

**DISEÑO  
UNIVERSAL  
PARA EL  
APRENDIZAJE**

**EDUCACIÓN**

CEP ANTEQUERA



**ORIENTACIÓN EDUCATIVA  
E INCLUSIÓN DESDE  
LA TELEDOCENCIA**

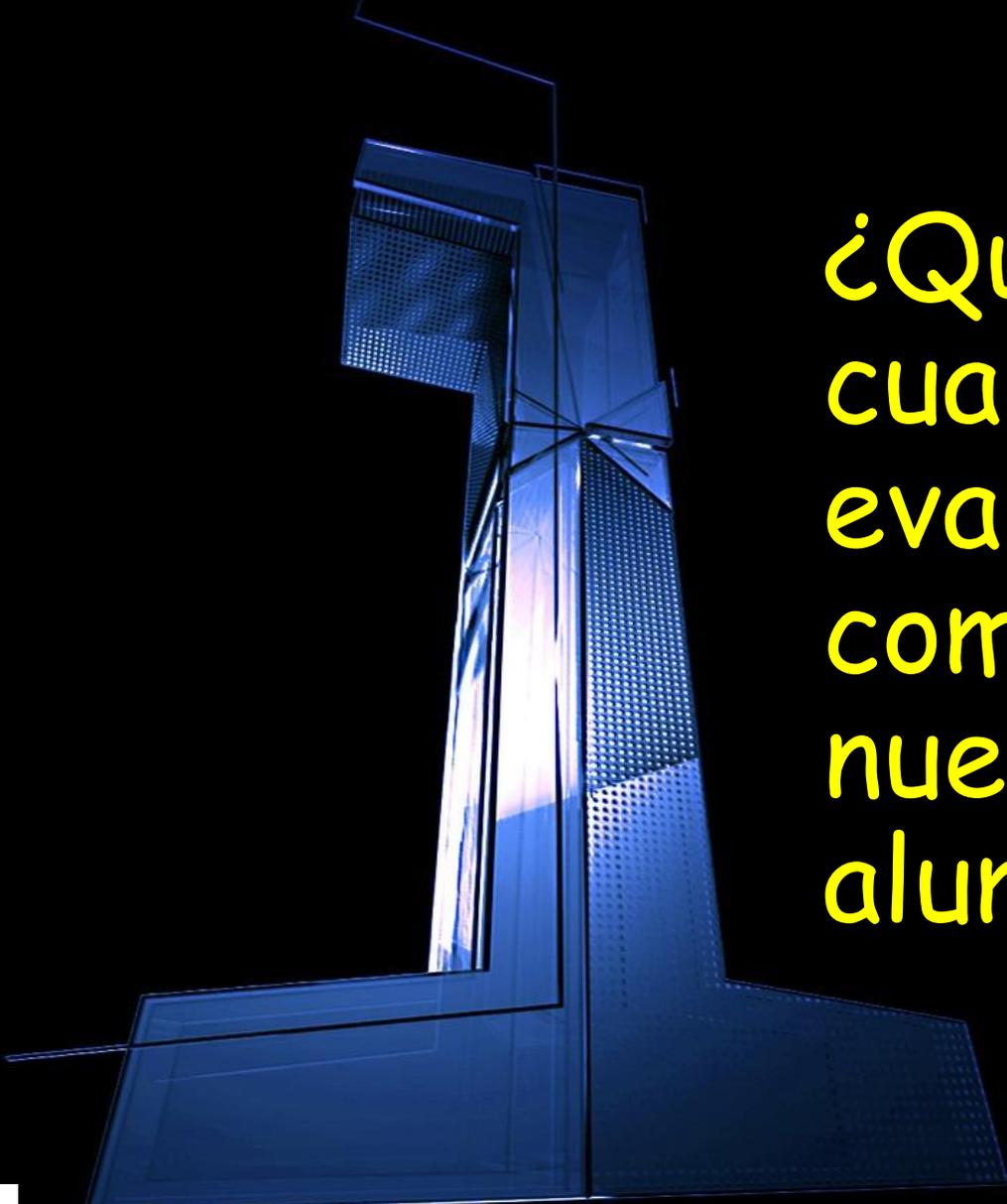


**AULA DESIGUAL**

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**

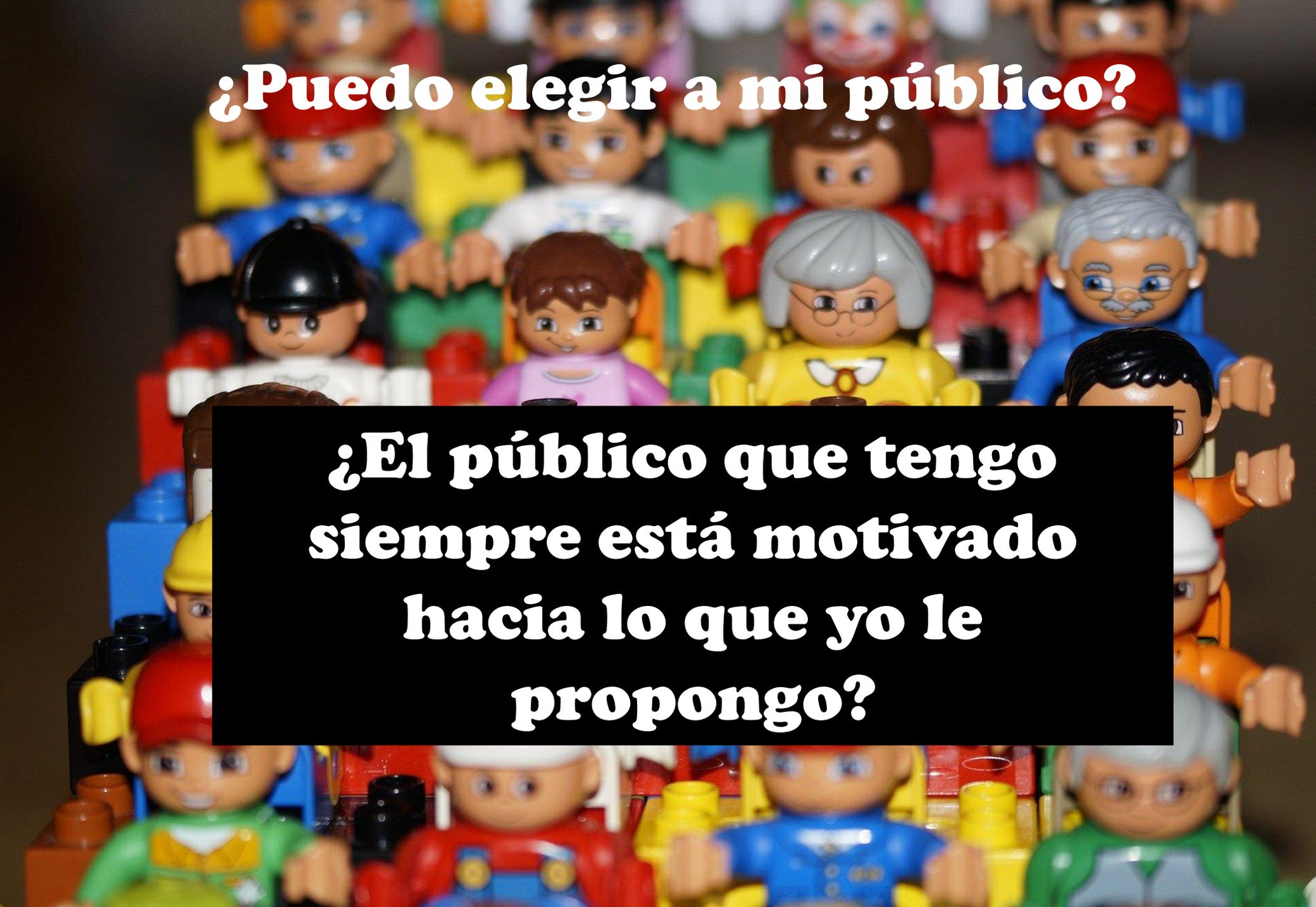


**ORIENTACIÓN EDUCATIVA E INCLUSIÓN DESDE LA TELEDOCENCIA**



¿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 hair are varied, including red, blue, yellow, green, and grey. 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

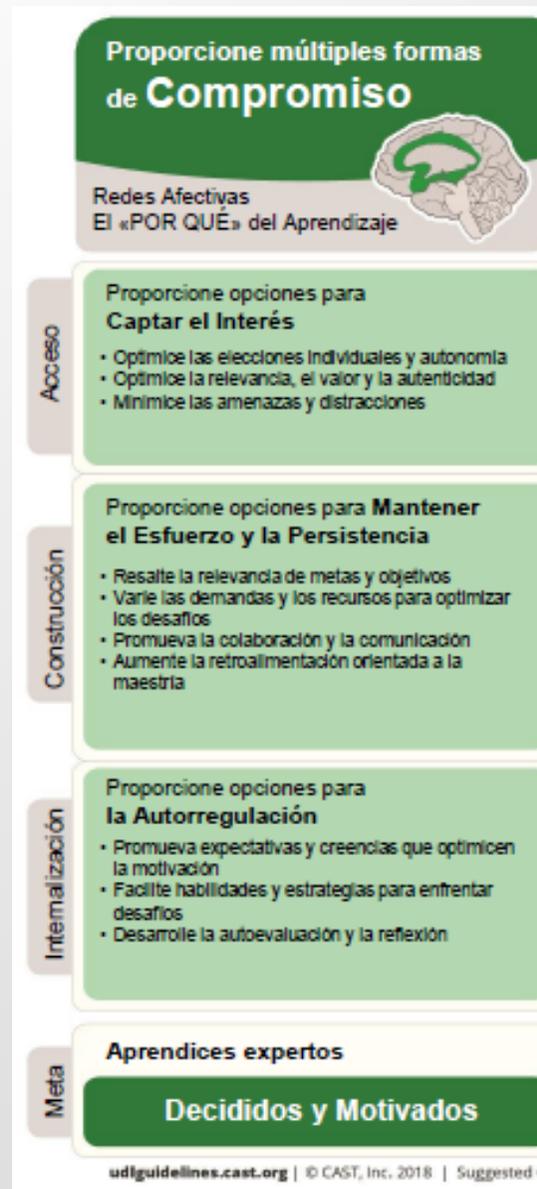
Indefensión  
Aprendida

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 <b>retos, desafíos</b> o juegos con lenguaje <b>comprensible</b> y se ofrecen estímulos sugerentes, cercanos y <b>contextualizados a la realidad del alumnado</b> al que va dirigido en un entorno fácilmente <b>controlable</b> .

# Diseño Universal para el Aprendizaje



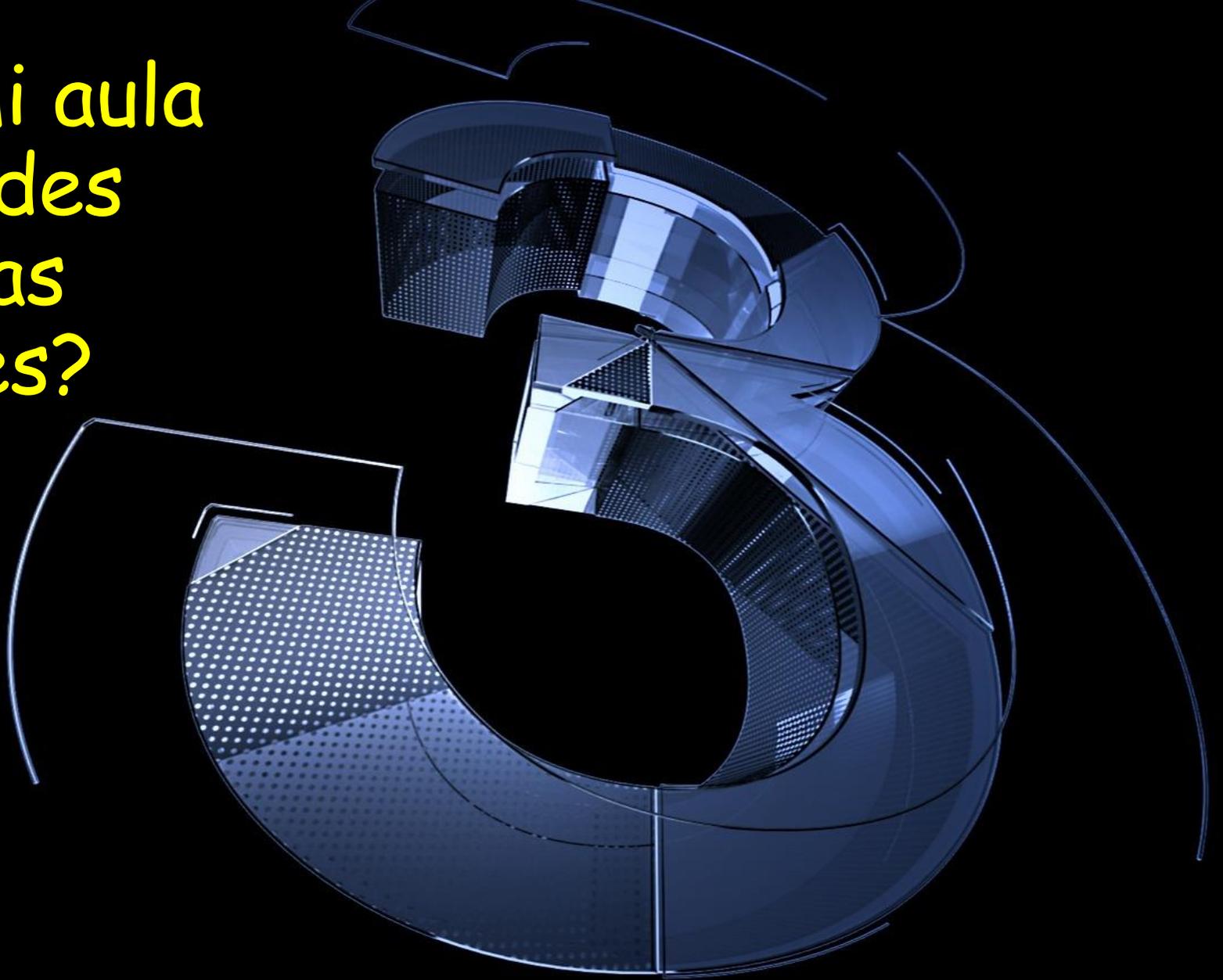
INDICADOR	Excelente
Elementos que permitan construir el compromiso del alumno	La actividad <b>anticipa las metas a perseguir</b> y ofrece opciones para que el alumnado pueda <b>elegir entre diferentes niveles de complejidad</b> acompañados de <b>recompensas o incentivos</b> , incluyendo elementos interactivos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

# Diseño Universal para el Aprendizaje



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

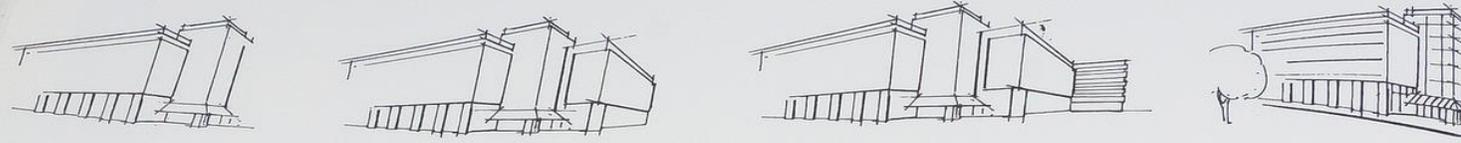
## Informe de Evaluación de las NEAula





**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

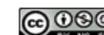
¿Hacemos fácil lo difícil?



**HACIENDO FÁCIL  
EL DUA**

# Rueda del DUA

Recursos para el profesorado y  
alumnado del aula ordinaria

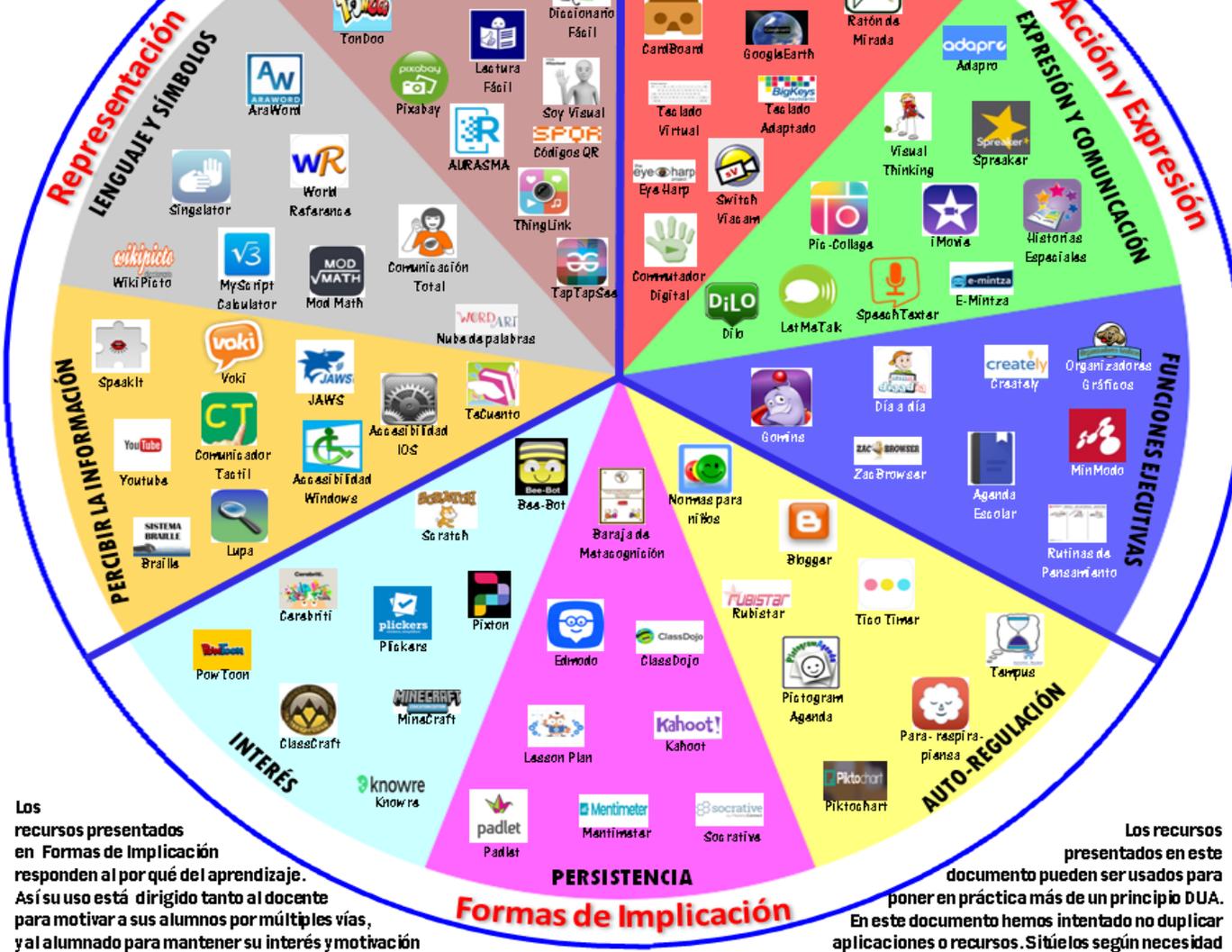


Rueda del DUA by Antonio Márquez is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

# 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

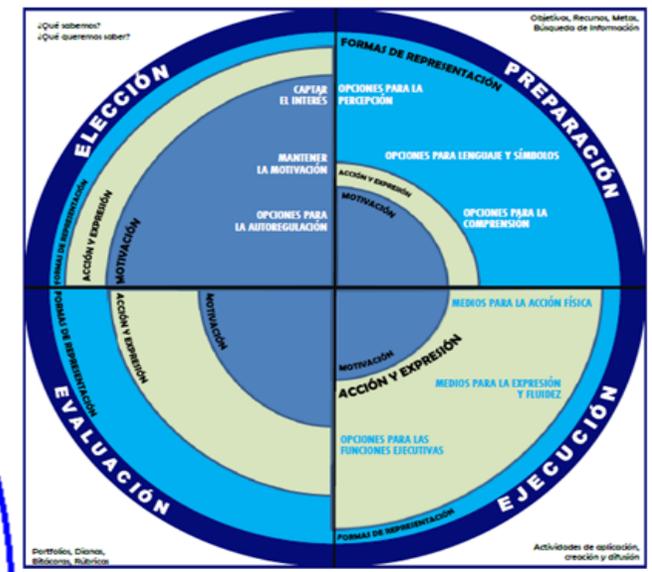
Los recursos presentados en Acción y Expresión responden al cómo aprender. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción



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

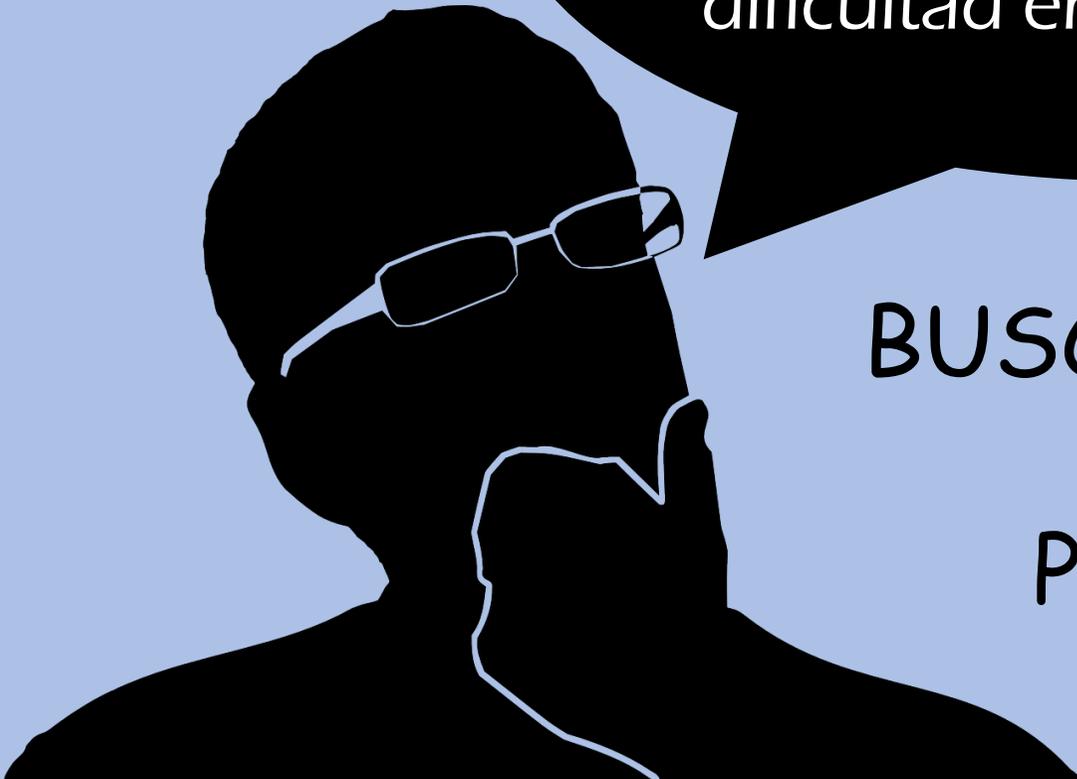
## CANVAS PARA DISEÑAR UN ABP CON DUA



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



¿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

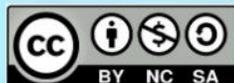


Repositorio Actividades con Pack Básico

**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**

