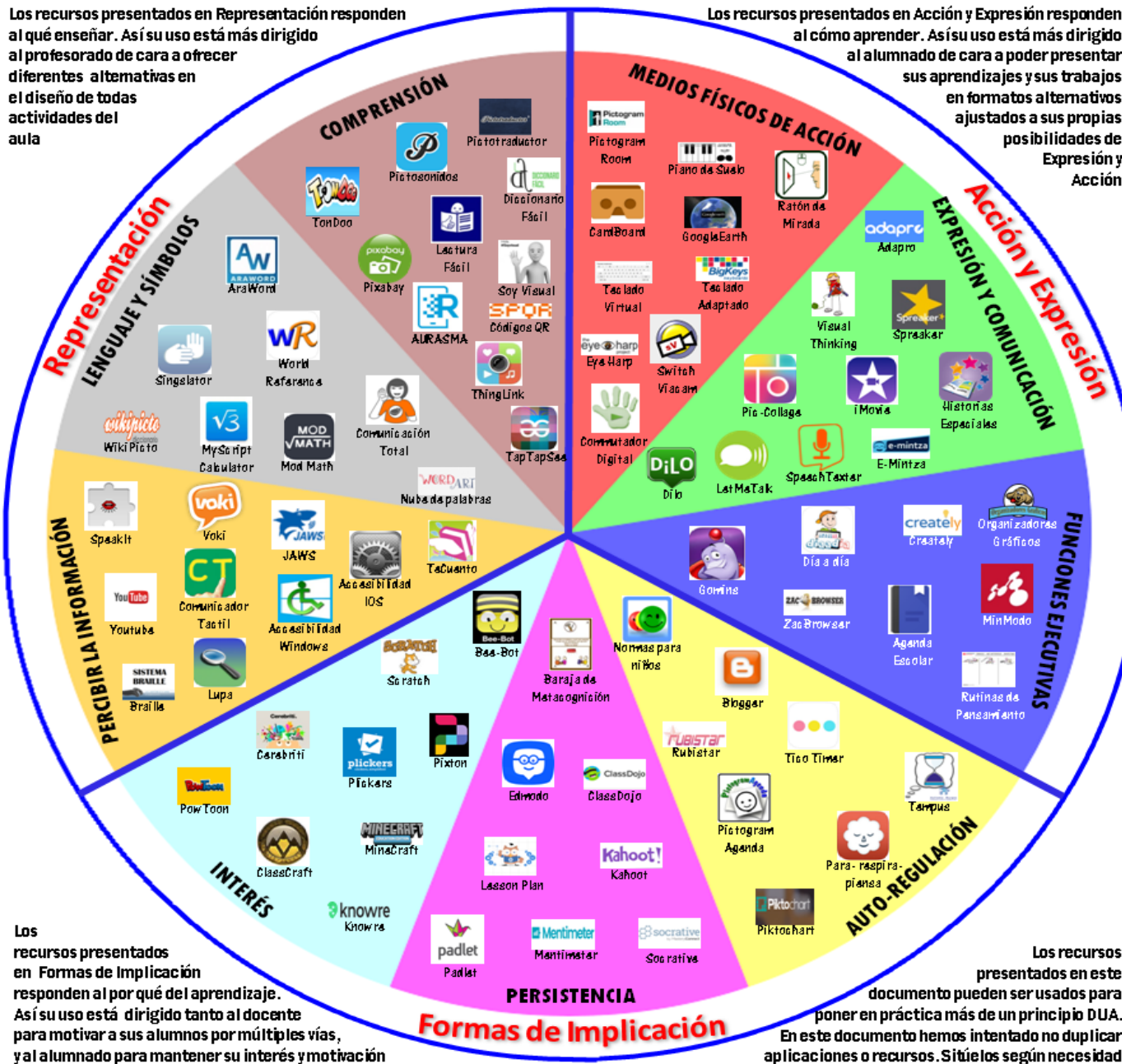
El Diseño Universal de Aprendizaje pretende proporcionar diferentes alternativas didácticas y/o curriculares para la presencia, participación y progreso de todos los alumnos


PRINCIPIOS DEL DUA

Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de implicación
Proporcionar diferentes opciones para percibir la información <ul style="list-style-type: none"> Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información Ofrecer alternativas para la información auditiva Ofrecer alternativas para la información visual 	Proporcionar múltiples medios físicos de acción <ul style="list-style-type: none"> Proporcionar varios métodos de respuesta Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia 	Proporcionar opciones para captar el interés <ul style="list-style-type: none"> Optimizar la elección individual y la autonomía Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones
Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none"> Definir el vocabulario y los símbolos Clarificar la sintaxis y la estructura Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos Promover la comprensión entre diferentes idiomas Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios 	Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación <ul style="list-style-type: none"> Utilizar múltiples formas o medios de comunicación Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción Incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje 	Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none"> Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos Variar los niveles de desafío y apoyo Fomentar la colaboración y la comunidad Proporcionar una retroalimentación orientada
Proporcionar opciones para la comprensión <ul style="list-style-type: none"> Activar los conocimientos previos Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas Guiar el procesamiento de la información, la visualización de la manipulación Maximizar la memoria y la transferencia de información 	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas <ul style="list-style-type: none"> Guiar el establecimiento de metas adecuadas Apojar la planificación y el desarrollo de estrategias Facilitar la gestión de información y de recursos Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances 	Proporcionar opciones para la autorregulación <ul style="list-style-type: none"> Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación Facilitar niveles graduados de apoyo para imitar habilidades y estrategias Desarrollar la autoevaluación y la reflexión

Los recursos presentados en **Formas de Implicación** responden al **por qué del aprendizaje**. Así su uso está dirigido tanto al docente para motivar a sus alumnos por múltiples vías, y al alumnado para mantener su interés y motivación

Los recursos presentados en este documento pueden ser usados para poner en práctica más de un principio DUA. En este documento hemos intentado no duplicar aplicaciones o recursos. Sitúelos según necesidad





¿Alguna vez has preparado un ejercicio que de antemano sabías que iba a generar dificultad en tu alumnado?

BUSCANDO BARRERAS
DE ALTA
PROBABILIDAD

BARRERAS DE ALTA PROBABILIDAD

Barreras de aparición
frecuente en nuestros
diseños didácticos

RUTINA PARA ELIMINAR BARRERAS DE ALTA PROBABILIDAD



Predecir

Existen barreras de alta probabilidad que por su frecuencia de aparición podemos anticipar.

Listado de medidas para derribarlas



Planificar

La secuencia didáctica será más accesible si planificamos actividades que incluyan medidas que salven las barreras.

Listado de Barreras de alta probabilidad



Las barreras de alta probabilidad pueden ser salvadas con antelación si conocemos los medios.

Superar

Secuencia de trabajo con POP



PLANTILLA PARA ELIMINAR BARRERAS DE ALTA PROBABILIDAD



PACK DUA BÁSICO

PACK DUA BÁSICO

Herramientas Elementales

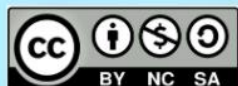


Repositorio Actividades con Pack Básico

NOVEDAD

PLANTILLA PARA ELABORAR
ACTIVIDADES PDB

 **Reutilízala**



AUDIO



VÍDEO



LECTURA FÁCIL



APOYOS
VISUALES



FUNCIONES
EJECUTIVAS



RÚBRICA



PORTFOLIO



MULTI-NIVEL



COOPERATIVO

FIN DE LA PRIMERA SESIÓN

