

NOVEDADES DUA 3.0



¿QUÉ VAMOS A APRENDER?

1. **Novedades:** DUA 2.2 vs DUA 3.0

2. Compartiendo significados

Glosario

3. Diseño de una caja de aprendizaje
con **pautas DUA 3.0**



El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un **marco educativo** que guía el diseño de **métodos pedagógicos, materiales y entornos flexibles**

que **minimizan las barreras**, adoptan la **variabilidad humana** y desarrollan el **aprendizaje experto** para todos.

Jennifer Levine



1

COMPARA Y CONTRASTA

Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)			CAST Until learning has no limits		
Acceso	<div>Proporcione múltiples formas de Compromiso</div> <div>Redes Afectivas El «PORQUÉ» del Aprendizaje</div> <div>Proporcione opciones para Captar el Interés<ul style="list-style-type: none">Optimice las elecciones individuales y autonomíaOptimice la relevancia, el valor y la autenticidadMinimice las amenazas y distracciones</div> <div>Proporcione opciones para Mantener el Esfuerzo y la Persistencia<ul style="list-style-type: none">Resalte la relevancia de metas y objetivosVaríe las demandas y los recursos para optimizar los desafíosPromueva la colaboración y la comunicaciónAumente la retroalimentación orientada a la maestría</div> <div>Proporcione opciones para la Autorregulación<ul style="list-style-type: none">Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivaciónFacilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíosDesarrolle la autoevaluación y la reflexión</div>	<div>Proporcione múltiples formas de Representación</div> <div>Redes de Reconocimiento El «QUÉ» del Aprendizaje</div> <div>Proporcione opciones para la Percepción<ul style="list-style-type: none">Ofrezca formas para personalizar la visualización de la informaciónOfrezca alternativas para la información auditivaOfrezca alternativas para la información visual</div> <div>Proporcione opciones para el Lenguaje y los Símbolos<ul style="list-style-type: none">Aclare vocabulario y símbolosAclare sintaxis y estructuraApoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolosPromueva la comprensión entre diferentes lenguasIlustre a través de múltiples medios</div> <div>Proporcione opciones para la Comprensión<ul style="list-style-type: none">Active o proporcione conocimientos previosDestaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellasGuíe el procesamiento, visualización y manipulación de la informaciónMaximice la transferencia y la generalización de la información</div>	<div>Proporcione múltiples formas de Acción y Expresión</div> <div>Redes Estratégicas El «CÓMO» del Aprendizaje</div> <div>Proporcione opciones para la Acción Física<ul style="list-style-type: none">Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacciónOptimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia</div> <div>Proporcione opciones para la Expresión y la Comunicación<ul style="list-style-type: none">Use múltiples medios para la comunicaciónUse múltiples herramientas para la construcción y composiciónDesarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño</div> <div>Proporcione opciones para la Función Ejecutiva<ul style="list-style-type: none">Guíe el establecimiento de metas apropiadasApoye la planificación y el desarrollo de estrategiasFacilite la gestión de información y recursosMejore la capacidad para monitorear el progreso</div>		
	Construcción				
Internalización					
Meta	<div>Aprendices expertos</div> <div>Decididos y MotivadosIngeniosos y ConocedoresEstratégicos y Dirigidos a la Meta</div>				
udlguidelines.cast.org © CAST, Inc. 2018 Suggested Citation: CAST (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic organizer]. Wakefield, MA: Author.					
Traducción y adaptación: Fellow Group (2018).					

VS

Pautas de diseño universal para el aprendizaje		
El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la PERSONALIZACIÓN del aprendizaje. Para ello el estudiante debe tener un propósito claro; debe ser reflexivo; debe convertirse en un estudiante experto y autodirigido que supervisa su progreso basado en el dominio de las competencias y contenidos; debe fomentar su aprendizaje siendo estrategia y debe participar activamente orientado a la acción.		
Diseño de múltiples medios de compromiso		
Diseño de múltiples medios de representación		
Diseño de múltiples medios de acción y expresión		
Acceso	Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades (7) <ul style="list-style-type: none">Optimizar la elección y la autonomía (7.1)Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)Promover y fomentar la alegría y el juego (7.3)Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones (7.4)	Opciones de diseño para la percepción (1) <ul style="list-style-type: none">Apoyar las oportunidades para personalizar la presentación de la información (1.1)Apoyar múltiples formas de percibir información (1.2)Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica (1.3)
	Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia (8) <ul style="list-style-type: none">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 la expresión y la comunicación (5) <ul style="list-style-type: none">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) <ul style="list-style-type: none">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 el desarrollo de estrategias (6) <ul style="list-style-type: none">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)
Apoyo	Opciones de diseño para construir conocimientos (3) <ul style="list-style-type: none">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)	
Función ejecutiva		
CAST Until learning has no limits		
Cita sugerida: CAST (2024). Pautas de diseño universal para el aprendizaje, versión 3.0 [organizador gráfico]. Lynnfield, MA: Autor. Adaptación a la traducción en español de Coral Elizondo Carmona		

PAUTAS 2.2



PAUTAS 3.0

2 GLOSARIO



¿Cuales son vuestras palabras?

IDENTIDAD



Accesibilidad

Ajustes razonables

Ayuda

Barreras

Compasión

Diferenciación

Diseño universal

Diseño universal para el aprendizaje

Empatía

Funciones ejecutivas

Identidad

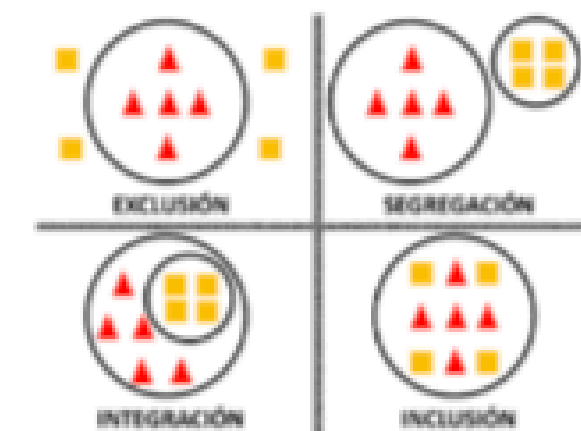
Individualización

Personalización

Prácticas restaurativas

Sesgo

ACLARANDO CONCEPTOS



1

BARRERAS

Creencias y actitudes que las personas tienen. Se concretan en las culturas, las políticas y las prácticas escolares que individual y colectivamente tienen y aplican.

2

ACCESIBILIDAD

Condición que deben cumplir los entornos, productos, para que puedan ser comprendidos y utilizados por todas las personas.

3

DISEÑO UNIVERSAL

Diseño de entornos, productos, servicios... para que sean utilizados por todas las personas sin adaptaciones posteriores y sin necesidad de un diseño especializado.

4

AJUSTES RAZONABLES

Las modificaciones y adaptaciones necesarias y adecuadas que no impongan una carga desproporcionada o indebida, cuando se requieran en un caso particular.

Tabla 1. Adaptación de la tabla PDI (Bray y McClaskey, 2014)

Personalización	Diferenciación	Individualización
El estudiante	El docente	El docente
Fomenta su aprendizaje.	Enseña a grupos de estudiantes.	Enseña a estudiantes individualmente.
Vincula el aprendizaje con intereses, talentos, pasiones y aspiraciones.	Ajusta las necesidades de aprendizaje de los grupos de estudiantes.	Se adapta a las necesidades de aprendizaje cada estudiante.
Participa activamente en el diseño de su aprendizaje.	Diseña la formación en función de las necesidades formativas de los grupos de estudiantes.	Diseña la formación en función de las necesidades formativas del estudiante.
Es responsable de su aprendizaje y se incluye su opinión y elección sobre qué y cómo aprender.	Es responsable de varios tipos de formación para distintos estudiantes.	Es responsable de modificar la formación en función de las necesidades formativas de cada estudiante.
Identifica metas para su plan de formación y puntos de referencia a medida que progresa su itinerario formativo con la orientación del docente.	Identifica las mismas metas tanto para los grupos de estudiantes como para toda la clase.	Identifica las mismas metas para todo el alumnado con objetivos específicos para aquellos que reciben apoyo individual.
Adquiere las competencias para seleccionar y utilizar la tecnología y los recursos apropiados para mejorar su formación.	Selecciona la tecnología y los recursos apropiados para ajustarse a las necesidades de aprendizaje de los grupos de estudiantes.	Selecciona la tecnología y los recursos apropiados para ajustarse a las necesidades de aprendizaje del estudiante en particular.
Construye una red natural de apoyo ⁹ para orientar su formación.	Construye una red natural de apoyo para el trabajo en equipo.	Construye una red natural de apoyo para el trabajo individual.
Se convierte en estudiante experto y autodirigido que supervisa su progreso basado en el dominio de contenidos y competencias.	Utiliza datos y evaluaciones para modificar la formación de los grupos y ofrece a los estudiantes valoraciones individuales para progresar en el aprendizaje.	Utiliza datos y evaluaciones para medir el progreso de lo aprendido por cada estudiante para decidir los siguientes pasos en su formación.
Evaluación A MODO DE aprendizaje y EN TORNO a este con un mínimo DE aprendizaje	Evaluación DEL aprendizaje y EN TORNO a este	Evaluación DEL aprendizaje

SESGO

Un **sesgo cognitivo** es una interpretación errónea sistemática de la información disponible que ejerce influencia en la manera de procesar los pensamientos, emitir juicios y tomar decisiones.

Fue introducido por los psicólogos Kahneman y Tversky en 1972.



cajas

APRENDIZAJE

DUA



cajas **APRENDIZAJE**

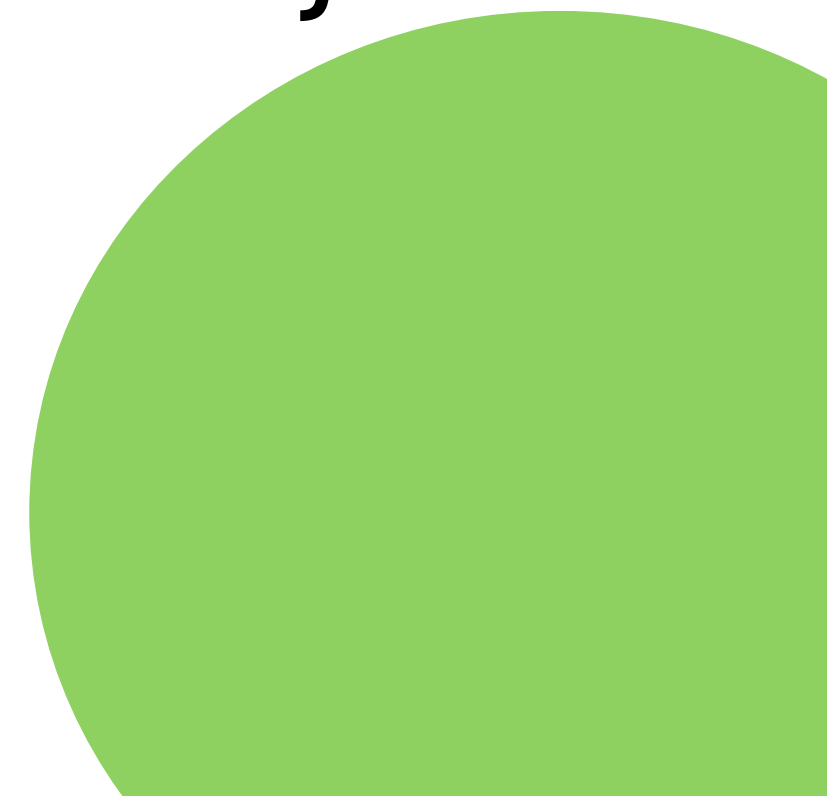
Es una estrategia didáctica
que se apoya en el **aprendizaje basado en retos**,
enmarcada en un **enfoque**
globalizado y competencial,
dentro de un **modelo socioconstructivista**.

PRIMER RETO

Elegid una mujer extraordinaria
entre las que tenéis en la bandeja.

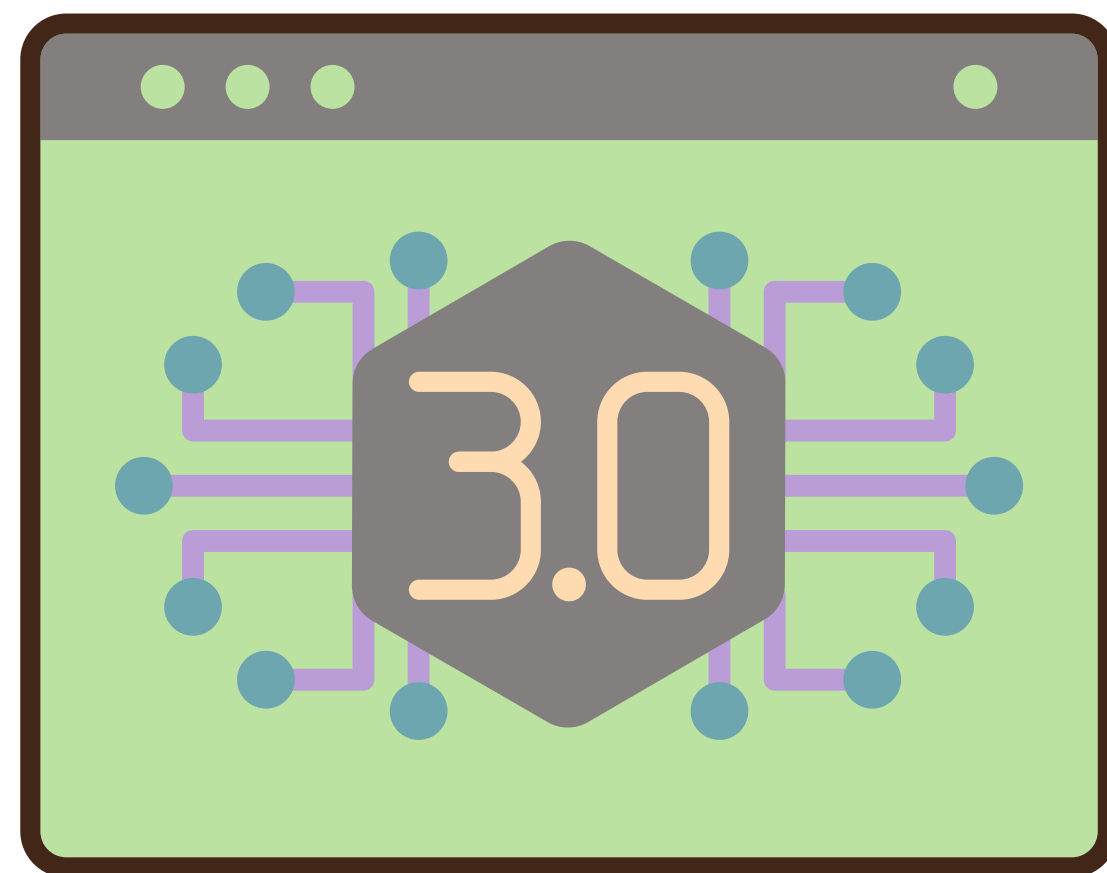
Elegid un curso
y diseñad tres actividades.

Tenéis que utilizar vuestro cuaderno de trabajo.



pautas

DUA

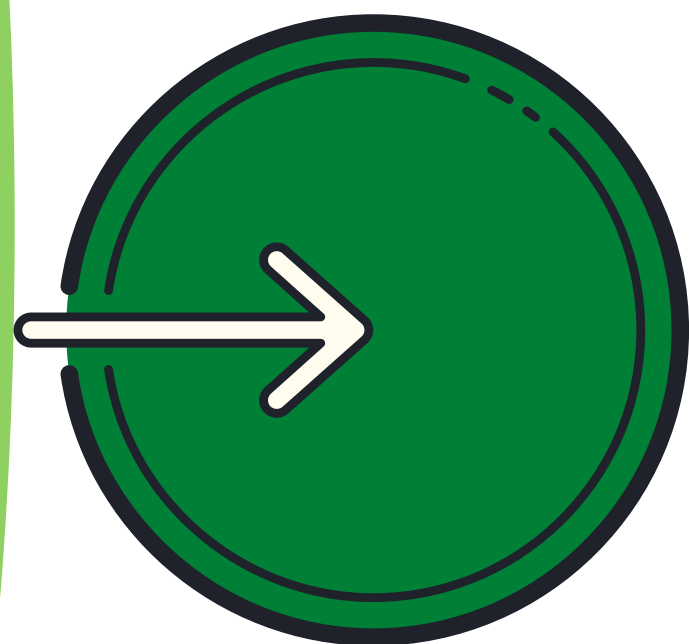


Pautas de diseño universal para el aprendizaje

El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la **PERSONALIZACIÓN del aprendizaje**. Para ello el estudiante debe tener un propósito claro; debe ser reflexivo; debe convertirse en un estudiante experto y autodirigido que supervisa su progreso basado en el dominio de las competencias y contenidos; debe fomentar su aprendizaje siendo estrategia y debe participar activamente orientado a la acción.

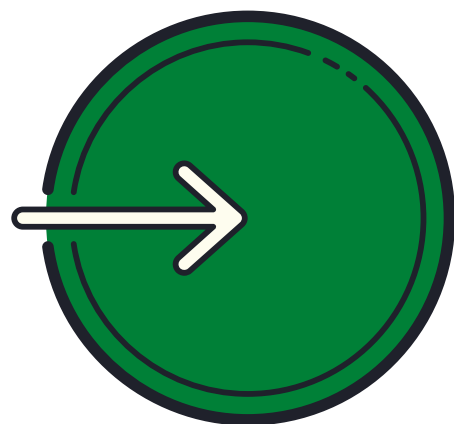


	Diseño de múltiples medios de compromiso	Diseño de múltiples medios de representación	Diseño de múltiples medios de acción y expresión
Acceso	<p>Opciones de diseño para acoger con agrado intereses e identidades (7)</p> <ul style="list-style-type: none">Optimizar la elección y la autonomía (7.1)Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)Promover y fomentar la alegría y el juego (7.3)Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones (7.4)	<p>Opciones de diseño para la percepción (1)</p> <ul style="list-style-type: none">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)	<p>Opciones de diseño para la interacción (4)</p> <ul style="list-style-type: none">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	<p>Opciones de diseño para mantener el esfuerzo y la persistencia (8)</p> <ul style="list-style-type: none">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)	<p>Opciones de diseño para el lenguaje y los símbolos (2)</p> <ul style="list-style-type: none">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)	<p>Opciones de diseño para la expresión y la comunicación (5)</p> <ul style="list-style-type: none">Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)Usar múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad (5.2)Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (5.3)Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (5.4)
Función ejecutiva	<p>Opciones de diseño para la capacidad emocional (9)</p> <ul style="list-style-type: none">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)	<p>Opciones de diseño para construir conocimientos (3)</p> <ul style="list-style-type: none">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)	<p>Opciones de diseño para el desarrollo de estrategias (6)</p> <ul style="list-style-type: none">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

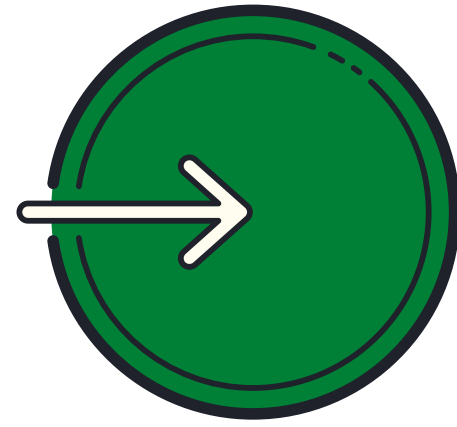
**OPCIONES DE DISEÑO
PARA ACOGER CON AGRADO
INTERESES E IDENTIDADES**



OPCIONES DE DISEÑO PARA ACOGER CON AGRADO INTERESES E IDENTIDADES



Para estimular el compromiso con el proceso de aprendizaje, es necesario reconocer, sostener y valorar los intereses únicos de los estudiantes, así como sus identidades únicas, incluidas dimensiones interrelacionadas como la raza/etnia, la cultura, el género, el idioma y la discapacidad. Crear un entorno de aprendizaje que acoja a los estudiantes en su totalidad es un paso fundamental para garantizar que puedan acceder al proceso de aprendizaje y participar en él.



OPCIONES DE DISEÑO PARA ACOGER CON AGRADO INTERESES E IDENTIDADES



Optimizar la elección y la autonomía

Desarrollar el empoderamiento en el proceso de aprendizaje

Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad

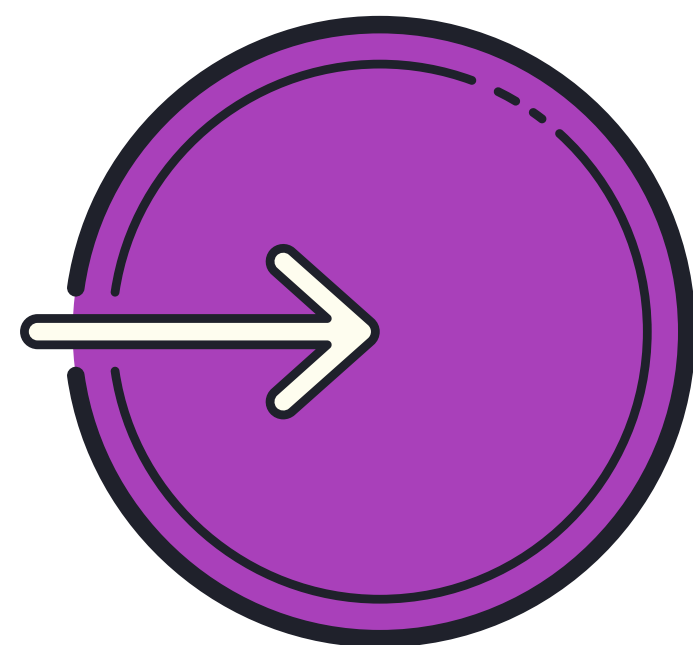
Conecte el aprendizaje con experiencias que sean significativas y valiosas

Fomentar la alegría y el juego

Fomenta la alegría y el espíritu lúdico en el proceso de aprendizaje

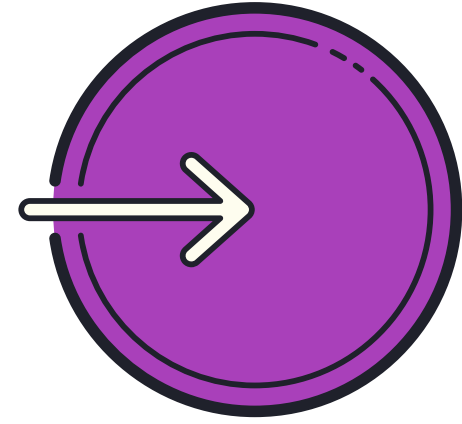
Abordar los sesgos, las amenazas y las distracciones

Fomentar espacios para aprender y tomar riesgos

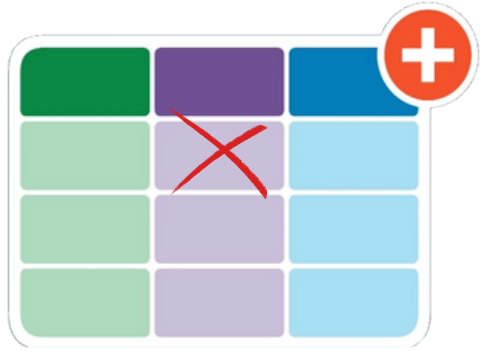


ACCESO

**OPCIONES DE DISEÑO
PARA LA PERCEPCIÓN**



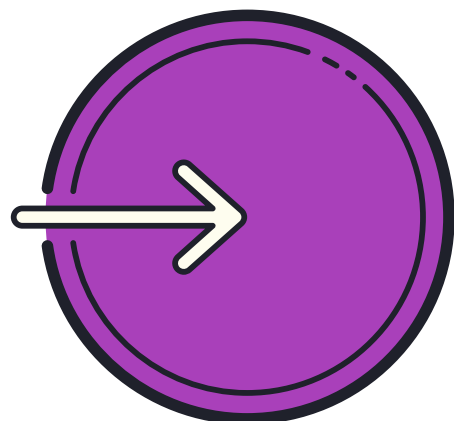
OPCIONES DE DISEÑO PARA LA PERCEPCIÓN



El aprendizaje es **imposible**,
si la información no es percibida por el aprendiz.

Difícil, cuando la información se presenta
en formatos que requieren esfuerzo
o ayuda extraordinaria.

Opresivo cuando el contenido
refuerza estereotipos o pensamientos deficitarios.



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA PERCEPCIÓN



Apoyar oportunidades para personalizar la visualización de la información

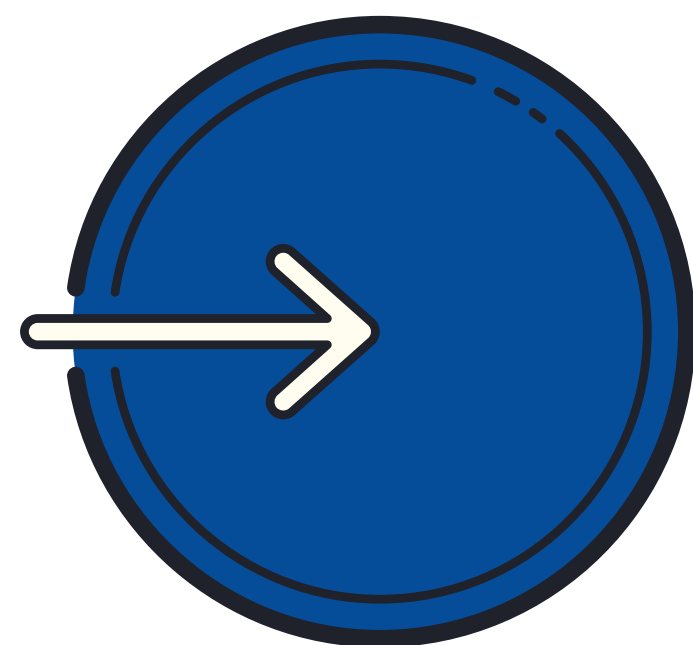
Utilice materiales accesibles con configuraciones que puedan ajustarse según las necesidades y preferencias

Admite múltiples formas de percibir la información

Comparta información de más maneras que solo imágenes y texto

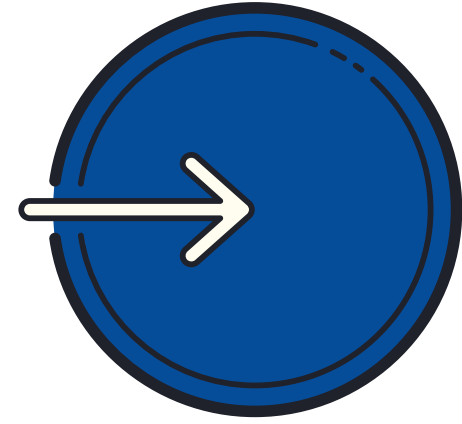
Representar una diversidad de perspectivas e identidades de manera auténtica

Aprenda desde perspectivas múltiples y variadas

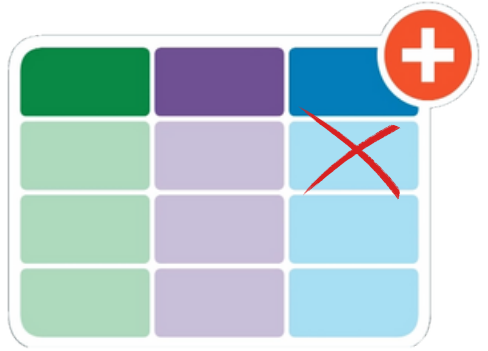


ACCESO

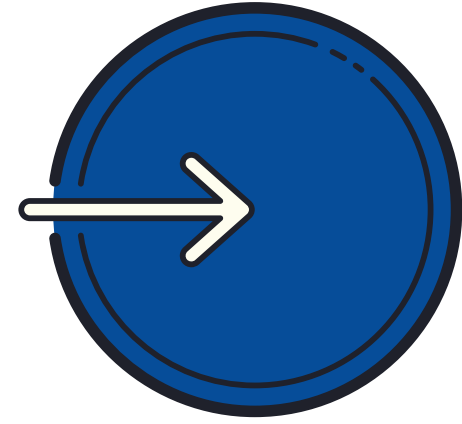
**OPCIONES DE DISEÑO
PARA LA INTERACCIÓN**



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA INTERACCIÓN



Es importante proporcionar materiales con los que todo el alumnado pueda interactuar y que respalden y valoren las necesidades y preferencias de interacción de cada alumno.



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA INTERACCIÓN



Varíe y respete los métodos de respuesta, navegación y movimiento.

Interactuar con herramientas y entornos que hacen que el aprendizaje sea físicamente accesible

Optimizar el acceso a materiales accesibles y tecnologías y herramientas de asistencia y accesibles

Abra puertas al aprendizaje con herramientas y dispositivos accesibles

SEGUNDO RETO

Revisad vuestras actividades

¿Son accesibles? ¿Cómo personalizáis la visualización de la información? ¿Son interactivas? ¿Hay elecciones? ¿Fomentáis la alegría y el juego? ¿Elimináis las distracciones?



Pautas de diseño universal para el aprendizaje

El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la **PERSONALIZACIÓN del aprendizaje**. Para ello el estudiante debe tener un propósito claro; debe ser reflexivo; debe convertirse en un estudiante experto y autodirigido que supervisa su progreso basado en el dominio de las competencias y contenidos; debe fomentar su aprendizaje siendo estrategia y debe participar activamente orientado a la acción.

Diseño de múltiples medios de compromiso



Diseño de múltiples medios de representación



Diseño de múltiples medios de acción y expresión



Acceso

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

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

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

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

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

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

Apoyo

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

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

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

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

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

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

Función ejecutiva

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

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

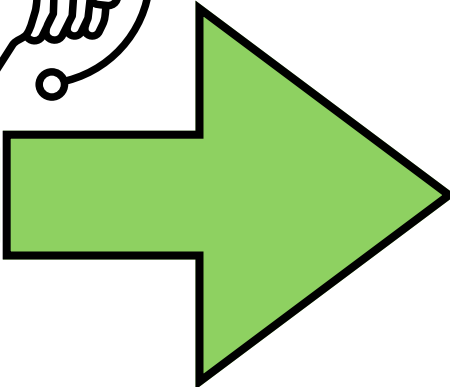
Opciones de diseño para **construir conocimientos** (3)

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

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

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

APOYO





APOYO

**OPCIONES DE DISEÑO
PARA MANTENER
EL ESFUERZO
Y LA PERSISTENCIA**

OPCIONES DE DISEÑO

PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA



El aprendizaje es un proceso continuo que a menudo requiere esfuerzo y determinación constantes.



Para sostener el esfuerzo y la persistencia, son necesarios objetivos que sean significativos y tengan un propósito, ofreciendo andamiajes y apoyos al servicio de objetivos desafiantes, fomentando la colaboración y la pertenencia, y ofreciendo retroalimentación continua y orientada a la acción.



OPCIONES DE DISEÑO

PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA

Aclarar el significado y el propósito de los objetivos

Enfatiza el objetivo y por qué es importante

Optimizar el desafío y el apoyo

Establezca expectativas altas utilizando herramientas y apoyos flexibles

Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo

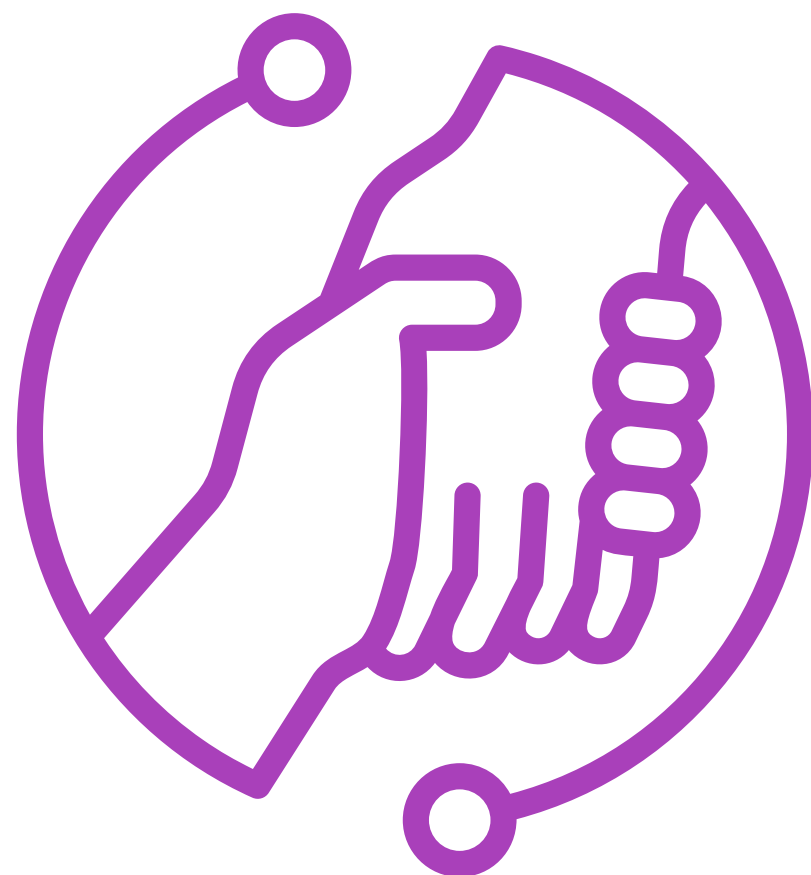
Aprendamos unos de otros y con otros

Fomentar la pertenencia y la comunidad

Cultivar espacios donde los estudiantes sean bienvenidos y donde ellos quieran estar

Ofrecer retroalimentación orientada a la acción

Guíe el aprendizaje enfatizando el papel del esfuerzo y el proceso



OPCIONES DE DISEÑO PARA LENGUAJE Y SÍMBOLOS



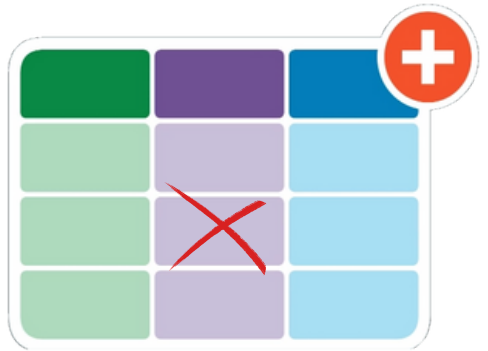
OPCIONES DE DISEÑO PARA EL LENGUAJE Y LOS SÍMBOLOS



Las desigualdades surgen cuando la información se presenta a todos los estudiantes a través de una única forma de representación. Asegúrate de que haya múltiples representaciones disponibles no solo para accesibilidad, sino también para **mayor claridad, comprensión y creación de una comprensión compartida para todos los estudiantes.**



OPCIONES DE DISEÑO PARA EL LENGUAJE Y LOS SÍMBOLOS



Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras del lenguaje

Construir significado a partir de palabras, símbolos y números utilizando diferentes representaciones

Admite decodificación de texto, notación matemática y símbolos

Asegúrese de que el texto y los símbolos no interfieran con el objetivo de aprendizaje

Cultivar la comprensión y el respeto entre idiomas y dialectos.

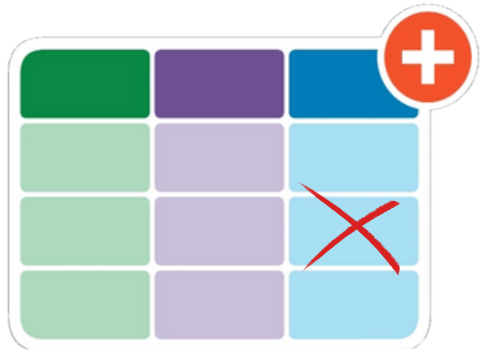
Utilice traducciones, descripciones, movimientos e imágenes para apoyar el aprendizaje en idiomas desconocidos o complejos

Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos

Honrar una amplia variedad de formas de lenguaje

Ilustrar a través de múltiples medios

Haga que el aprendizaje cobre vida con simulaciones, gráficos, actividades y vídeos



**OPCIONES DE DISEÑO
PARA LA EXPRESIÓN
Y LA COMUNICACIÓN**



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN



Es importante proporcionar múltiples modalidades de expresión para **reducir las barreras de comunicación** y ayudar a los estudiantes a expresar conocimientos, ideas y conceptos en el entorno de aprendizaje.



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN



Utilice múltiples medios para comunicarse

Expresar el aprendizaje de formas flexibles

Utilice múltiples herramientas para la construcción, la composición y la creatividad

Compartir pensamientos e ideas utilizando herramientas que complementen el objetivo de aprendizaje

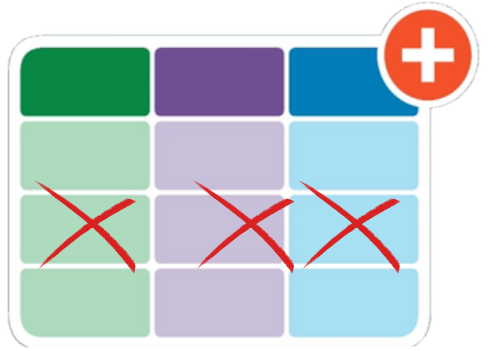
Desarrolle fluidez con apoyo gradual para la práctica y el desempeño

Aplicar y liberar gradualmente andamios para apoyar la autonomía del alumno

Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación

Honre una amplia variedad de formas de comunicación

TERCER RETO



Revisad vuestras actividades

¿Anticipáis los objetivos? ¿Trabajáis el multinivel?

¿Cómo clarificáis el vocabulario? ¿Qué opciones a la expresión contempláis? ...



MULTINIVEL. PROCESOS COGNITIVOS

RECORDAR

Reconocer, evocar, listar, enumerar,
describir, localizar, subrayar,
encontrar...

Preguntas de verdadera, falsa

Trivial

Cierres metacognitivos

Funciones ejecutivas: memoria



COMPRENDER

Interpretar, ejemplificar, clasificar,
resumir, abstraer, comparar, explicar,
parafrasear

Dibujar el ciclo del agua

Inferir a partir de un ejemplo

Parafrasear, explicar con sus palabras

Conocimientos previos



APLICAR

Ejecutar, implementar,
desempeñar, usar

Resolución de problemas

Escribir un diario

Noticiera

Laboratoria

Aprendizaje experimental



ANALIZAR

Diferenciar, organizar, atribuir,
contrastar, estructurar, relacionar

Comparar y contrastar

Diagrama causa-efecto

Partes y todo

Ministerio del tiempo

Funciones ejecutivas: razonamiento



EVALUAR

Probar, criticar, revisar,
juzgar, detectar

Debates

Booktuber

Metacognición

Funciones ejecutivas:

toma de decisiones



CREAR

Planificar, producir, diseñar,
construir, idear, trazar, elaborar,
hipotetizar

Trabajos de investigación

Pensamiento de diseño

Funciones ejecutivas:

planificación



de lo simple
a lo complejo

MULTINIVEL. CONOCIMIENTO

FÁCTICO

Elementos básicos que los estudiantes deben conocer para poder familiarizarse con una disciplina o resolver problemas.

Conocimiento de términos,
conceptos, de detalles
y elementos específicos.



CONCEPTUAL

Relaciones entre los elementos básicos dentro de una estructura más grande

Conocimiento de clasificaciones,
categorías, principios,
generalizaciones, teorías,
modelos, estructuras....



PROCEDIMENTAL

Cómo hacer algo, con métodos de investigación y criterios para el uso de habilidades.

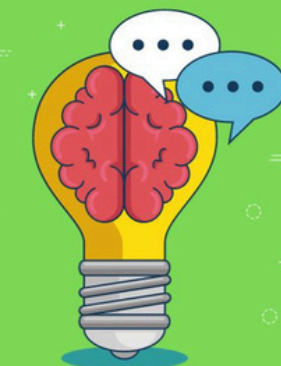
Conocimiento de habilidades
específicas de la materia,
algoritmos, técnicas específicas,
procedimientos.



METACOGNITIVO

Conocimiento de la cognición en general, así como la conciencia y conocimiento de la propia cognición.

Conocimiento estratégico
sobre tareas cognitivas,
autocanocimiento.



de lo concreto a lo abstracto

Pautas de diseño universal para el aprendizaje

El objetivo del diseño universal para el aprendizaje (DUA) es lograr la **PERSONALIZACIÓN del aprendizaje**. Para ello el estudiante debe tener un propósito claro; debe ser reflexivo; debe convertirse en un estudiante experto y autodirigido que supervisa su progreso basado en el dominio de las competencias y contenidos; debe fomentar su aprendizaje siendo estrategia y debe participar activamente orientado a la acción.

Diseño de múltiples medios de compromiso



Diseño de múltiples medios de representación



Diseño de múltiples medios de acción y expresión



Acceso

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

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

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

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

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

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

Apoyo

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

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

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

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

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

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

Función ejecutiva

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

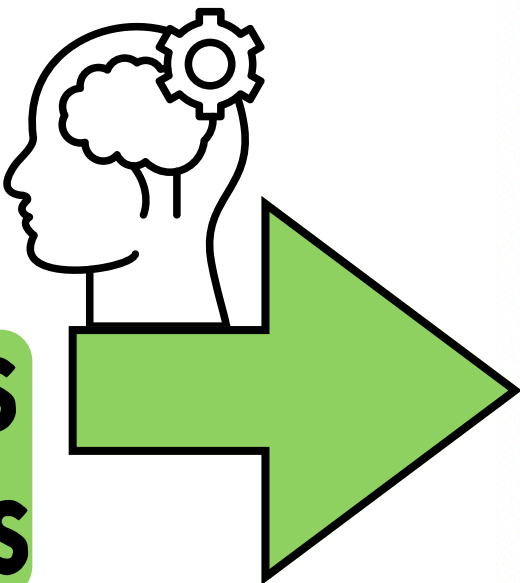
- Reconocer expectativas, creencias y motivaciones (9.1)
- Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (9.2)
- Promover la reflexión individual y la colectiva (9.3)
- Fomentar la empatía y las prácticas restaurativas (9.4)

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

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

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

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



FUNCIONES EJECUTIVAS



OPCIONES DE DISEÑO

PARA

LA CAPACIDAD EMOCIONAL



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA CAPACIDAD EMOCIONAL



Un aspecto crítico del desarrollo humano es prestar atención a las propias capacidades para reconocer emociones, gestionar pensamientos y comportamientos y empatizar con los demás.

Los entornos de aprendizaje eficaces desarrollan las capacidades intrínsecas de los estudiantes para regular sus propias emociones y elegir cómo avanzar al servicio de su aprendizaje.



OPCIONES DE DISEÑO PARA LA CAPACIDAD EMOCIONAL



Reconocer expectativas, creencias y motivaciones

Establecer metas que inspiren confianza y sentido de pertenencia con el aprendizaje

Desarrollar la conciencia de uno mismo y de los demás

Desarrollar y gestionar respuestas e interacciones emocionales saludables

Promover la reflexión individual y colectiva

Aumentar la conciencia sobre el progreso hacia los objetivos y cómo aprender de los errores

Cultivar la empatía y las prácticas restaurativas

Aprenda de las perspectivas de los demás y repare el daño



OPCIONES DE DISEÑO

PARA

CONSTRUIR CONOCIMIENTOS



OPCIONES DE DISEÑO PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS



La educación ayuda a los estudiantes a
transformar la información accesible
en conocimiento utilizable y generar nuevos
conocimientos.



OPCIONES DE DISEÑO PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS



Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje

Establecer conexiones con conocimientos y experiencias previos

Resalte y explore patrones, características críticas, grandes ideas y relaciones.

Enfatizar la información importante y cómo se relaciona con el objetivo de aprendizaje

Cultivar múltiples formas de conocer y crear significado.

Honrar las formas múltiples y diversas de desarrollar la comprensión del mundo

Maximizar la transferencia y generalización

Aplicar el aprendizaje a nuevos contextos



OPCIONES DE DISEÑO PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS



OPCIONES DE DISEÑO PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS



Un aspecto crítico del aprendizaje es la capacidad de actuar hábilmente y con un propósito, o de demostrar **funciones ejecutivas**.



OPCIONES DE DISEÑO PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS



Establecer metas significativas

Practica el establecimiento de metas desafiantes y auténticas

Anticipar y planificar los desafíos

Formular planes razonables para alcanzar metas

Organizar información y recursos

Apoye la organización y la memoria utilizando herramientas y procesos flexibles

Mejorar la capacidad de seguimiento de los avances

Analizar el crecimiento a lo largo del tiempo y cómo aprovecharlo

Cuestionar las prácticas excluyentes

Trabajar hacia la construcción de espacios y sistemas más inclusivos

TERCER RETO



Revisad vuestras actividades

¿Cómo tenéis en cuenta el bienestar emocional?

¿Cómo trabajáis la metacognición?

¿Y la transferencia del conocimiento?

¿Tenéis planificadores,
organizadores gráficos?

¿Cómo revisan su trabajo?



Gracias

¿Tienes alguna pregunta?

Email

EDUCA@CORALELIZONDO.COM

Web

WWW.CORALELIZONDO.COM

Teléfono/wapsaap

+34 633903059