



DESEÑO UNIVERSAL PARA A APRENDIZAXE

DUA

ESTRUCTURA DA SESIÓN

Qué traballaremos esta tarde

-
- Presentación
- Marco teórico DUA
- E/A/T
- Situacións de aprendizaxe
- Transposición didáctica + Recursos

K - Lo que sé

W - Lo que quiero saber

L - Lo que aprendí

A large, empty white rectangular box with a thin black border, intended for writing or drawing.A large, empty white rectangular box with a thin black border, intended for writing or drawing.A large, empty white rectangular box with a thin black border, intended for writing or drawing.

Cree sus los propios en Storyboard That

QUE BUSCAMOS NO NOSO
ALUMNADO?



APRENDICES EXPERTOS

Llegar a Ser Aprendices Expertos

Compromiso Aprendices Decididos y Motivados	Representación Aprendices Ingeniosos y Conocedores	Acción y Expresión Aprendices Estratégicos y Dirigidos a la Meta
• Están ansiosos por nuevos aprendizajes y están motivados por el dominio del aprendizaje mismo. • Son dirigidos a los objetivos en sus aprendizajes • Saben como establecer objetivos de aprendizaje desafiantes para ellos mismos. • Saben como mantener el esfuerzo y la resiliencia que alcanzar esos objetivos requerirá. • Monitorean y regulan reacciones emocionales que serían impedimento o distracciones para un aprendizaje exitoso	• Consideran los aprendizajes previos cuando aprenden (hacen conexiones con experiencias de aprendizaje previas). • Activan ese conocimiento previo para identificar, organizar, priorizar y asimilar información nueva. • Reconocen las herramientas y recursos que ayudarían a encontrar estructura y recordar nueva información. • Saben como transformar nueva información en conocimiento útil.	• Formulan planes para aprender. • Inventan estrategias y tácticas efectivas para optimizar el aprendizaje. • Organizan recursos y herramientas para facilitar el aprendizaje. • Monitorean su progreso. • Reconocen sus fortalezas y áreas por trabajar como aprendices. • Son capaces de reconocer y desistir en planes y estrategias que son inefectivas.



EN QUE SE DIFERENZA O NOSO
ALUMNADO?



EN QUE SE DIFERENZA O NOSO ALUMNADO?

DIFERENZAS

RITMO DE APRENDIZAXE

GRAO DE MOTIVACIÓN

INTERESES

CREATIVIDADE

PERSONALIDADE

(...)

TIPOS DE INTELIXENCIA

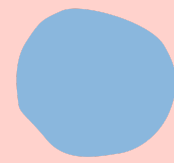
SITUACIÓN PERSOAL E FAMILIAR

SITUACIÓN SOCIOCULTURAL

NECESIDADES

TALENTOS

(...)



PREÁMBULO

*Entre los principios y los fines de la educación, se incluye el cumplimiento efectivo de los derechos de la infancia según lo establecido en la Convención de Derechos del Niño de Naciones Unidas, la inclusión educativa y la **aplicación de los principios del Diseño universal de aprendizaje**, es decir, la necesidad de proporcionar al alumnado múltiples medios de representación, de acción y expresión y de formas de implicación en la información que se le presenta.*

DUA

Pero... que entendemos por DUA?



Difunde o emprego do **DUA** para a consecución dos obxectivos do currículo. Para facelo, escolle un dos seguintes produtos:

- Mapa mental (organizador visual)***
- Noticia de prensa escrita***
- Anuncio radiofónico***
- Discurso formal***
- Infografía / cartel***

Debes incluír as palabras recompiladas durante a lectura compartida.



Center for Applied Special Technology (CAST) Massachusetts

1984

- Aproveitar o potencial dos recursos **tecnolóxicos**.
- Permitir o acceso ao currículo dos **estudantes con discapacidade**.
- **Mellorar a calidade** da aprendizaxe dos estudantes con máis necesidades

Década 90

- Mover o foco desde as **necesidades** ou dificultades do alumnado cara ás **barreiras** do propio currículo.
- Transformar a natureza do currículo
- Lograr un **deseño curricular** que teña en conta a **diversidade do alumnado**

**Cambio de enfoque:
transformar a
natureza do
currículo**

*COMPROBARON QUE NA
PRÁCTICA **TODOS** O ALUMNADO
BENEFICIÁBANSE DAS
POSIBILIDADES DE **PERSONALIZAR**
O PROCESO DE ENSINO-
APRENDIZAXE ÁS SÚAS
CAPACIDADES, NECESIDADES E
INTERESES*

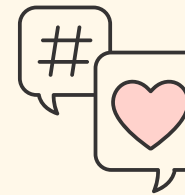
REFLEXIÓN CRÍTICA

BENEFICIO INESPERADO

CURRÍCULUM DISCAPACITANTE



"Adaptar" - "amoldar" a las necesidades individuales



Alumnado **SIN** discapacidad se beneficia de esta flexibilidad



Entornos discapacitantes porque existen **Barreras** que dificultan el acceso al conocimiento.

Currículos orientados al alumnado "**medio**". No son adecuados para todos los estudiantes y/o vulnerables.

Articulación entre contenidos y estrategias de aprendizaje.

LIBRO DIGITAL



Se puede ver

Se puede escuchar

Se puede agrandar/disminuir la letra

Se pueden pasar las páginas fácilmente

No es útil solamente para alumnado con discapacidad auditiva, discapacidad visual, discapacidad motriz, dislexia...

También es útil para alumnado que está aprendiendo a leer o que no domina el idioma o que no está motivado por los libros tradicionales.



IGUALDAD

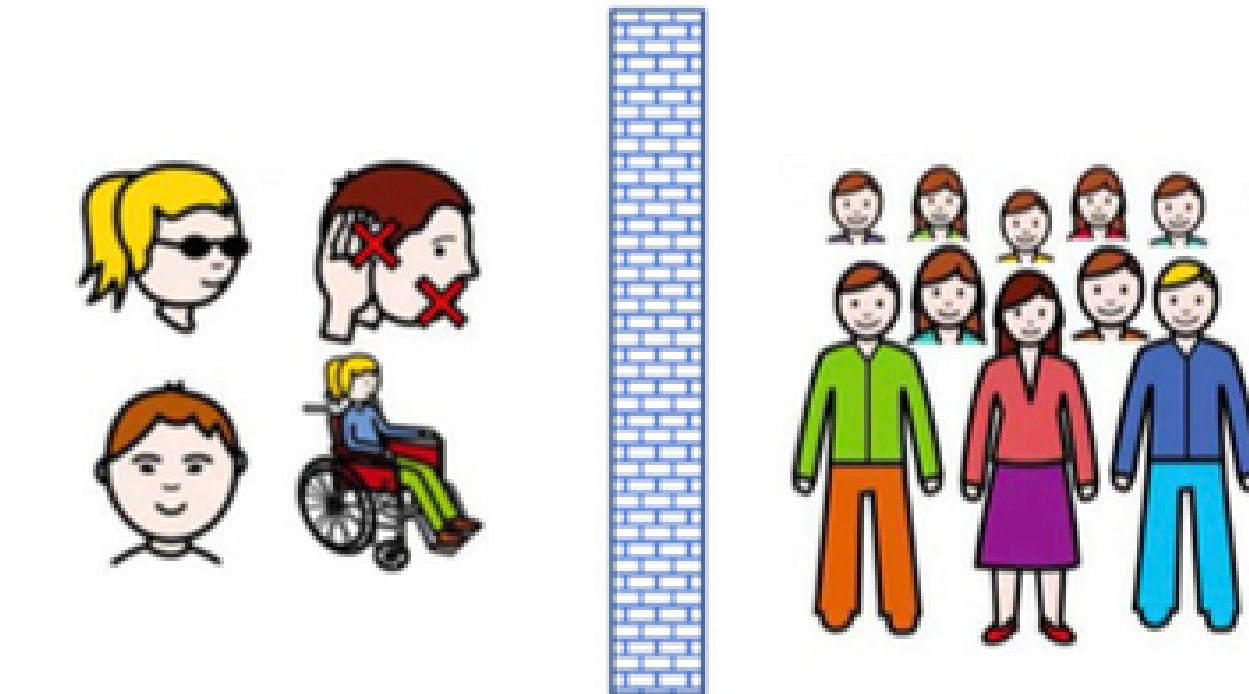
EQUIDAD

Vexo – Penso – Pregúnto

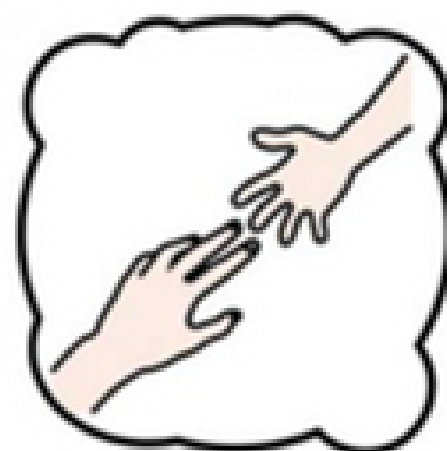


INCLUSIÓN

UNESCO (2005)



No hay dos categorías de alumnado.



Todo nuestro alumnado, en algún momento de su escolarización, puede requerir apoyos en diferente nivel de amplitud, intensidad y duración.



Hay entornos discapacitantes.



Autor de los pictogramas: Sergio Palao

(CC) BY-NC-SA

ARASAAC 



*Todos aqueles factores ambientais na contorna dunha persoa que **condicionan o funcionamento** e crean discapacidade.*

(OMS)

Acceso - Participación - Aprendizaxe - Motivación



*Condición de calquera **espazo, actividade ou instrumento** para **practicable, comprensible e utilizable** por todas as persoas en condicións de seguridade, comodidade e da forma máis autónoma e natural posible.*

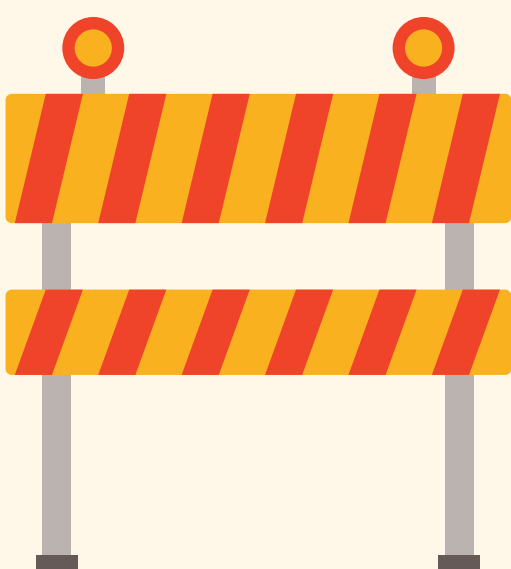
FÍSICA - SENSORIAL - COGNITIVA - EMOCIONAL

Observatorio de Accesibilidad:

10% imprescindible

40% es necesaria

100% es comfortable



Presencia



Accesibilidad
universal



Compensación
de desigualdades



Prevención del
abandono



AUMENTAR LA
MOTIVACIÓN



DIVERSIDAD COMO
VALOR +



MÚLTIPLES CANALES
DE REPRESENTACIÓN



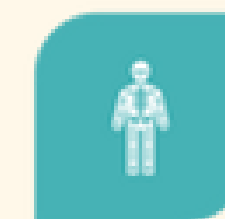
METODOLOGÍAS
ACTIVAS



INSTRUMENTOS Y
PROCESOS DE EVAL.
FLEXIBLES.



MATERIALES
DIDÁCTICOS
ACCESIBLES



ADAPTACIONES
CURRICULARES QUE
PARTEN DE LAS
PROGRAMACIONES.



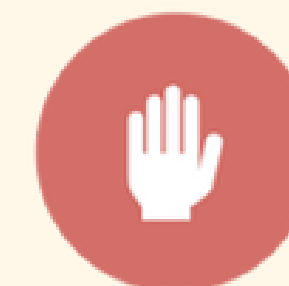
IGUALDAD Y
CONVIVENCIA



SALUD Y
SOSTENIBILIDAD



ACOGIDA E
INTERCULTURALIDAD



ACOSO

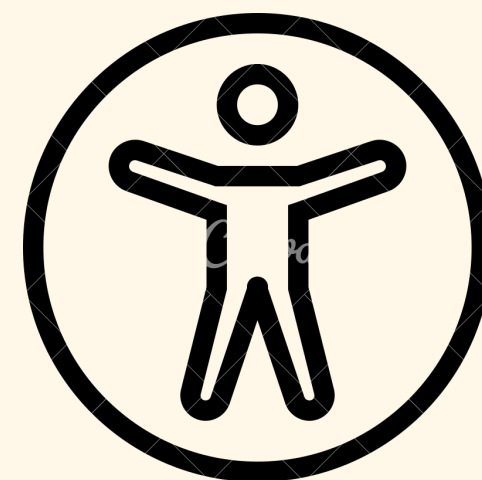
*Vivimos en un contexto donde la **VARIABILIDAD** es la **NORMA**.*

Cada persona es diferente y única. No solo diferente en relación a los demás, sino en relación a sí mismo. Uno cambia dependiendo de la situación en que está.

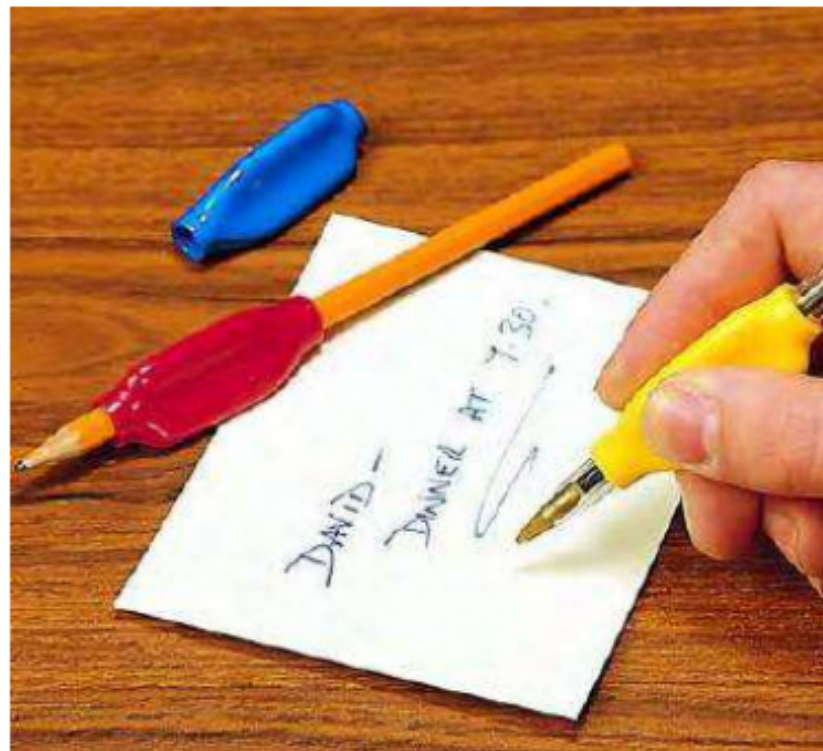




FÍSICA

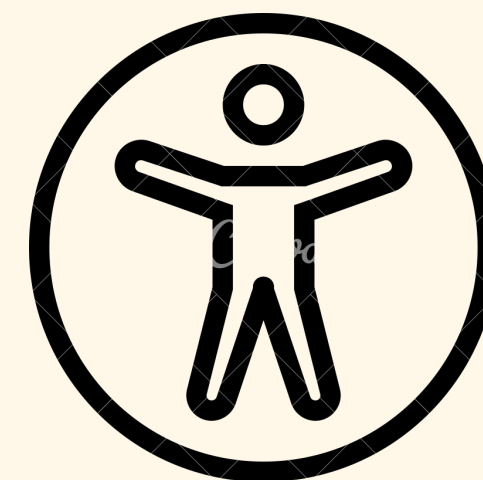


*A accesibilidade física implica que calquera persoa poderá **desprazarse, chegar e permanecer** nos diferentes lugares e **participar** nas actividades de maneira cómoda, así como **coller e manipular** os obxectos confortablemente.*

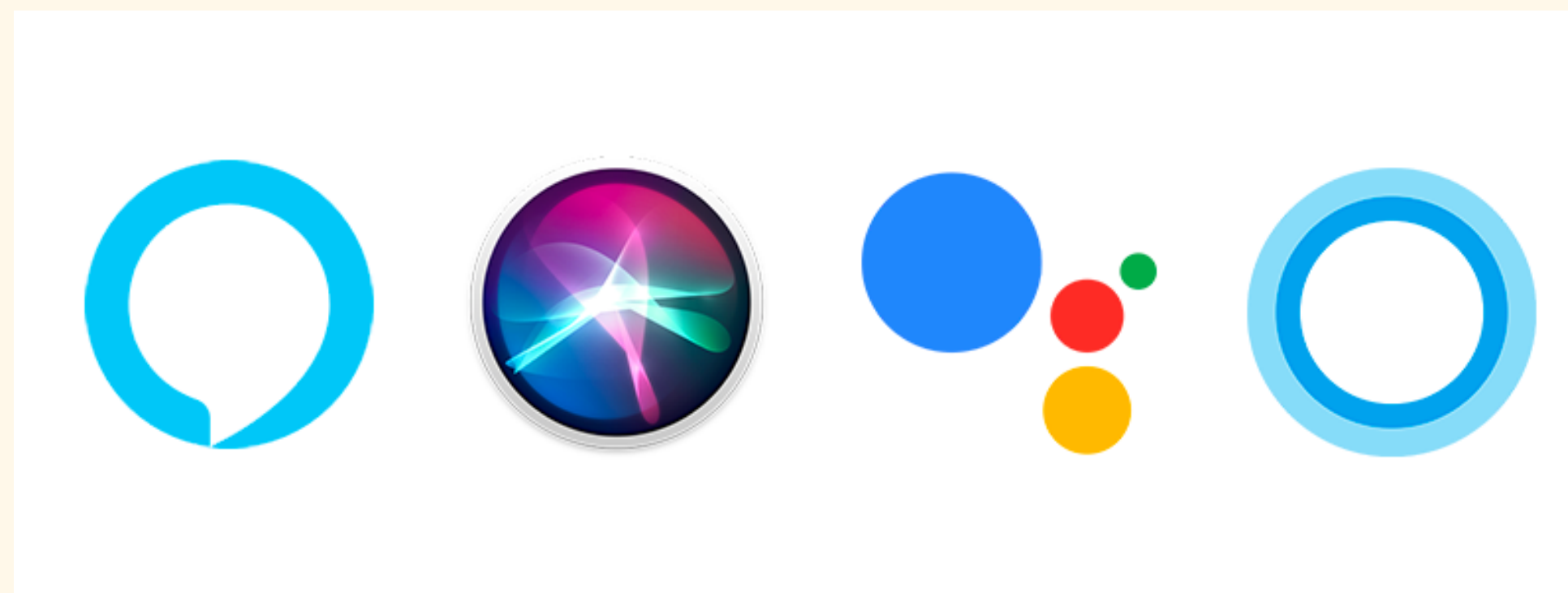


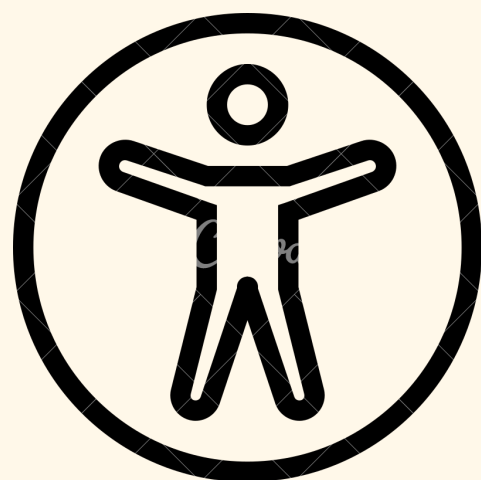


SENSORIAL

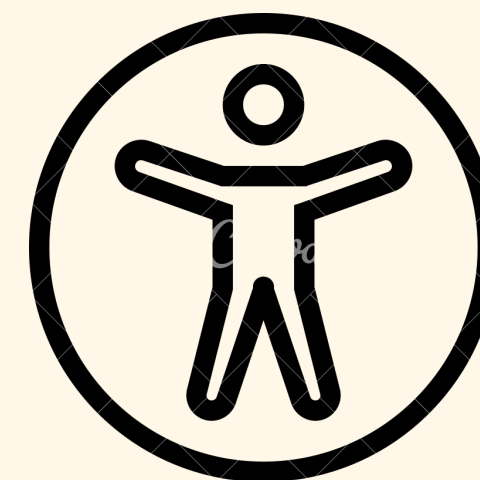


Acceso a través dos sentidos á información necesaria para realizar actividades, manipular obxectos e desprazarse.





COGNITIVA



Aquel contexto que permite entender as contornas, as actividades, servizos, tecnoloxías e o uso de obxectos porque están adaptados ao nivel de comprensión do usuario e son predicible.



Wayfinding

¿QUÉ PODEMOS HACER?

2.-ESPACIOS MÁS ACCESIBLES

El entorno debe estar estructurado y bien referenciado para que sea comprensible.

Usemos el WAYFINDING, sistema de información que guía a las personas a través de ambientes físicos y mejora su comprensión y experiencia del espacio.

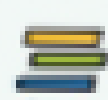
Utiliza una señalética clara



Símbolos



Luces



Colores



Gráficos



Pictogramas
e imágenes



Fotografías



Sistema de información que guía a las personas a través de ambientes físicos y mejoran su comprensión y experiencia del espacio. **Sistema de Orientación Espacial**

Dimas Garcia (2012)

Señalética, codificación de colores, mapas, carteles, folletos y portales web cuyo fin es orientar, informar, direccionar, identificar o regular.

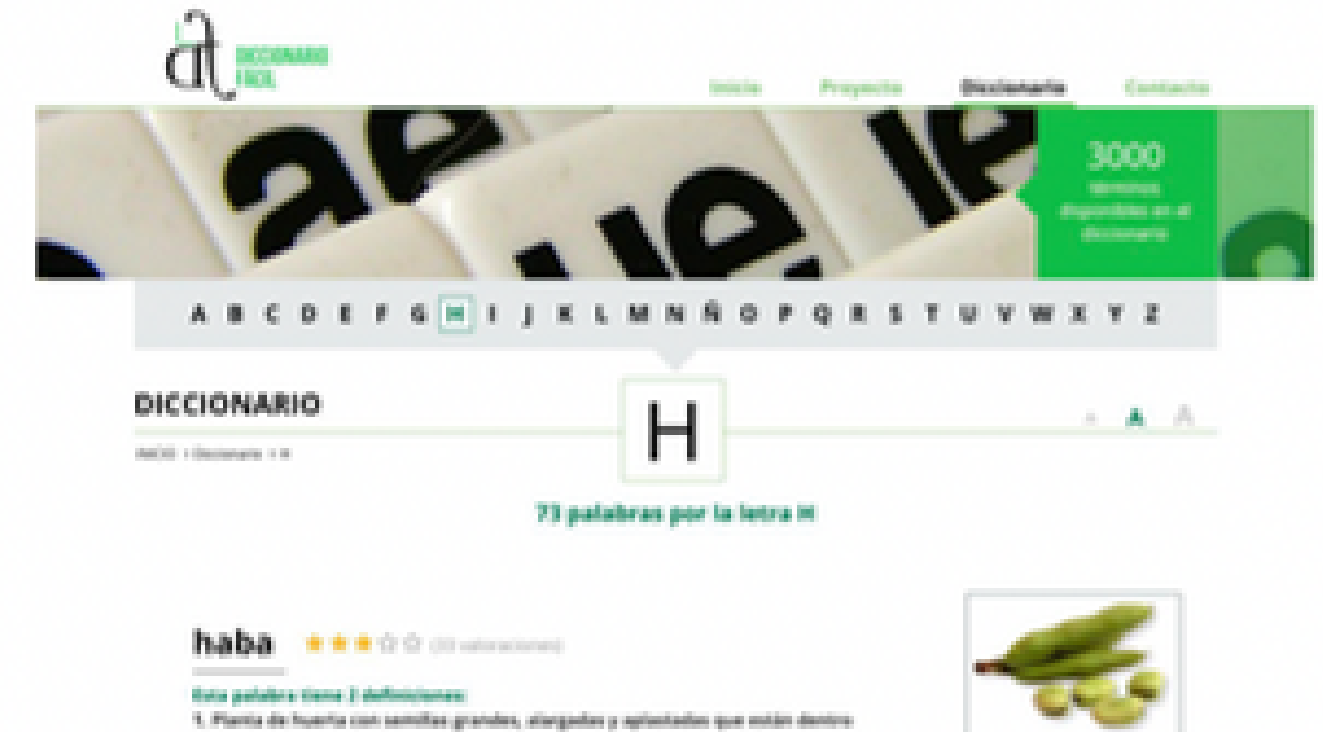
LECTURA FÁCIL. ACCESIBILIDAD COGNITIVA

La Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada en 2006 por la Asamblea General de la ONU y ratificada por España, cita en el artículo 2 el "lenguaje sencillo" como uno de los sistemas de comunicación accesible.

Paula Dopico González



Esto es
fácil de leer



PAUTAS ELABORACIÓN

- No sobreexceso de mayúsculas.
- El punto como signo ortográfico fundamental.
- Números en cifra.
- Se recomienda la voz activa frente a la pasiva y el presente de indicativo frente a tiempos compuestos.
- Frases sencillas y cortas, evitar abreviaturas, acrónimos o siglas.
- Si necesitas usar palabras difíciles, asegúrate siempre de explicarlas con claridad.
- Imágenes a la izquierda con texto a la derecha con titular.
- Llamadas de atención (flechas, imágenes, palabras resaltadas, etc.)
- No más de dos tipos diferentes de letra.
Recomendadas:
 - Papel: Arial y Helvética
 - Pantalla: Verdana.
- Interlineado 1,5 y ajustado a la izquierda
- No infantilizar contenido.
- No uses ideas difíciles como las metáforas.



Plena
Inclusión Red de Accesibilidad Cognitiva



Modelo de evaluación de la accesibilidad cognitiva de entornos

Modelo de evaluación de la accesibilidad cognitiva de entornos

Plena
Inclusión

BANCO DE RECURSOS



Por una educación inclusiva,
por el derecho del alumnado
a comprender el entorno
y acceder a los aprendizajes.

FEVAS
Plena
Inclusión

25 aniversario Copati: 12 roles, 12 meses



**¿Qué es la accesibilidad
cognitiva?**



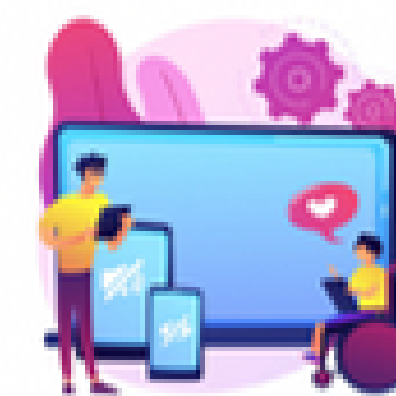
FEVAS
Plena
Inclusión

Plena
Inclusión

Guía de Buenas Prácticas en Educación Inclusiva

GUÍA

**ACCESSIBILITAT DIGITAL
PER A CENTRES EDUCATIS**



Modelo de evaluación

Plena
Inclusión



El equipo de validación no entendía la relación del texto con las imágenes:

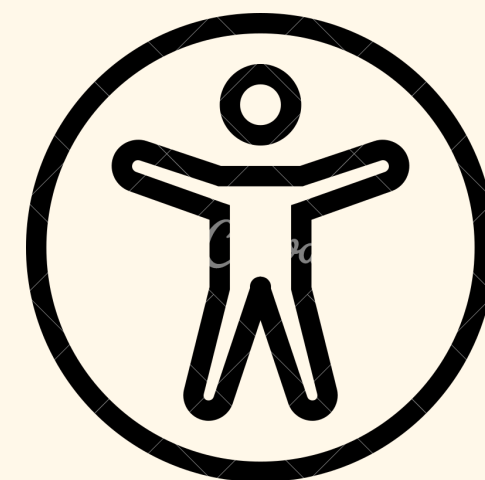
- ¿Qué es polinizar?
- ¿La comida lleva tanta miel?
- ¿Qué tiene que ver la polinización con la miel?

Cómo hacer infografías fáciles de entender.
Plena Inclusión

@coralelizondo



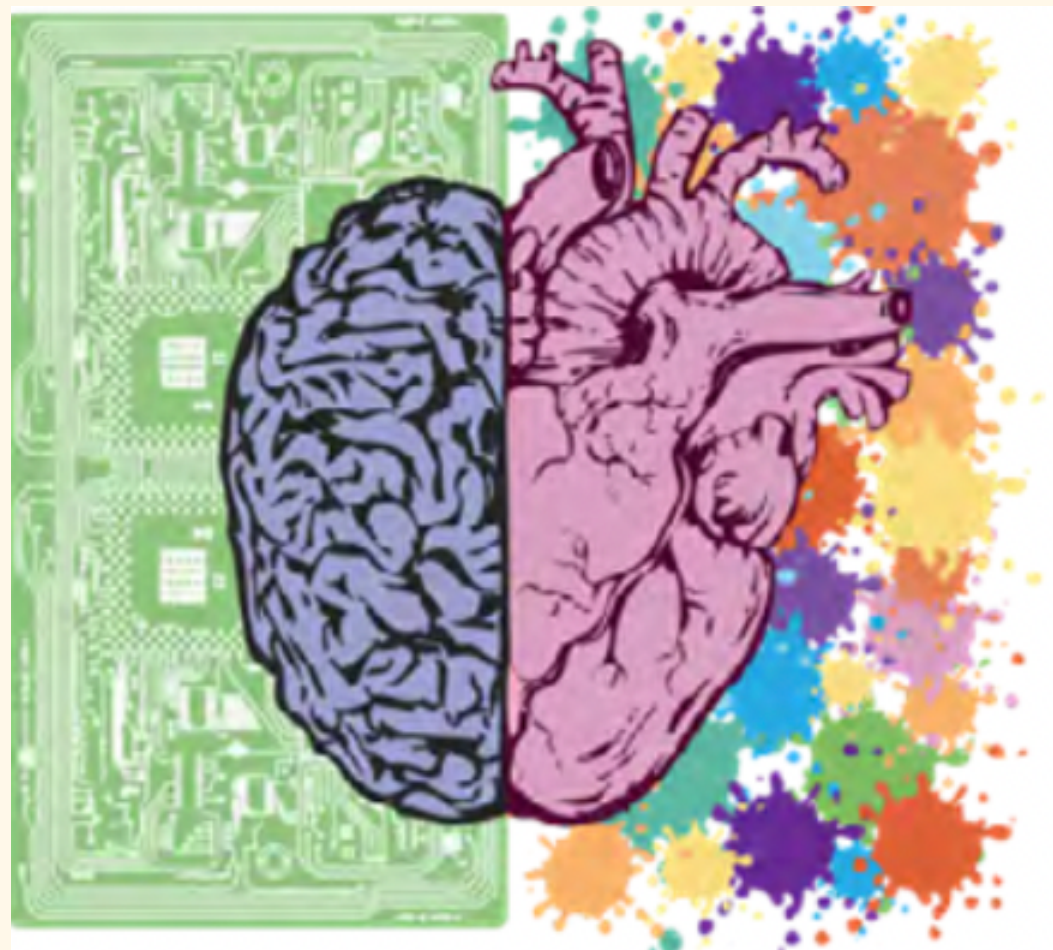
EMOCIONAL



*Interacción entre os factores emocionais do **alumnado, profesorado, familia e outros axentes educativos e o contexto de aprendizaxe e convivencia**. O resultado desta interacción pode **limitar**, activando barreiras emocionais, ou, pola contra **facilitar** a aprendizaxe e a participación do alumnado. (M. Villaescusa 2017)*



La investigadora Dweck de la Universidad de Stanford. Dweck, C. (2016) en esta teoría, que ella llama “mentalidad de desarrollo” o Growth Mindset, defiende que las personas que tienen mentalidad fija piensan que sus capacidades están limitadas y no pueden cambiar mucho, por eso ven el esfuerzo como algo inútil, evitan los desafíos, se rinden ante los obstáculos, los errores les frustran y les hacen abandonar y el éxito de los demás les resulta amenazante. Por el contrario, las personas con mentalidad de crecimiento consideran el esfuerzo como el camino para avanzar, aceptan los desafíos, toman el error y las críticas como fuente de aprendizaje y encuentran inspiración en el éxito de los demás.



El miedo a cometer errores es un potente bloqueador del aprendizaje. La cultura del error es definida por Doug Lemov (2021) como la creación de un contexto donde los estudiantes se sienten cómodos y seguros discutiendo sobre los errores que cometen, de forma que se invierta menos tiempo en la búsqueda del error y más en la corrección de los errores.



Carol Dweck

Psicóloga e investigadora

[Aprendemos juntos](#) > [Carol Dweck](#)



01.DUA 2022

Visible Learning^{plus} 250+ Influences on Student Achievement

STUDENT	ES
Prior knowledge and background	
Field independence	0.68
Non-standard dialect use	-0.29
Piagetian programs	1.28
Prior ability	0.94
Prior achievement	0.55
Relating creativity to achievement	0.40
Relations of high school to university achievement	0.60
Relations of high school achievement to career performance	0.38
Self-reported grades	1.33
Working memory strength	0.57
Beliefs, attitudes and dispositions	
Attitude to content domains	0.35
Concentration/persistence/engagement	0.56
Grit/incremental vs. entity thinking	0.25
Mindfulness	0.29
Morning vs. evening	0.12
Perceived task value	0.46
Positive ethnic self-identity	0.12
Positive self-concept	0.41
Self-efficacy	0.92
Stereotype threat	0.33
Student personality attributes	0.26
Motivational approach, orientation	
Achieving motivation and approach	0.44
Boredom	-0.49
Deep motivation and approach	0.69
Depression	-0.36
Lack of stress	0.17
Mastery goals	0.06
Motivation	0.42
Performance goals	-0.01
Reducing anxiety	0.42
Surface motivation and approach	-0.11
Physical influences	
ADHD	-0.90
ADHD – treatment with drugs	0.32
Breastfeeding	0.04
Deafness	-0.61
Exercise/relaxation	0.26
Gender on achievement	0.08
Lack of illness	0.26
Lack of sleep	-0.05
Full compared to pre-term/low birth weight	0.57
Relative age within a class	0.45

CURRICULA	ES
Reading, writing and the arts	
Comprehensive instructional programs for teachers	0.72
Comprehension programs	0.47
Drama/arts programs	0.38
Exposure to reading	0.43
Music programs	0.37
Phonics instruction	0.70
Repeated reading programs	0.75
Second/third chance programs	0.53
Sentence combining programs	0.15
Spelling programs	0.58
Visual-perception programs	0.55
Vocabulary programs	0.62
Whole language approach	0.06
Writing programs	0.45
Math and sciences	
Manipulative materials on math	0.30
Mathematics programs	0.59
Science programs	0.48
Use of calculators	0.27
Other curricula programs	
Bilingual programs	0.36
Career interventions	0.38
Chess instruction	0.34
Conceptual change programs	0.99
Creativity programs	0.62
Diversity courses	0.09
Extra-curricula programs	0.20
Integrated curricula programs	0.47
Juvenile delinquent programs	0.12
Motivation/character programs	0.34
Outdoor/adventure programs	0.43
Perceptual-motor programs	0.08
Play programs	0.50
Social skills programs	0.39
Tactile stimulation programs	0.58

HOME	ES
Family structure	
Adopted vs non-adopted care	0.25
Engaged vs disengaged fathers	0.20
Intact (two-parent) families	0.23
Other family structure	0.16
Home environment	
Corporal punishment in the home	-0.33
Early years' interventions	0.44
Home visiting	0.29
Moving between schools	-0.34
Parental autonomy support	0.15
Parental involvement	0.50
Parental military deployment	-0.16
Positive family/home dynamics	0.52
Television	-0.18
Family resources	
Family on welfare/state aid	-0.12
Non-immigrant background	0.01
Parental employment	0.03
Socio-economic status	0.52

SCHOOL	ES
Leadership	
Collective teacher efficacy	1.57
Principals/school leaders	0.32
School climate	0.32
School resourcing	
External accountability systems	0.31
Finances	0.21
Types of school	
Charter schools	0.09
Religious schools	0.24
Single-sex schools	0.08
Summer school	0.23
Summer vacation effect	-0.02
School compositional effects	
College halls of residence	0.05
Desegregation	0.28
Diverse student body	0.50
Middle schools' interventions	0.08
Out-of-school curricula experiences	0.26
School choice programs	0.12
School size (600-900 students at secondary)	0.43
Other school factors	
Counseling effects	0.35
Generalized school effects	0.48
Modifying school calendars/timetables	0.09
Pre-school programs	0.28
Suspension/expelling students	-0.20

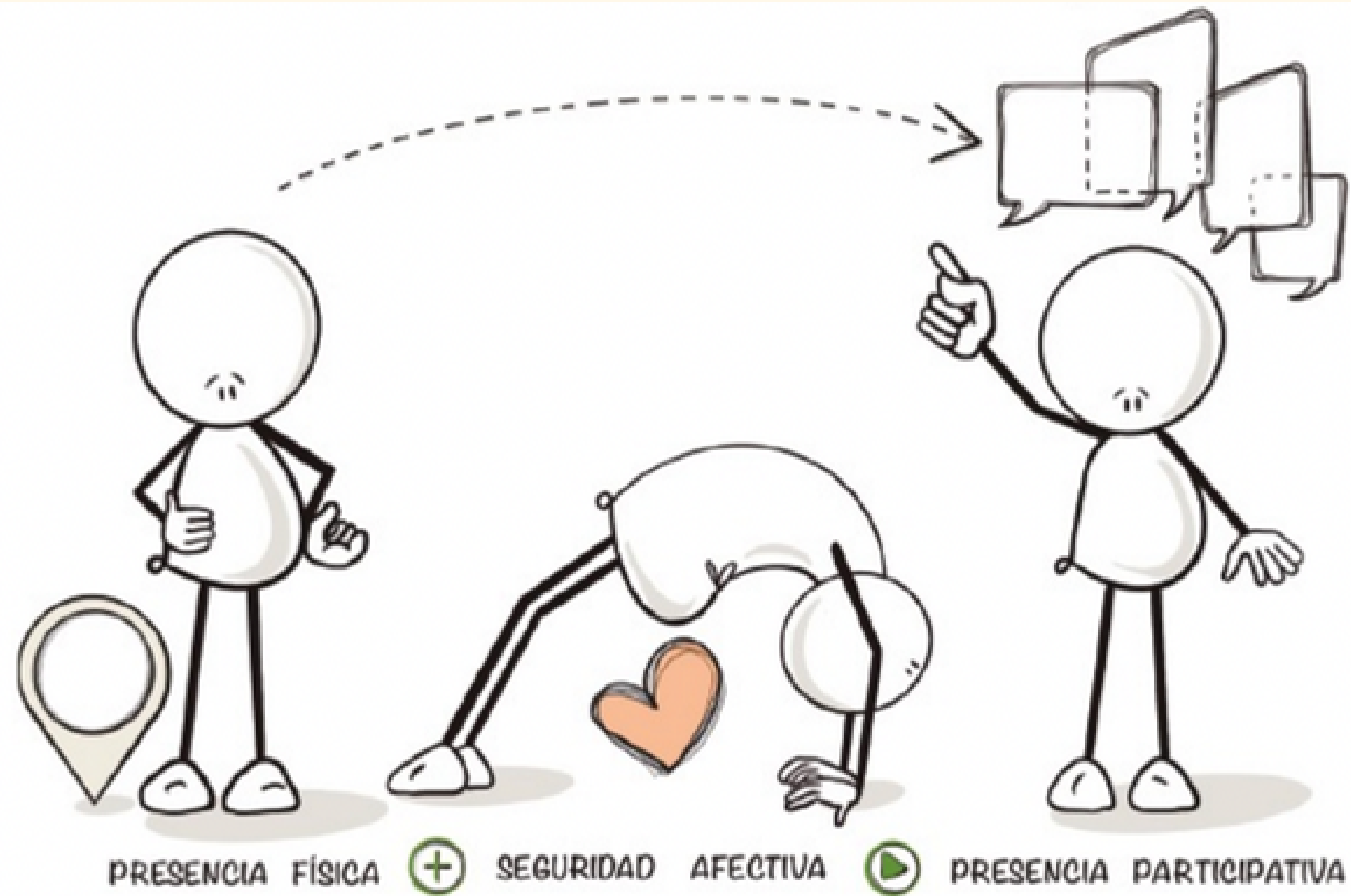
The Visible Learning research synthesises findings from **1,400** meta-analyses of **80,000** studies involving **300** million students, into what works best in education.

Key for rating

- Potential to considerably accelerate student achievement
- Potential to accelerate student achievement
- Likely to have positive impact on student achievement
- Likely to have small positive impact on student achievement
- Likely to have a negative impact on student achievement

ES Effect size calculated using Cohen's *d*





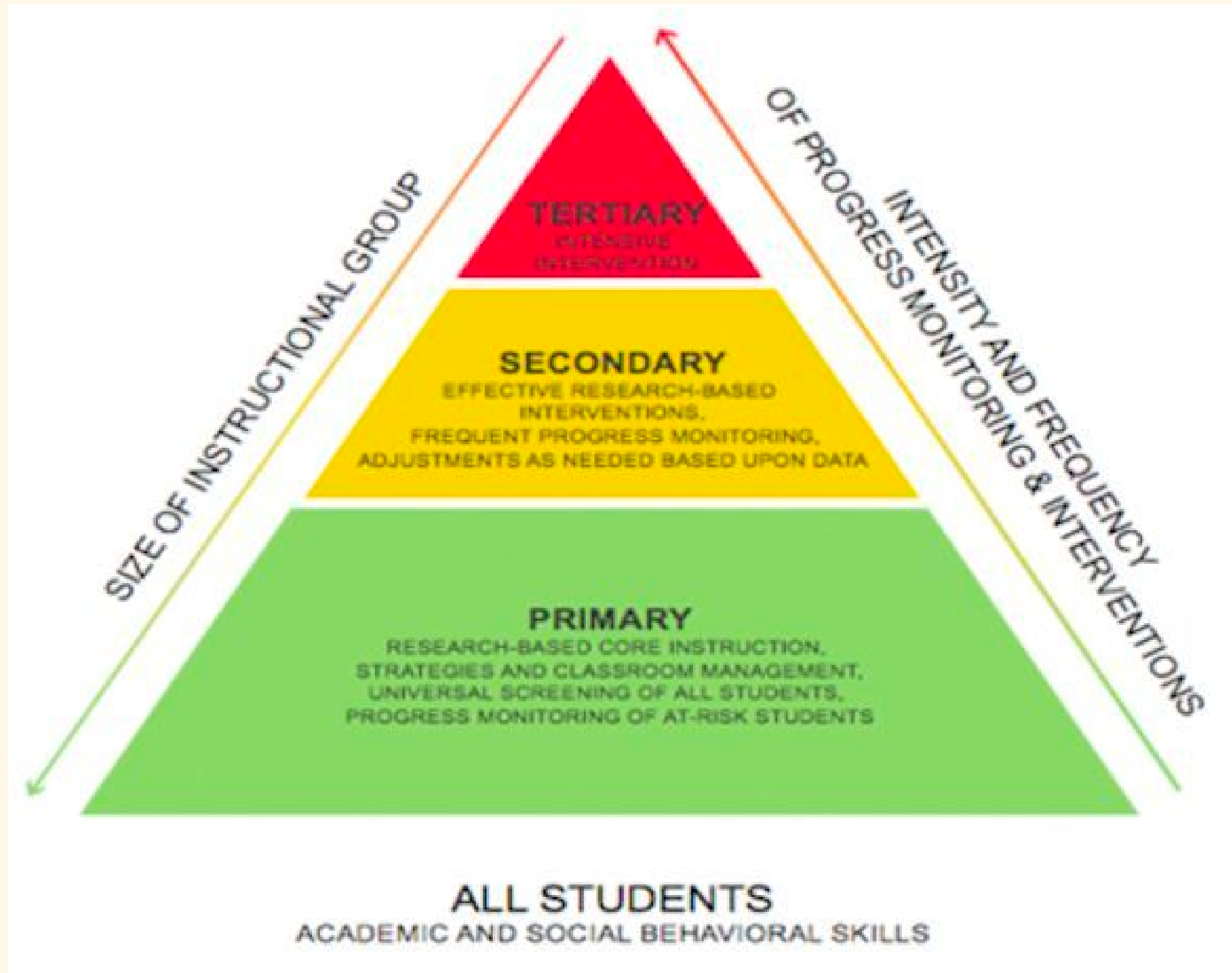
Inclusión: Acciones en primera persona. Antonio Marquez et al. Graó 2021



É O NOSO CENTRO ACCESIBLE?

O obxectivo é coñecer as barreiras coas que nos podemos atopar para planificar estratexias que poidan reducilas ou eliminalas.

APOIOS RAZOABLES



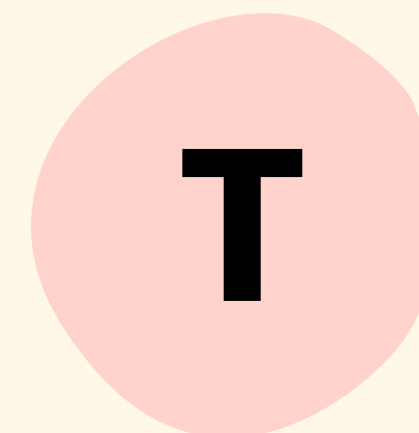
Fuente: <https://www.javiertouron.es/rti-una-respuesta-para-atender-los-mas/>



+DUA



Psicología cognitiva



Tecnoloxía da educación

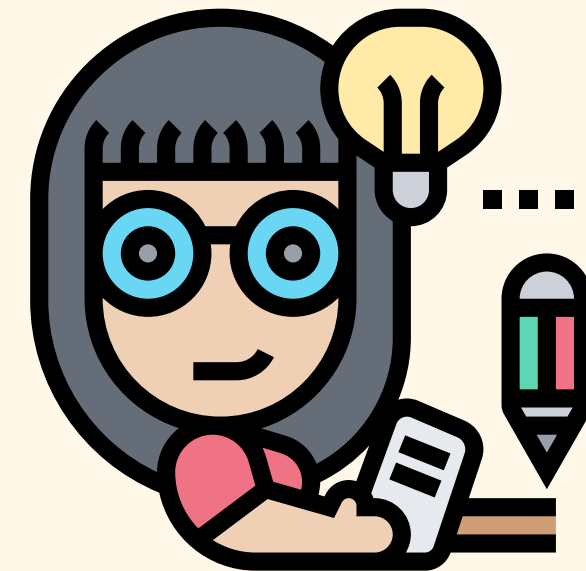


Principios



Neurociencia

TEORIAS - MODELOS - AUTORES/AS

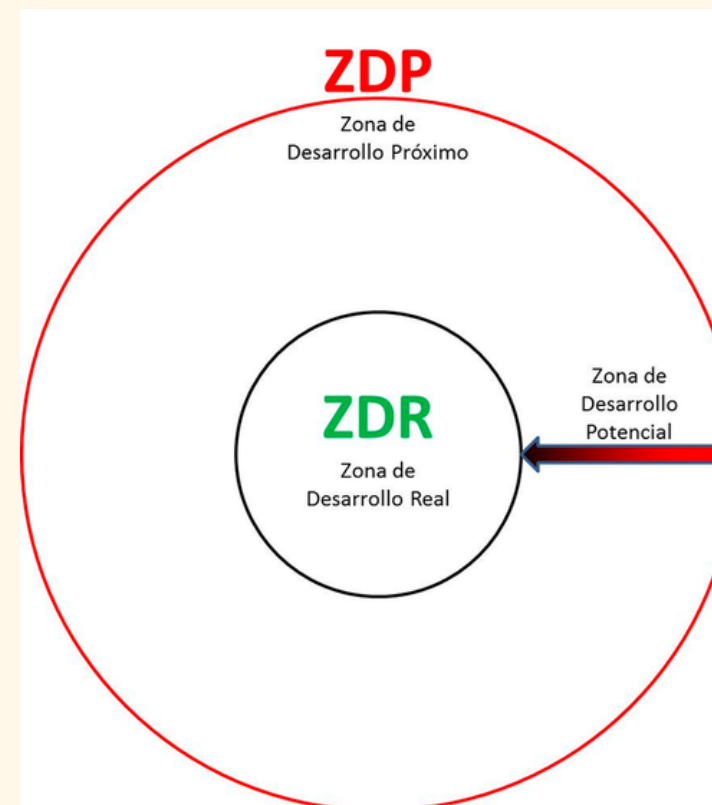


1. Concepto de ZDP de **Vygotsky**

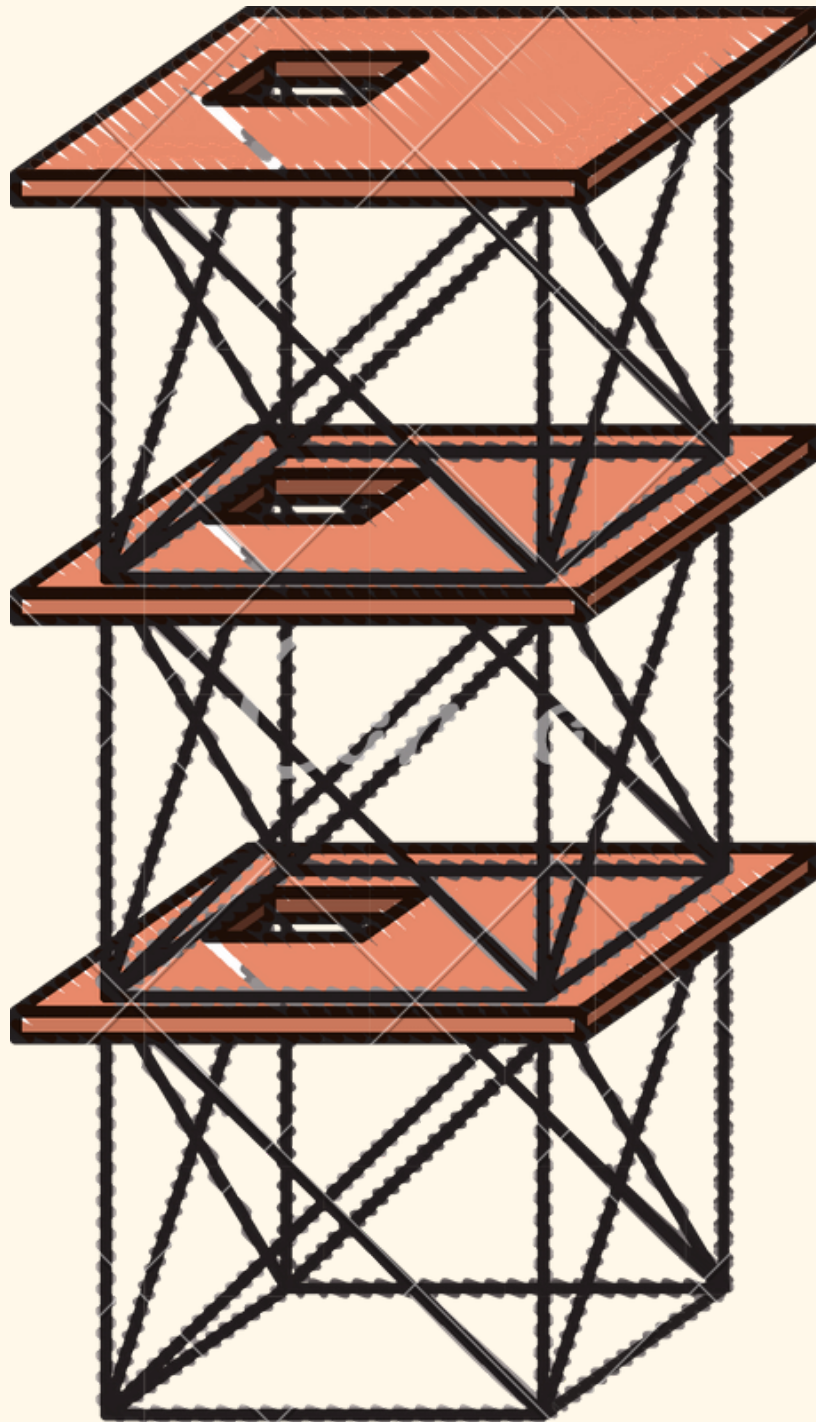
2. Concepto de ANDAMIAXE de **Bruner**

Proporcionar **ferramentas, orientação e modelos** ao alumnado, partindo do que xa sabe e pode facer. Lograr así que desenvolva ao máximo o seu potencial.

O educador vai perdendo protagonismo e o alumnado vai gañando en autonomía.



Andamiaxe



(Redes naturais de apoio para lograr que todo o alumnado chegue ao seu ZDP)

Sensorial: elementos físicos e visuais, modelado, exemplos, produtos finalizados...

Gráfico: mapas mentais, organizadores gráficos, infografías, manual thinking, gráficos, rúbricas...

Interactivo: aprendizaxe cooperativa, dialógico etc.



Obxectivo:

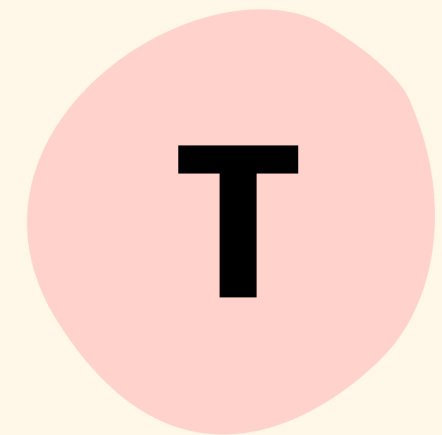
Axudar a todo o alumnado a “parecerse” aos
aprendices EXPERTOS

Convertelos en estudantes que saben ***que*** quieren
aprender e ***como*** quieren aprender



O contido xa non é algo estático inserido nun soporte físico. A través da dixitalización vólvese flexible, dinámico, transformable, adaptable.

As TRIC permiten acceder ao contido pero tamén a interacción con ese contido e a expresión das propias producións.

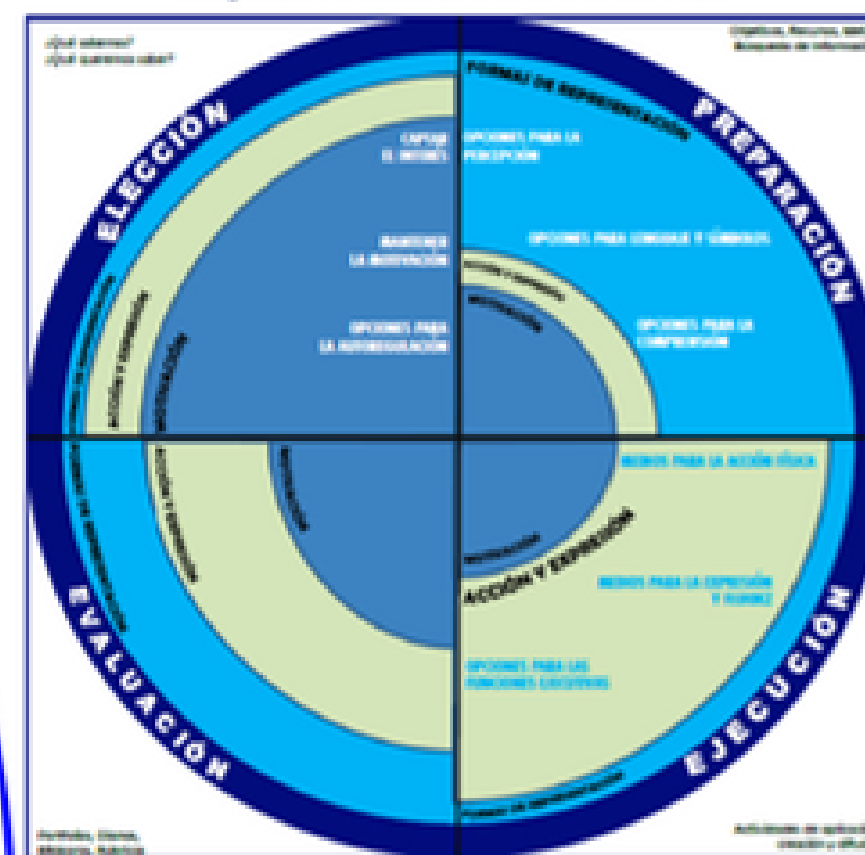


RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 2022



Rueda del DUA by Antonio Márquez is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-4.0 Internacional License.

Implementación del DUA en ABP



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

RECURSO: Barreras / Pautas / Estrategias

Proporcionar múltiples formas de Comprensión	Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión
Proporcionar opciones para captar el interés - Optimizar la elección individual y la autonomía - Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad - Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia - Resaltar la relevancia de los temas y los objetivos - Valorar los niveles de desafío y apoyo - Fomentar la colaboración y la comunidad - Proporcionar retroalimentación orientada Proporcionar opciones para la autorregulación - Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación - Facilitar niveles graduales de apoyo para evitar habilidades y estrategias - Desarrollar la autorregulación y la reflexión	Proporcionar diferentes opciones para percibir la información - 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 opciones para el lenguaje y los símbolos - 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 - Buscar las ideas principales a través de múltiples medios Proporcionar opciones para la comprensión - Activar los conocimientos previos - Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas - Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación - Maximizar la memoria y la transferencia de información	Proporcionar múltiples medios físicos de acción - 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 la expresión y hacer fluida la comunicación - Utilizar múltiples formas o medios de comunicación - Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción - Incorporar niveles graduales de apoyo en los procesos de aprendizaje Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas - Guiar el establecimiento de metas adecuadas - Apoyar 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

Rueda DUA
Antonio
Marquez

T

Tecnología da educación

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 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

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

#RuedaDUA

DISTINGUÍRONSE TRES REDES DIFERENCIADAS QUE INTERVEÑEN NOS PROCESOS DE APRENDIZAXE:

1. **REDE DE RECOÑECIMIENTO**: DETECTA A INFORMACIÓN
2. **REDE ESTRATÉGICA**: ACTÚA FRONTE Á INFORMACIÓN
3. **REDE AFECTIVA**: SENTE

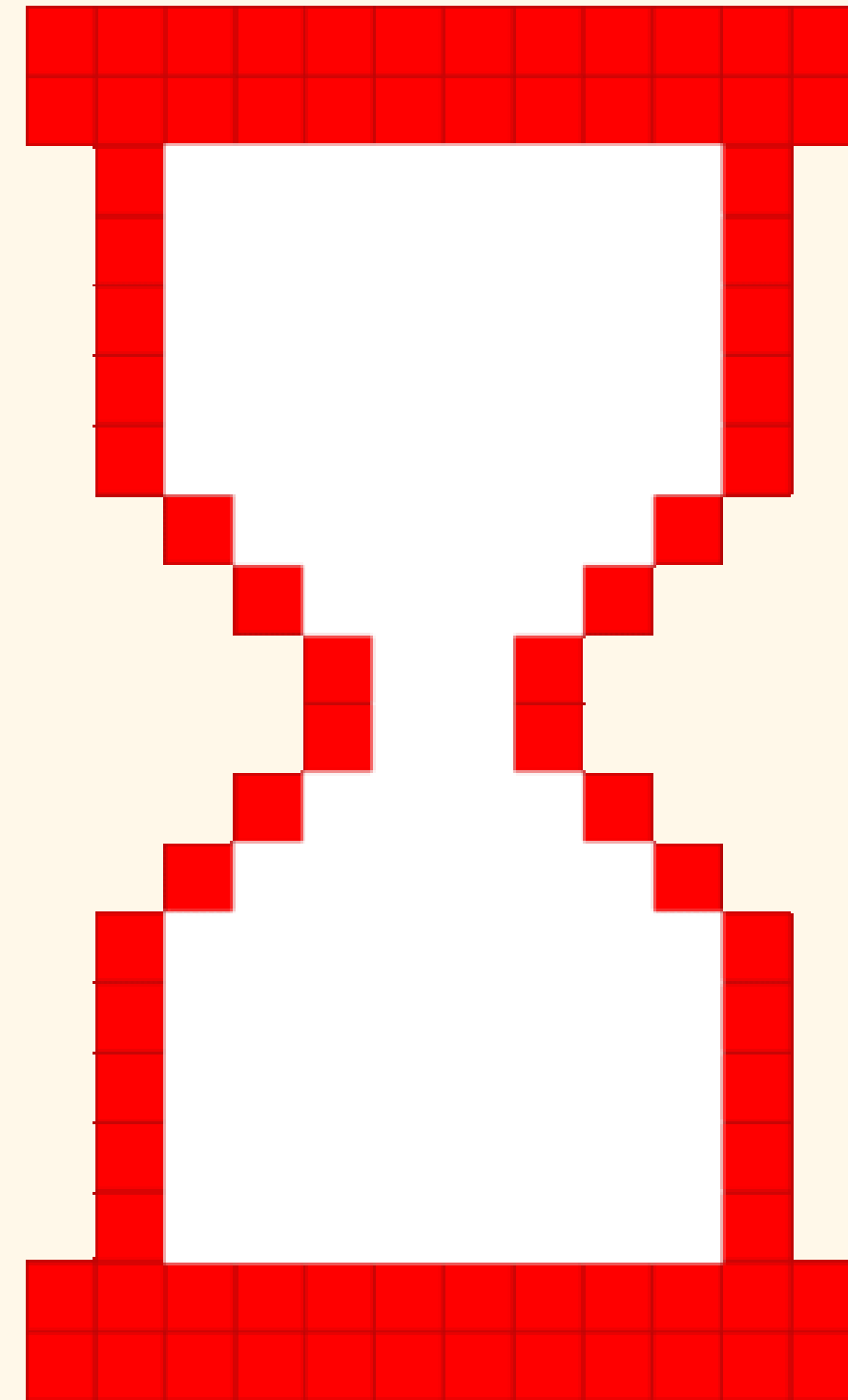
Es necesario que las tres redes estén activadas.

Al activar el **conocimiento previo**, se activa una huella ya creada en los senderos neuronales.

Esto hace más probable que la huella existente se fortalezca y **conecte la nueva información** a la red neuronal



QUIÉN ES
QUIÉN

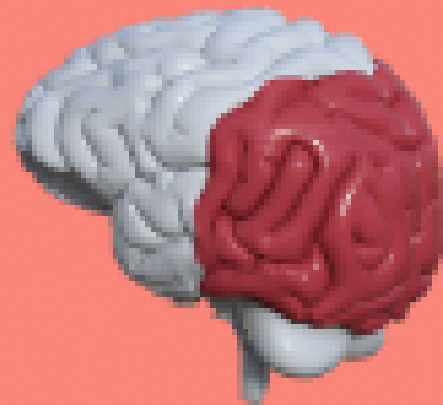


REDES DE RECONOCIMIENTO

Localizadas en la **parte posterior** del cerebro.

Permiten **identificar la información, manipularla y procesarla** para aprenderla.

Buscan y crean **patrones de reconocimiento** conectados a voces, sonidos, letras, palabras, imágenes, estilos de escritura de un autor, etc.

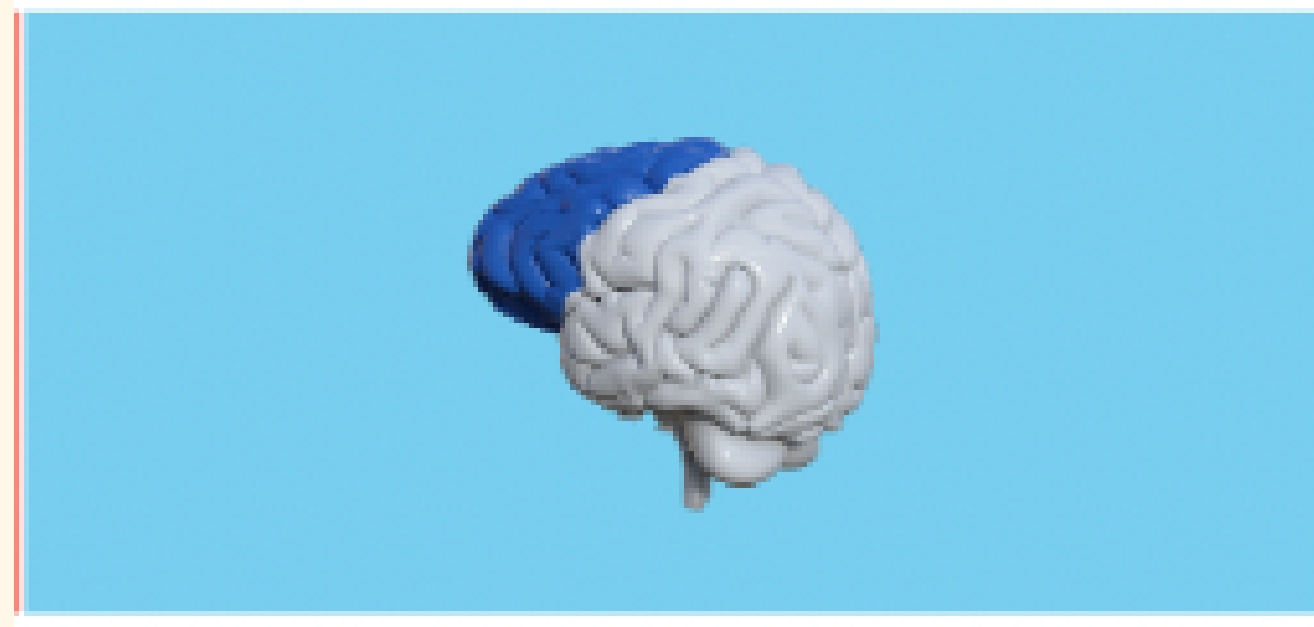


REDES ESTRATÉGICAS

Localizadas en los **lóbulos frontales** del cerebro.

Encargadas de los **aspectos ejecutivos**: activa las acciones que hacen posible realizar las actividades necesarias para aprender.

Encargadas de la **planificación del trabajo**: organiza las ideas para establecer un plan de trabajo y alcanzar las metas del aprendizaje.



REDES AFECTIVAS

Localizadas en el **lóbulo límbico** del cerebro.

Intervienen en los **sentimientos, valores y emociones** relacionados con lo que se aprende.

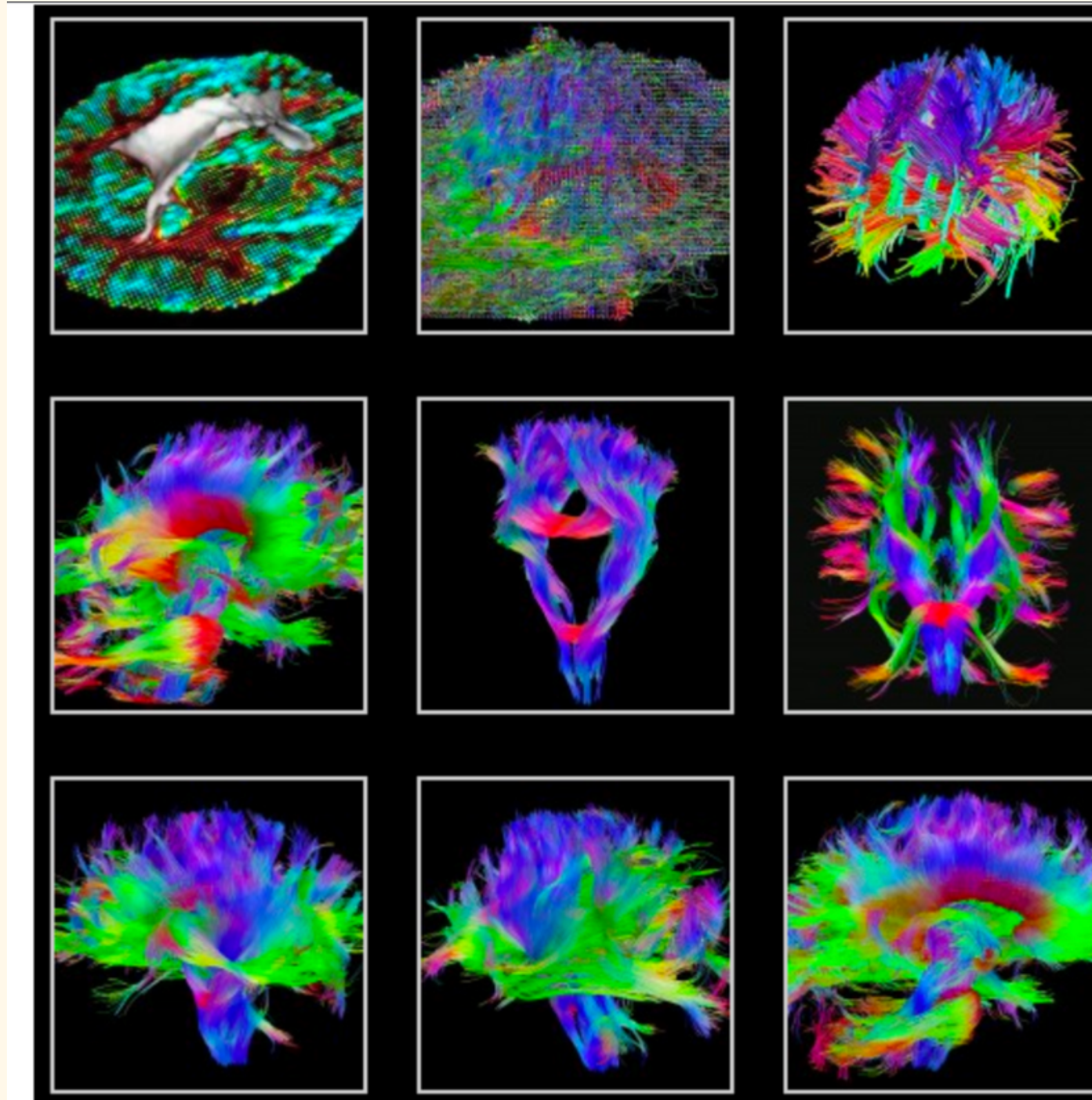
Influyen en las actitudes hacia el **deseo, motivación** y el **interés** hacia el aprendizaje.

Se activan cuando están implicados **procesos de comprensión**, al relacionar el aprendizaje con el grado de importancia que se le asigna en términos de la **relevancia de la información** y del **uso** que se le dará a la misma.



CONECTOMA

MAPA DE CONEXIONES



*Proporcionar multiples medios de **representación**.*
*Proporcionar múltiples medios de **acción e expresión**.*
*Proporcionar múltiples formas de **implicación***



PRINCIPIO III: PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN (MOTIVACIÓN, ATENCIÓN E PARTICIPACIÓN)

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN PARA QUE
CADA ESTUDANTE ATOPE O SEU INCENTIVO PARA A APRENDIZAXE
E SE SENTA MOTIVADO NESTE PROCESO



Tradicionalmente déuselle pouca importancia ao **COMPROMISO** coa tarefa, un compoñente de carácter afectivo.

Débese lograr a **MOTIVACIÓN** conectando cos intereses e talentos do alumnado para promover o esforzo e a perseveranza.

Non hai un único medio de implicación óptimo para todos os estudantes, por iso débense ofrecer múltiples opcións para o compromiso e a motivación.

IMPLICACIÓN

Proporcionar opciones para captar el interés (7)

Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1)

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

Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones (7.3)

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

Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos (8.1)

Variar los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)

Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3)

Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea (8.4)

Proporcionar opciones para la autorregulación (9)

Promover expectativas y creencias que optimizan la motivación (9.1)

Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana (9.2)

Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)

Estudiante motivado y decidido

MOTIVACIÓN

Enténdese a motivación como o conxunto de accións que activan, inician, dirixen e manteñen a conduta orientada cara a unha meta. (Ames (1992), Tapia (1997) e Urdan, (1997)).



A nosa tarefa como docentes é marcarlle a meta e, o más difícil, activar e focalizar as súas accións nesa dirección para que se implique activamente.

Para iso será necesario entender que cada alumno e alumna, en diferentes momentos das súas aprendizaxes, poden perseguir diferentes metas (Tapia, 1997).

Non hai motivación sen expectativas de éxito. Non hai motivación sen esixencia

ATENCIÓN

A atención é multidimensional e está organizada jerárquicamente desde os procesos máis xerais, que parten do nivel de activación do suxeito, ata a atención máis focalizada e dirixida, inhibindo moitos dos estímulos da nosa contorna. Sería insoportable se procesásemos todos os estímulos que nos chegan, por iso é tan importante a atención e a súa capacidade para seleccionar a información máis relevante de toda a que nos rodea.

(DUA-A Cefire)



Algunha vez seguiches unha conversación nun restaurante para pesar do ruído de fondo? Para iso tiveches que filtrar e ignorar moitos outros murmurios, pero tamén recompoñer moitas palabras enmascaradas por outros sons.

Vídeo. Video 2

PRINCIPIO I: MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN

**PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN
DA INFORMACIÓN E DO CONTIDO, O QUE ACHEGA UN
MAIOR E MÁIS AMPLO ESPECTRO DE OPCÍONS DE ACCESO
REAL Á APRENDIZAXE DO ALUMNADO**



O alumnado ten diferentes formas de percibir e comprender a información.

Non hai ningún medio óptimo de representación.

REPRESENTACIÓN

Proporcionar opciones para la percepción (1)

Ofrecer opciones para la modificación y personalización en la presentación de la información (1.1)

Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2)

Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)

Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos (2)

Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)

Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2)

Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)

Promover la comprensión entre diferentes idiomas (2.4)

Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios (2.5)

Proporcionar opciones para la comprensión (3)

Activar los conocimientos previos (3.1)

Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellos (3.2)

Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)

Maximizar la memoria, la transferencia y la generalización (3.4)

Aprendiz capaz de identificar los recursos adecuados

Fuente: EDUCADUA

PRINCIPIO II: PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN E EXPRESIÓN

**PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN E EXPRESIÓN
QUE PERMITEN QUE CADA ESTUDANTE DEMOSTRE A
APRENDIZAXE REALIZADA DACORDO CON As súas
PREFERENCIAS E CAPACIDADES**



Cada persoa ten as súas propias habilidades estratéxicas.

O alumnado ten diferentes formas de interaccionar coa información e de expresar ou demostrar o resultado da aprendizaxe.

Non hai ningún medio óptimo para realizar tarefas e expresar os resultados obtidos.

ACCIÓN EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN

Proporcionar opciones para la interacción física (4)

Variar los métodos para la respuesta y la navegación (4.1)

Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo (4.2)

Proporcionar opciones para la expresión y comunicación (5)

Utilizar múltiples medios de comunicación (5.1)

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

Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución (5.3)

Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6)

Guiar el establecimiento de metas (6.1)

Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)

Facilitar la gestión de información y de recursos (6.3)

Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances (6.4)

Estudiante orientado a cumplir metas

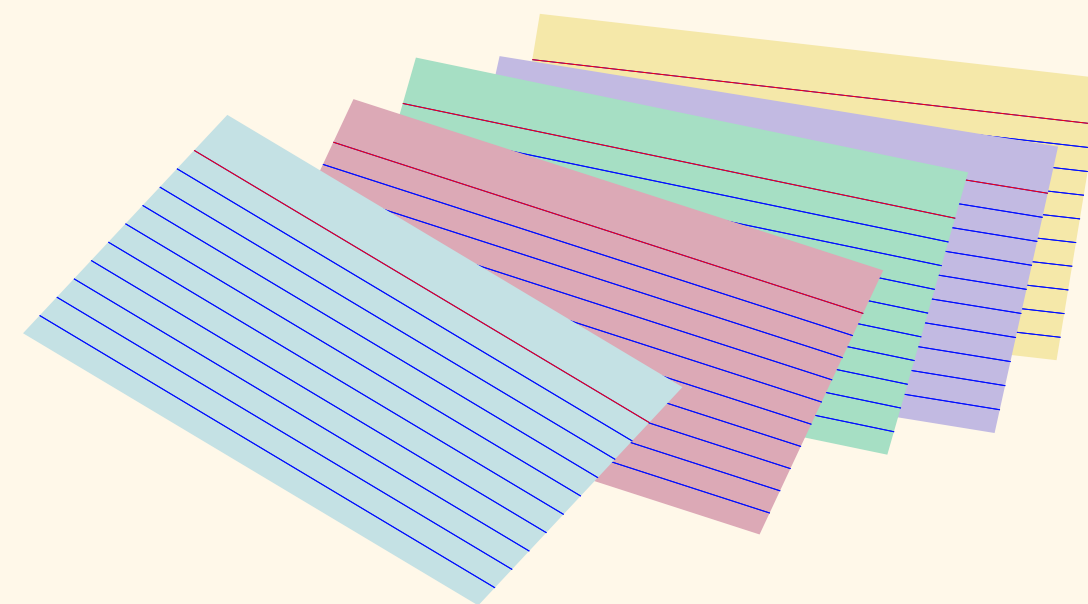
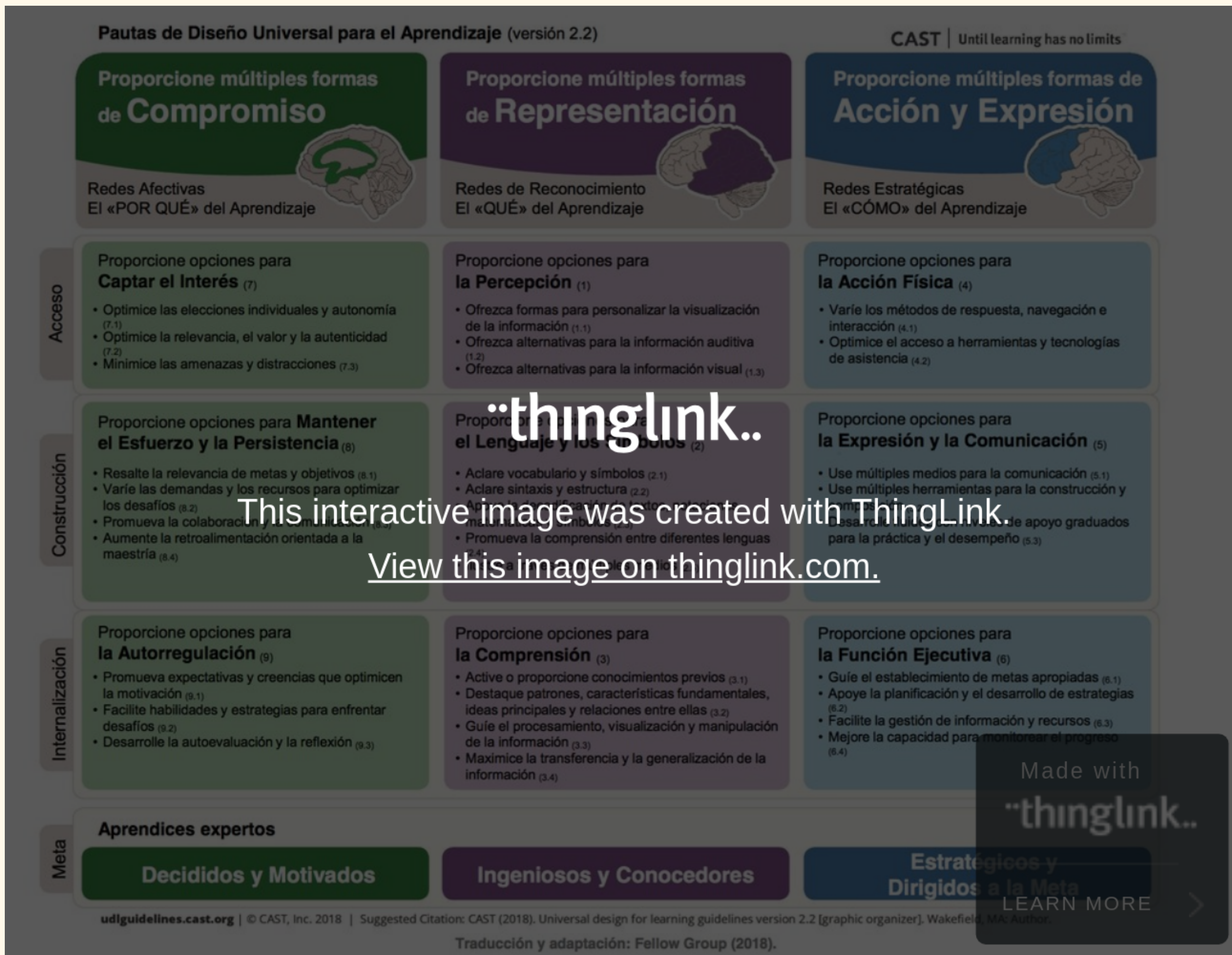


Número de
vogais

Grao de
satisfacción

Columna A	Columna B
Número de vocales	Satisfacción que nos provoca
Ordenador	Ruido
Pintura	Cama
Ojo	Lluvia
Ventana	Verano
Almohada	Trompeta
Avión	Pingüino
Bombilla	Insecto
Cuento	Tierra
Árbol	Nube
Cine	Viajar
Museo	Violín
Libro	Meditación
Calavera	Tormenta
Tablero	Siesta
Cúpula	Cielo





Coral Elizondo.

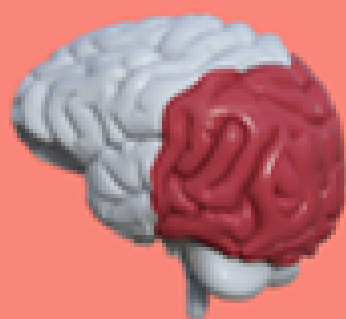


Entón....

Qué relación existe entre

Redes

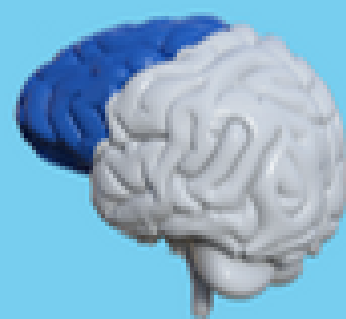
Principios



REDES DE RECONOCIMIENTO

QUÉ SE APRENDE

Proporcionar múltiples
formas de
REPRESENTACIÓN



REDES ESTRATÉGICAS

CÓMO SE APRENDE

Proporcionar múltiples
formas de **ACCIÓN** y
EXPRESIÓN



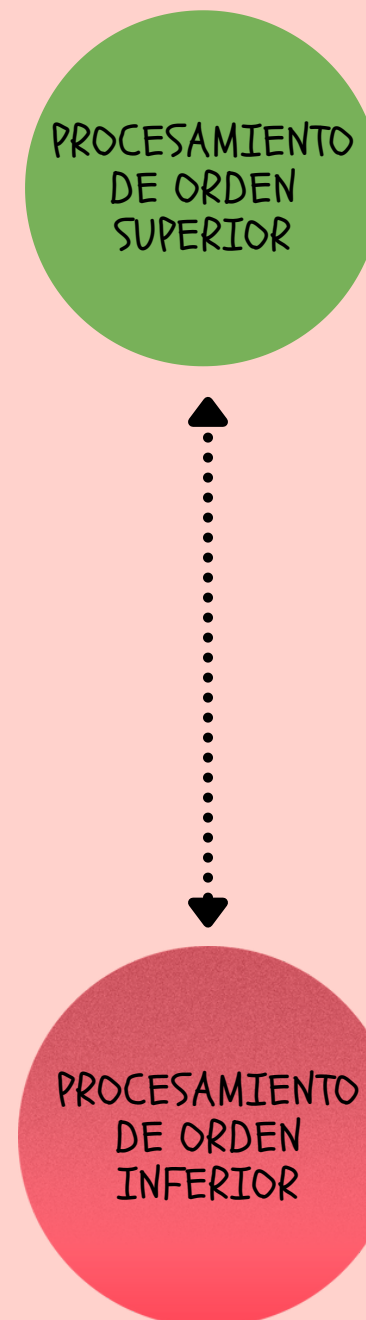
REDES AFECTIVAS

POR QUÉ SE APRENDE

Proporcionar múltiples
formas de
IMPLICACIÓN

DISEÑAMOS DUA

DUA		Taxonomía Bloom (revisada 2001)
Principio III: Implicación ¿Por qué?	CIERRE: Evaluar	Crear
		Evaluar
Principio II: acción y expresión ¿Cómo?	DESARROLLO: planear y ejecutar	Analizar
		Aplicar
Principio I: representación ¿Qué?	INICIO: recibir y analizar información	Comprender
		Recordar



¡TODOS A BORDO!

LENGUAJE DUA

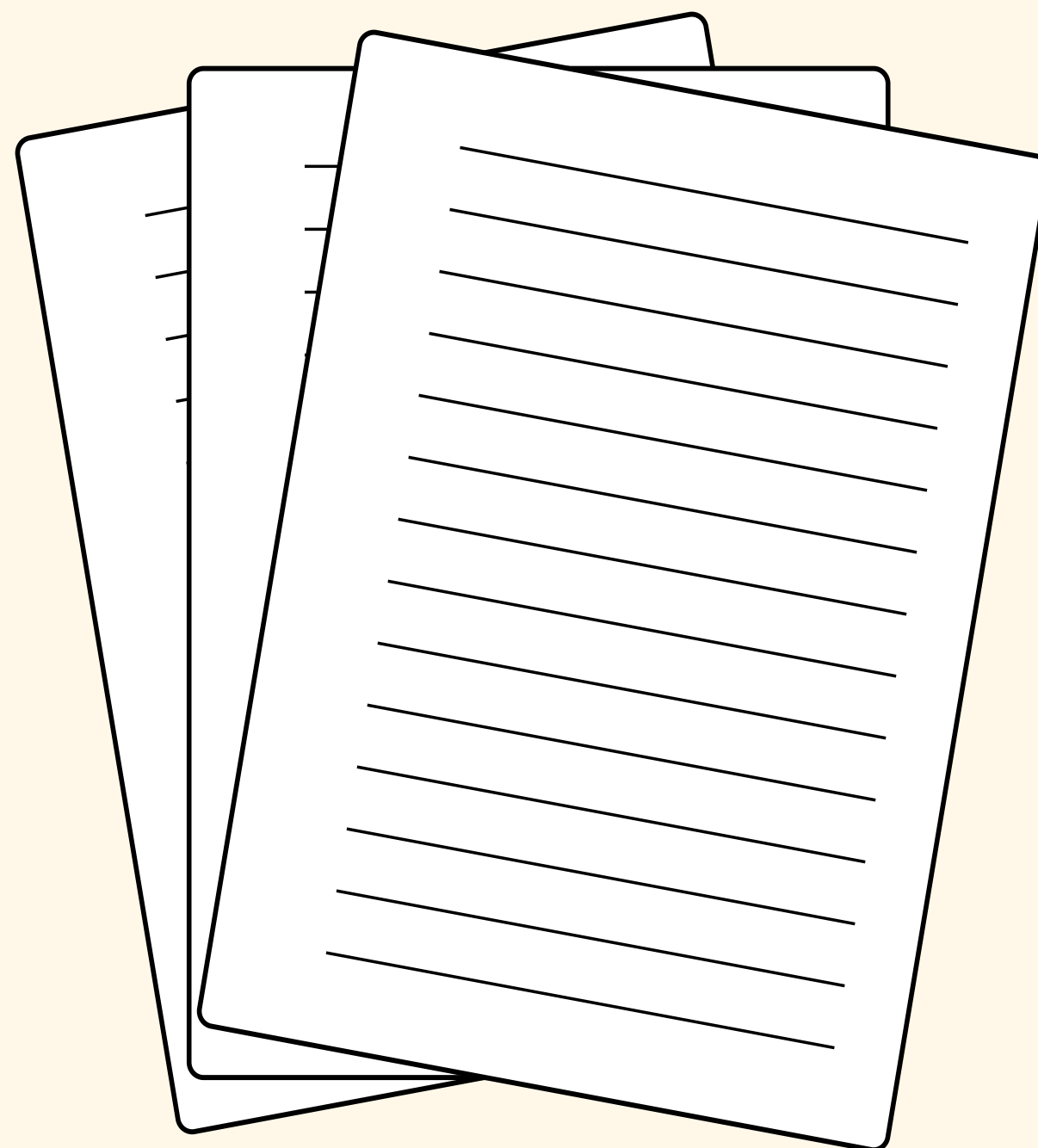
DE: SI MANOLITO PUDIERA MANTENERSE QUIETO, ENTONCES
APRENDERÍA LA LECCIÓN

A: SI LA LECCIÓN NO REQUIRIERA QUE MANOLITO SE MANTUVIERA
QUIETO, ÉL APRENDERÍA LA LECCIÓN

DE: LA ALUMNA CON PARÁLISIS CEREBRAL NO HABLA, NO TIENE NADA
QUE DECIR

A: LA COMUNICACIÓN ES UN DERECHO Y DEBO OFRECERLE
OPORTUNIDADES MULTIMODALES PARA COMUNICARSE

E/A/T



SITUACIÓNS DE APRENDIZAXE

Nace coa LOMLOE

Escenarios que o alumnado se atopa na vida real e das cales os centros poden partir para desenvolver aprendizaxes.

Expoñen unha realidade actual, pasada ou previsible no futuro, nun contexto concreto, que hai que analizar e comprender, ao que hai que dar resposta ou sobre o que se ten que intervir.



SITUACIÓN S DE APRENDIZAXE

"Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas"

Real Decreto 157/2022, Artículo 2

Propostas pedagógicas que, partindo dos **intereses do alumnado** permítenlles **crear o seu propio coñecemento** con autonomía desde as súas propias experiencias de aprendizaxe.

Representan unha ferramenta eficaz para integrar os **elementos curriculares** mediante **tarefas e actividades** significativas e relevantes para resolver problemas de forma creativa e cooperativa.

Para que a **adquisición de competencias** sexa efectiva, as situacións de aprendizaxe deben estar ben **contextualizadas** e ser respectuosas coas experiencias do alumnado e as súas diferentes formas de comprender a realidade.

SITUACIÓNS DE APRENDIZAXE

O deseño de situacións de aprendizaxe debe posibilitar a articulación coherente e eficaz dos distintos ***coñecementos, destrezas e actitudes***. Deben partir de ***obxectivos claros e precisos***, favorecer ***diferentes agrupamentos***, permitir ao alumnado asumir ***responsabilidades***, incluír ***producións orais*** e usar recursos ***analóxicos e dixitais***.

As situacións de aprendizaxe deben fomentar aspectos relacionados co interese común, a sostenibilidade ou a convivencia democrática.

REFLEXIÓN

Las situaciones de aprendizaje en el corazón de la LOMLOE

Pilar Pérez Esteve

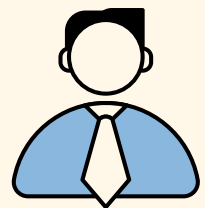
Las situaciones de aprendizaje vienen definidas en el real decreto de enseñanzas mínimas para todas las etapas educativas. En este artículo se ofrecen las claves para crear situaciones de aprendizaje memorables

PALABRAS CLAVE 
SITUACIÓN
DE APRENDIZAJE
LOMLOE
COMPETENCIAS CLAVE
PERFIL DE SALIDA

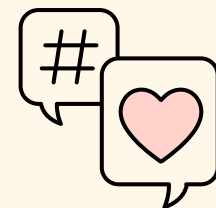
TITULAR



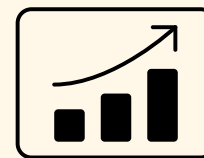
DIMENSIONES DE LA DIFERENCIACIÓN



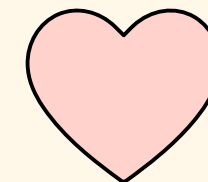
CONTENIDO



PROCESO



PRODUCTO



ORGANIZACIÓN Y
GESTIÓN DE AULA



EL PROPIO ROL
PROFESIONAL DOCENTE

¡GRAZAS!

“SI NO MODIFICAMOS EL CONTEXTO Y LA
ACCESIBILIDAD ES NULA, LA DISCAPACIDAD ES UNA
OPRESIÓN”
CORAL ELIZONDO.