



CFR
VIGO



9 Febrero 2023
16:30 – 20:30 horas

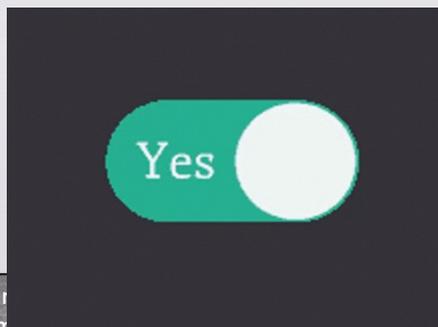


El marco DUA.
**¿Podrías vivir sin
audios de WhatsApp?**



Carlos González Flórez

¿Se puede enseñar a hablar a un perro?



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo un [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) Internacional.



ENSEÑAR A HABLAR A UN PERRO

El primer día de clase el docente comentó a sus alumnos que había invertido todas sus vacaciones veraniegas en enseñar a hablar a su perro. "Lo tengo ahí fuera y si queréis lo paso para que os haga una demostración", exclamó el docente. Ante el entusiasmo del alumnado introdujo en la clase al perro llamado "Tango", el cual miró con interés a los asistentes, luego se acercó a su dueño, ¿y sabéis que hizo?



Pues bostezar y tumbarse recogiendo la cola en torno a su cuerpo.

-¿De verdad alguno de los profes de esta formación pensabais que un perro iba a poder hablar?-

Y es que tras 5 minutos observando el aula como mucho el perro se sacudía. Una chica levantó la mano para comentar decepcionada: "Profe, el perro no habla". El maestro la miró fijamente, luego al can y asintió: "Tienes razón. Pero yo he dicho que había enseñado a hablar a mi perro, no que él hubiera aprendido".

Esta bonita anécdota nos ilustra que no solo es obligación moral y profesional del profesorado enseñar, sino asegurarse de que sus alumnos les entienden y aprenden, porque enseñar y aprender muchas veces lo percibimos como sinónimos y por desgracia en la mayoría de los casos no lo son.

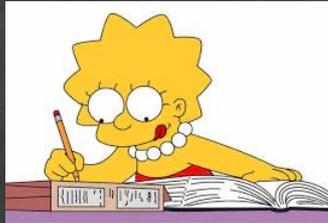
Por tanto respondiendo a la pregunta del cerebro a elegir para enfocar la enseñanza, no cabe duda, **desde el cerebro de quién aprende.**



1: REPASAMOS
Ingredientes
neuroingredientes-DUA

HOJA-RUTA

2: VAMOS TODOS?
Inclusión?



3: A COOMER
Implicaciones
DUA en el aula.



Docentes-
cocineros

1- "Bocación"
¿Seguro?

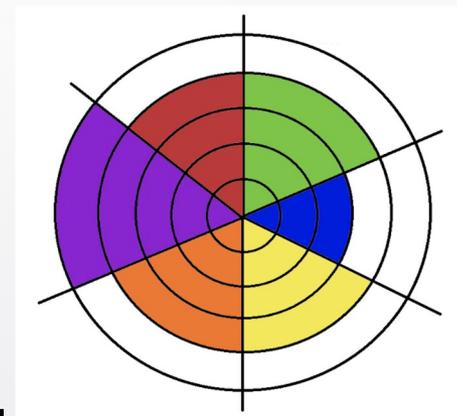
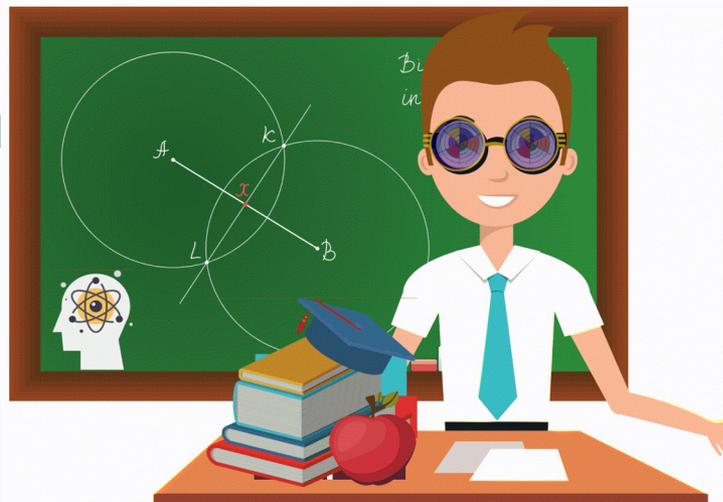
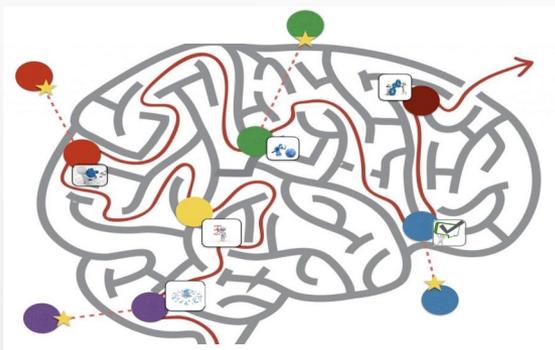


Meternos en harina con confianza

la gallina colabora



el cerdo se compromete



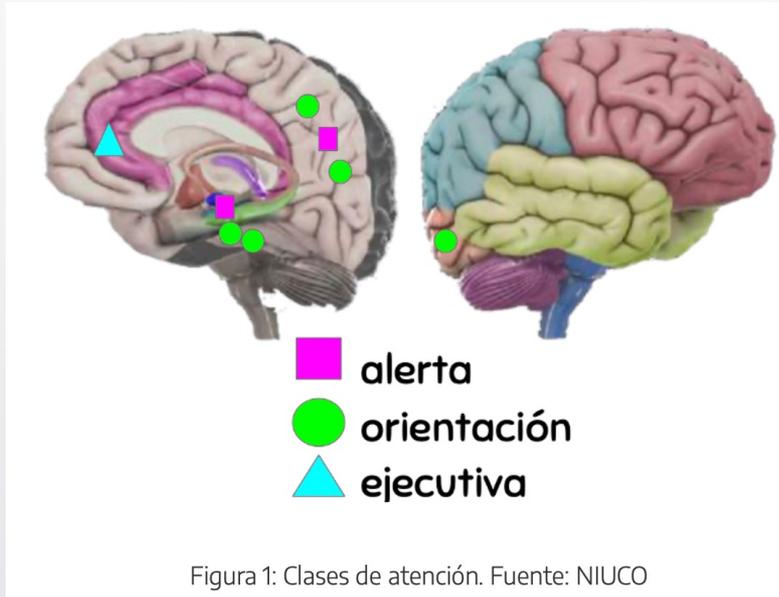
Desde la mirada de la **Rúbrica de la Diana del Aprendizaje.**

Se define un neuroecualizador o neuroescáner para identificar y por tanto modificar el empleo de unos principios neuroeducativos fundamentados en las aportaciones de la neurociencia que nos permitan delimitar el marco de referencia en el que queremos trabajar, y concretamente para la elaboración de un instrumento de medida cualitativo a través de los siguientes parámetros. Algunos pueden ser comunes a varios principios.



1a-Atención

1-Tipos de atención



Sin duda es uno de los ingredientes principales que hará de cualquier receta educativa un plato irresistible, puesto que aporta una premisa que otros no, favorecer la buena acogida y predisposición fundamental del resto de ingredientes, incluso si es incluido de forma indirecta al ser aportado inherente a los demás, es decir, no es necesario añadirlo si el plato es servido con aromas de narrativa, gotas de emoción o aliños lúdicos de juego.

EJECUTIVO C. Atención



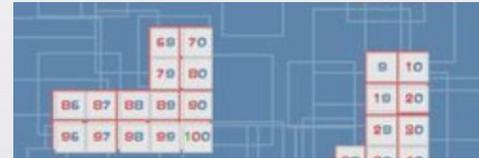
De alerta

De supervivencia, podemos asociar aprendizajes posteriores tras una señal de alerta (acústica) y hacer que la resaca atención consiga sus frutos...



De orientación

Los estímulos se muestran en diferentes zonas espaciales, y podemos orientar esta atención.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

La ejecutiva

Anular la información distractora que les puede llevar a errores, CONTROL ATENCIONAL.



+

Vinculada a la autorregulación comportamental.

Link



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



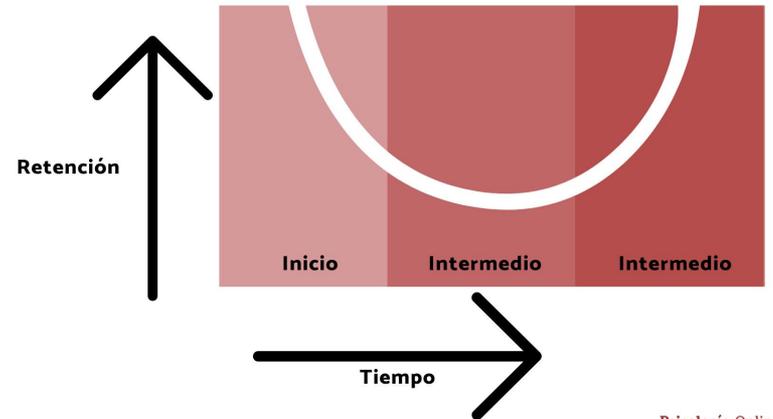
2-Curva

Curva atencional

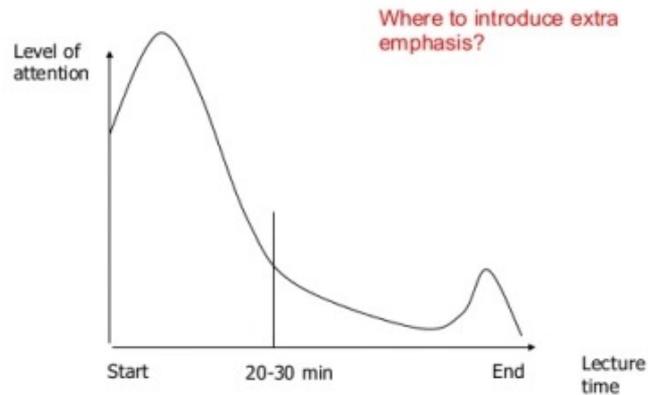


SORPRESA

EFFECTO DE PRIMACÍA Y RECENCIA



Attention curve (Bligh 1971)



Atención



¿Saltos equipo verde?



LINK

Codificación Dual.

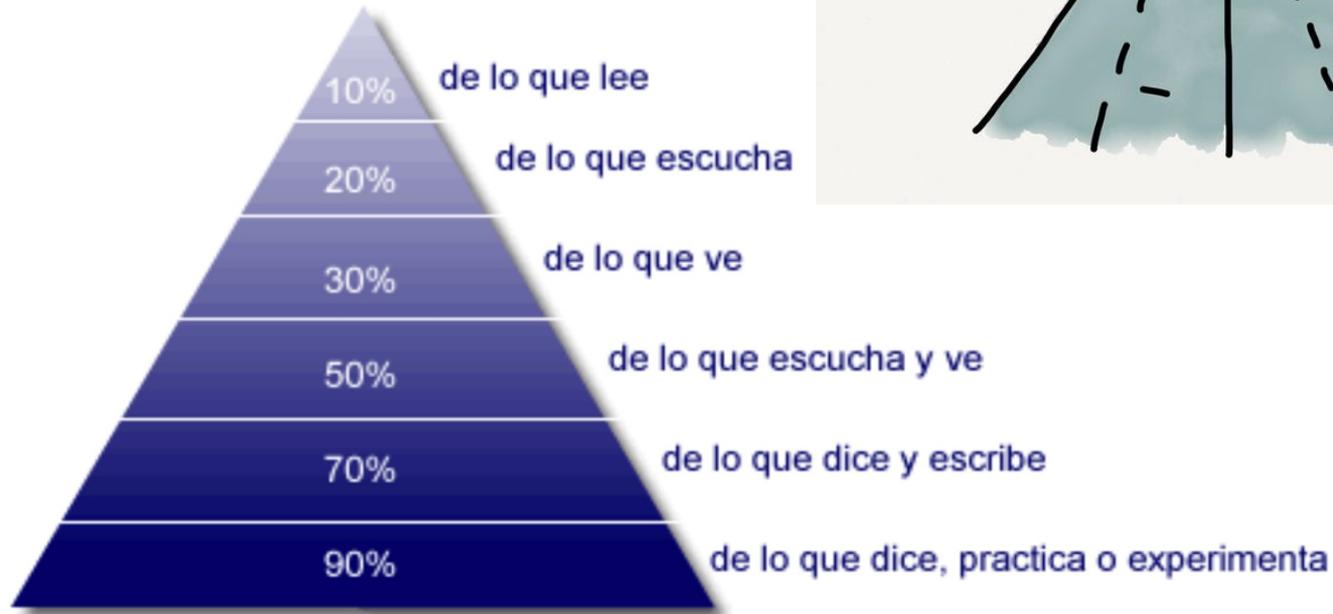
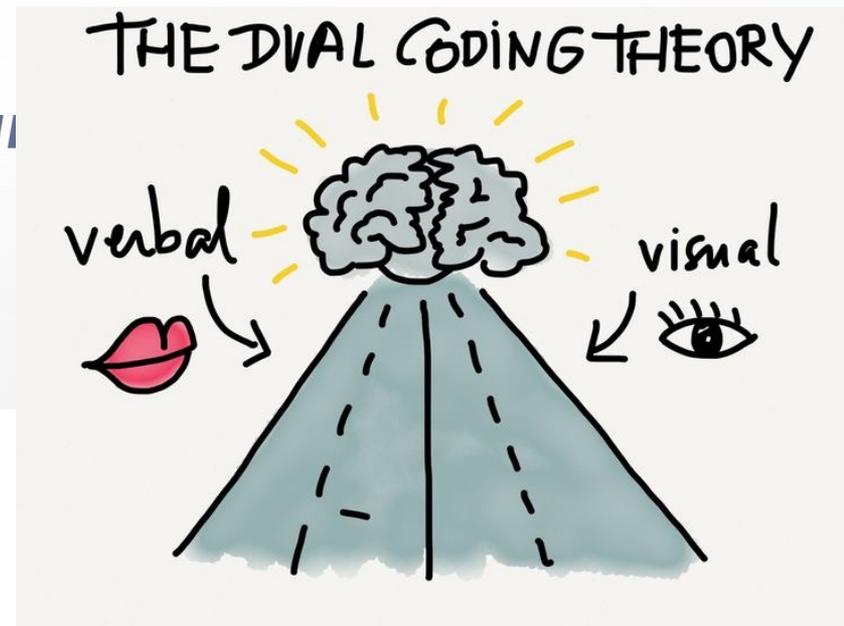


Figura 2: Porcentaje de recuerdos en función de la experiencia. Fuente: Edgar Dale, Audio-Visual Methods in Teaching (3rd Edition), Holt, Rinehart, and Winston (1969)



1b-MEMORIA



La memoria ha de ser otro de los ingredientes que tendrían que estar presente en todas las recetas educativas ya que tras captar la atención gracias al ingrediente anterior sin una buena dosis de memoria sería imposible consolidar su aprendizaje, haciendo que el sabor base que tanto esfuerzo nos ha supuesto obtener se pierda a la mínima de cambio, como el gif acompañado, puesto que la memoria es la capacidad que nos posibilita adquirir y retener información de nuestras vidas, entorno y de las consecuencias de su comportamiento (Barnabéu, 2017)

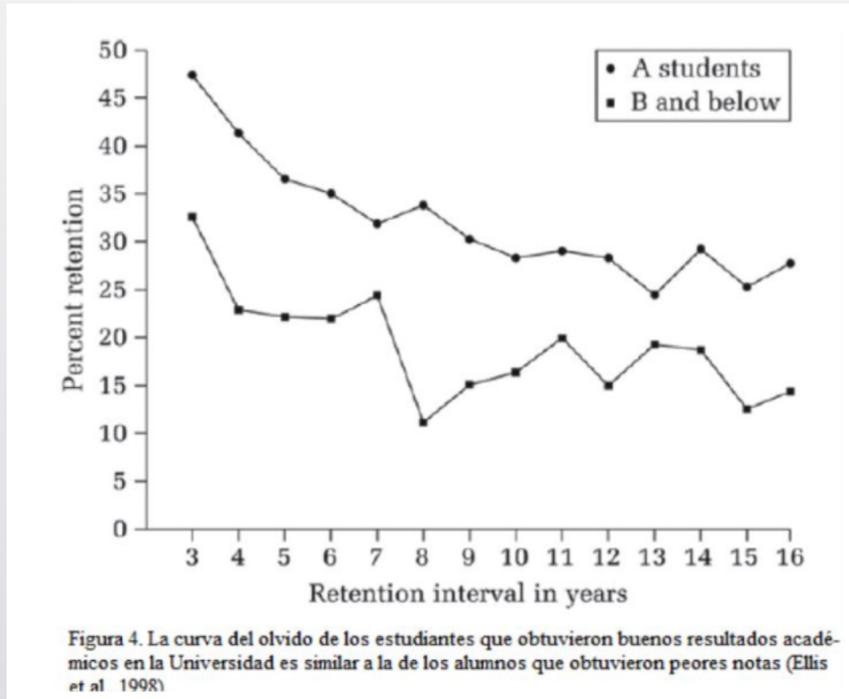


Figura 3: Infografía tipos de memoria Fuente: Elaboración propia.



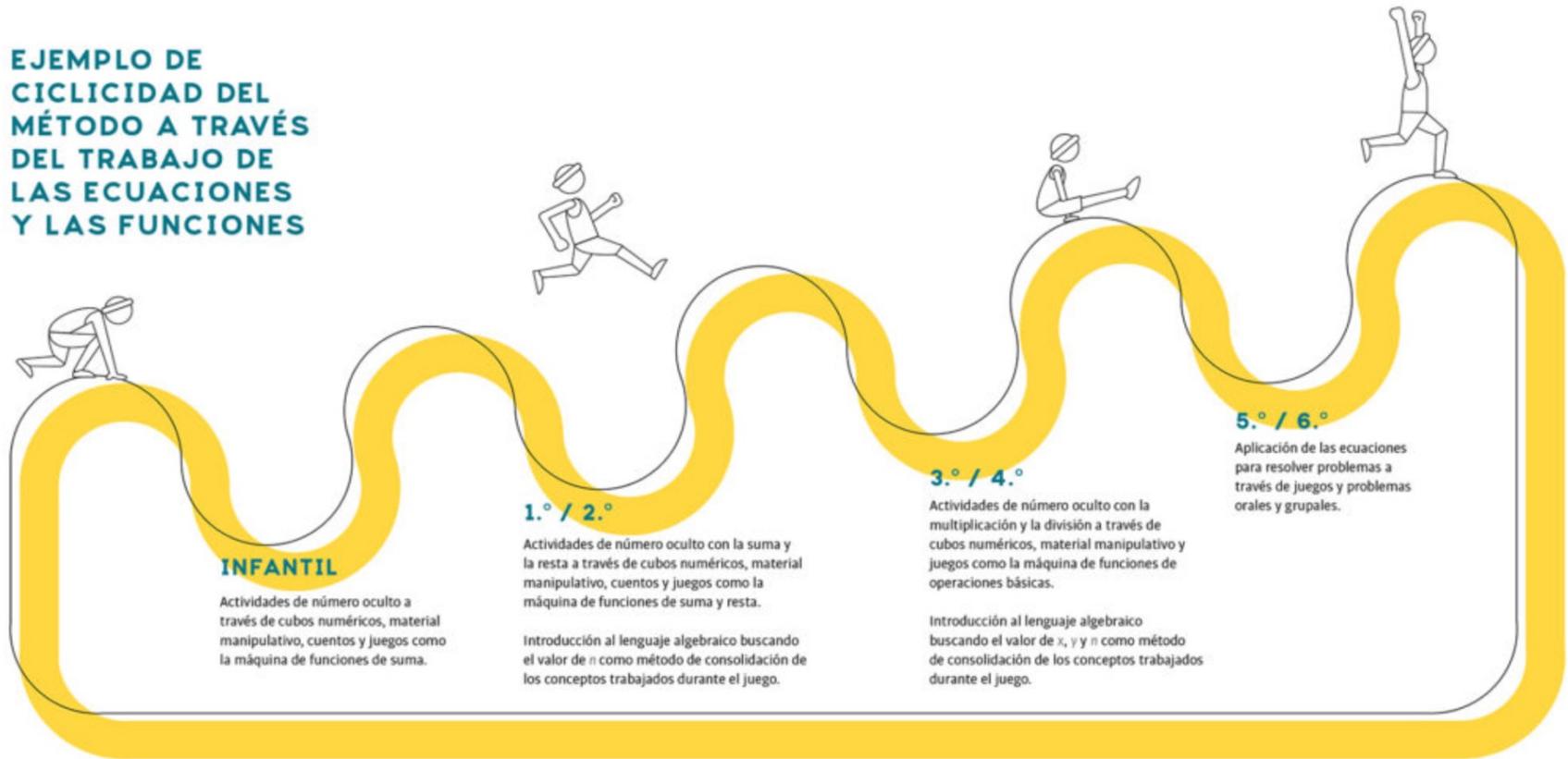
1-Aprendizaje significativo para el alumnado:

2-No lo lees, intenta recordarlo





EJEMPLO DE CICLICIDAD DEL MÉTODO A TRAVÉS DEL TRABAJO DE LAS ECUACIONES Y LAS FUNCIONES



INFANTIL

Actividades de número oculto a través de cubos numéricos, material manipulativo, cuentos y juegos como la máquina de funciones de suma.

1.º / 2.º

Actividades de número oculto con la suma y la resta a través de cubos numéricos, material manipulativo, cuentos y juegos como la máquina de funciones de suma y resta.

Introducción al lenguaje algebraico buscando el valor de n como método de consolidación de los conceptos trabajados durante el juego.

3.º / 4.º

Actividades de número oculto con la multiplicación y la división a través de cubos numéricos, material manipulativo y juegos como la máquina de funciones de operaciones básicas.

Introducción al lenguaje algebraico buscando el valor de x , y y n como método de consolidación de los conceptos trabajados durante el juego.

5.º / 6.º

Aplicación de las ecuaciones para resolver problemas a través de juegos y problemas orales y grupales.

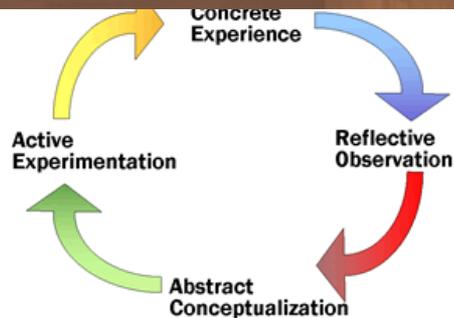
Y en educación entonces?

HORIZONTAL

10 MINUTOS,
18 DIAS

V
E
R
T
I
C
A
L

1 HORA,
3 DIAS



**Kolb's Cycle
of Experiential Learning**

image by Karin Kirk



hacedores[®]
Aprende haciendo

Giacomo Rizzolatti

10-Ev.



Serie Prácticas Educativas 31

Ansiedad hacia las matemáticas

Denes Szűcs, Irene C. Mammarella

Traducido por Jessica Mercader Ruiz, Rebeca Siegnthaler

Para finalizar la receta de ingredientes es el último que quizás sea el que más precise no incorporarse (ya que siempre por desgracia ha estado muy presente) sino renovarse, puesto que seguramente se encuentre caduco en la mayoría de las despensas educativas al no haber sido actualizado. Generalmente los centros docentes continúan empleando los mismos tipo de exámenes que empleaban nuestros antepasados al seguir considerando que la evaluación solo puede cocinarse calificativamente. Por tanto se ha perdido de perspectiva de la finalidad última de la educación (el aprendizaje) al perderse un infinito de sabores educativos evaluativos más sabrosos y nutritivos para nuestros comensales alumnos, además de evitar el sabor tan amargo de la presión de la temida calificación (cuyo resultado que sigue en muchos casos es el del siguiente gif)

RECETA PARA COCINAR LA EVALUACIÓN

POR COMPETENCIAS

www.multipleskids.com

Cocinar y educar comparten la misma naturaleza artística. Son procesos únicos e irrepetibles, requieren de dosis de sensibilidad y formación a partes iguales. La vocación o el amor por lo que haces se complementa con la formación y la experiencia. Y como en la cocina, también hay un ingrediente secreto.



INGREDIENTES



INDICADORES

Se puede sustituir por estándares. Lo más importante es que estos referentes sean competenciales, es decir, no estén centrados en el saber qué, sino en el saber cómo. Por tanto, los indicadores no serán tanto si la niña o el niño conoce, sino si comprende, utiliza, crea, manipula, resuelve, interviene, planifica, comunica, participa, construye..



EVIDENCIAS

Rubricar las evidencias de aprendizaje supone que si vas a valorar la actitud crítica o el buen comportamiento, debes definir cómo se demuestra, cuál es la conducta observable.. Interviene esperando su turno, da argumentos, ofrece ayuda, negocia acuerdos...



HERRAMIENTAS

CUCHARA DE PALO

Lo que usamos para "catar" el proceso, no para medir sino para hacer ajustes pedagógicos. Lo que hace la cuchara de palo en cocina es extraer una muestra del proceso para reflexionar cómo podemos mejorarlo. En educación todo lo que nos valga para extraer datos del proceso (portfolio, rúbrica del cuaderno, exposiciones, entrevistas, cuestionarios, presentaciones... Como en cocina, lo importante no es la información que se obtiene sino lo que es capaz de hacer el cocinero o cocinera con ellos.



ELABORACIÓN



ANTES DE EMPEZAR

Pregúntate ¿Qué recursos tengo? ¿Qué sé de los "comensales"? ¿Cómo puedo conocer sus gustos e intereses? ¿Cuáles son sus necesidades "nutricionales"?

DURANTE LA COCCIÓN

¿Les está gustando? ¿Alguien quiere más? ¿Alguien necesita ajuste específico (más sal)? ¿Quizá otro plato?

ANTES DE TERMINAR

¿Cuánto les ha nutrido? ¿Para qué lo utilizarán? ¿Quiéren repetir? ¿Cuál es su opinión?... El que tiene que aprobar eres tú.



Y el ingrediente secreto, como en cocina... es hacerlo con AMOR





2: VAMOS TODOS?
Inclusión?



3: A COOMER
Implicaciones DUA en el
aula.



ECLÉCTICO



SIN PIROTECNIA



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



¿APRENDIDO?

1 (3)

3

1

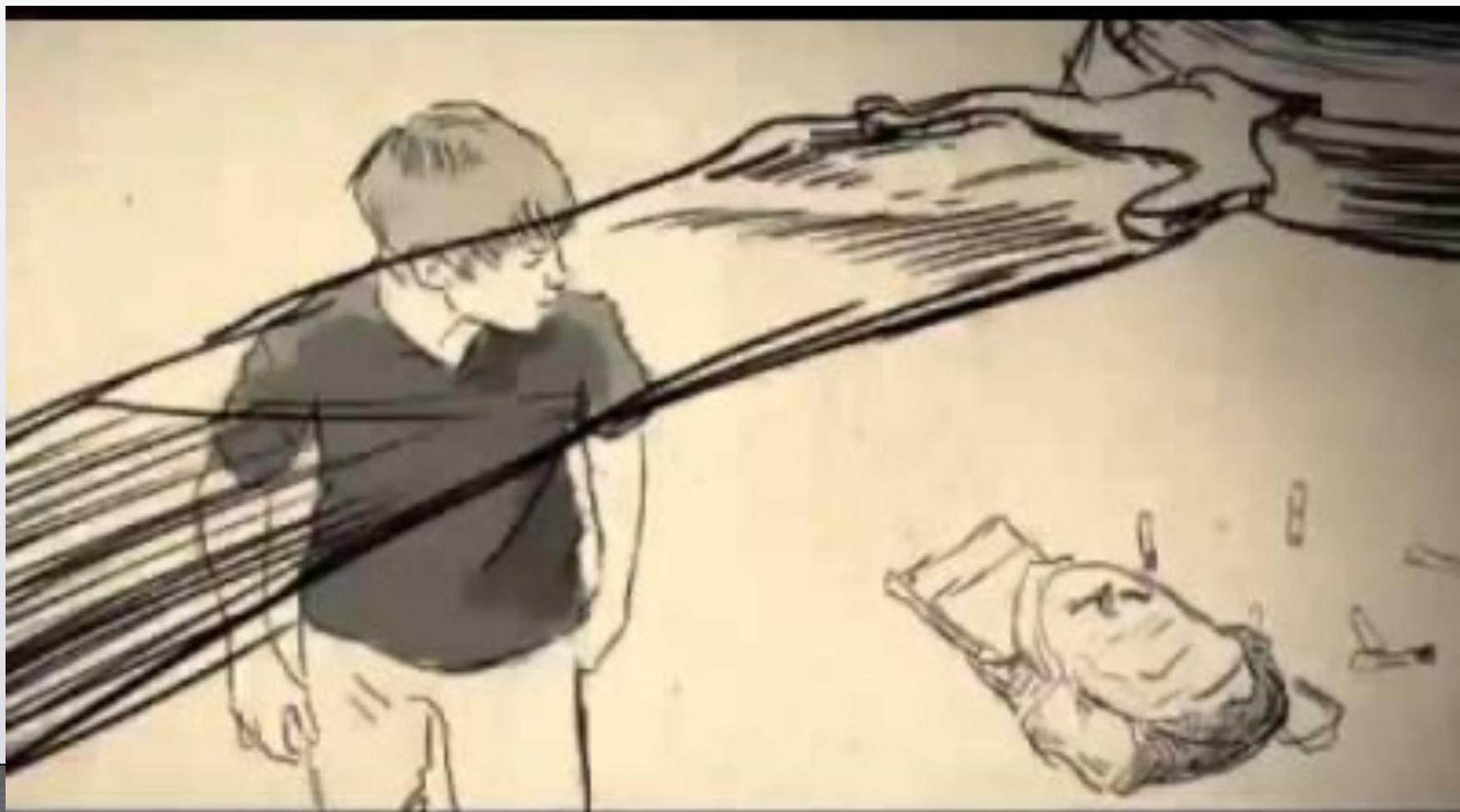
3

2 (2)





LINK



Carlos Glez Florez 2021. Esta obra esta bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



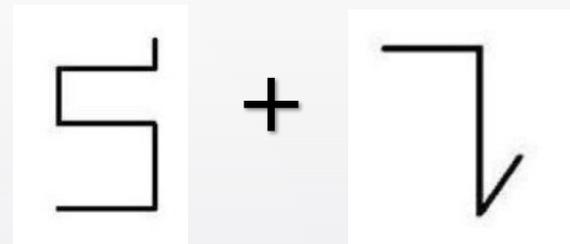
D1εCϑ∠Cω∠1ϑ

La cifra que ocupa la posición de la décima de la centena=

4373,367



La suma en cifras arábigas=



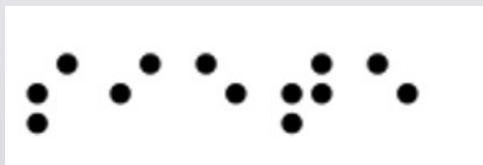
La edad en letra: 7777 +444+33+8+33=

¿Sabes sumar?

En Binario=

01110011 01101001 01100101 01110100 01100101

En Braile=



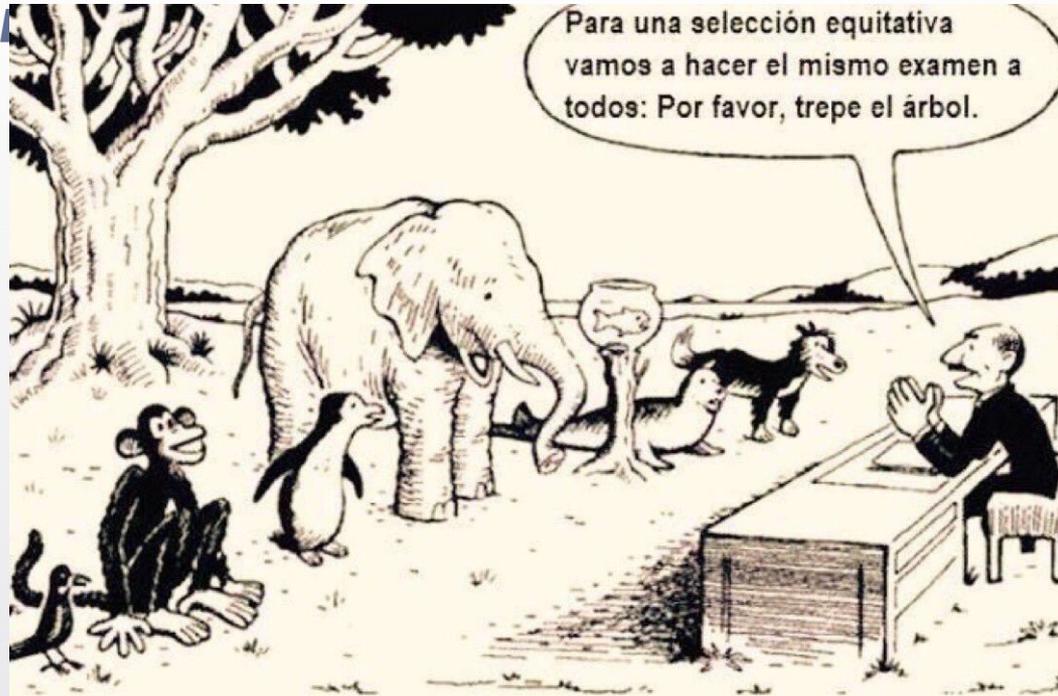
Atypical?



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

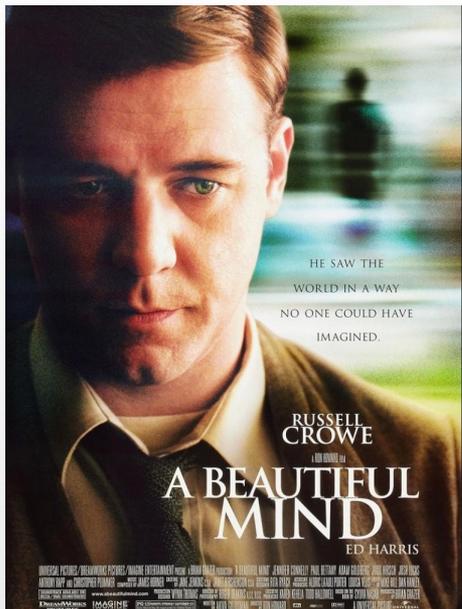
LINK





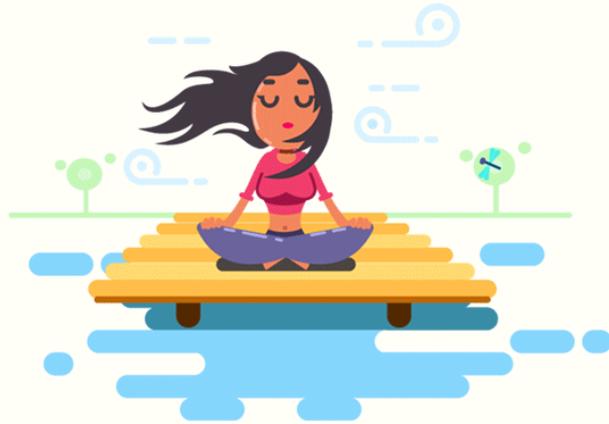
El sistema de educación en una imagen.

"Todo el mundo es un genio. Pero si juzgas a un pez por su habilidad de trepar un árbol, pasará el resto de su vida creyendo que es un idiota."- Albert Einstein.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





Imagina...

Link podcast Habitación de Lucía



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Carlos González

#GrandesIniciati



G grandes profes.org grandes iniciativas

ADRIÁN CIRIA
Alumno del colegio ganador de la
Mención Especial



oy check la
y con Adrián
de León,
gano el
premio en la
categoría de
Educación
Especial





¿LO QUE SE ENTIENDE SE APRENDE?

* (2) ^ O (3)





3:A COOMER
Implicaciones DUA en el
aula.



Empoderamiento variabilidad



[link](#)



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).



Origen



DISEÑO UNIVERSAL

Diseño accesible para toda la sociedad



TECTO RAMA



Compilados por Bettye Rose Connell, Mike Jones, Ron Mace, Jim Mueller, Abir Mullick, Elaine Ostroff, Jon Sanford, Ed Steinfeld, Molly Story, y Gregg Vanderheiden en el año de 1997, estos 7 principios sugieren un diseño aplicable a toda disciplina

Información perceptible

Presenta información esencial de manera gráfica o verbal, es legible y proporciona compatibilidad entre dispositivos



Equitativo

Proporciona las mismas maneras de uso, idénticas o equivalentes y evita segregar a algún usuario



Uso flexible

Ofrece elegir el método de uso, permite el uso con la mano derecha o izquierda y facilita al usuario la exactitud y precisión



Intuitivo

Se acomoda a un amplio rango de alfabetización y habilidades lingüísticas y proporciona información consistente

Tolerante al error

Dispone los elementos para minimizar riesgos y errores y propone advertencias al respecto



Uso del mínimo esfuerzo

Permite al usuario una posición corporal neutra durante el uso de manera razonable de las fuerzas necesarias para operar



Tamaño y espacio

Cualquier componente es cómodo para el usuario sin importar si está sentado o de pie, se acomoda las variaciones de agarre



“Creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptaciones o diseños especializados”

Ron L. Mace (1985)



Se ha avanzado y poco a poco,
Se han ido poniendo, rampas,
ascensores pero son parches!



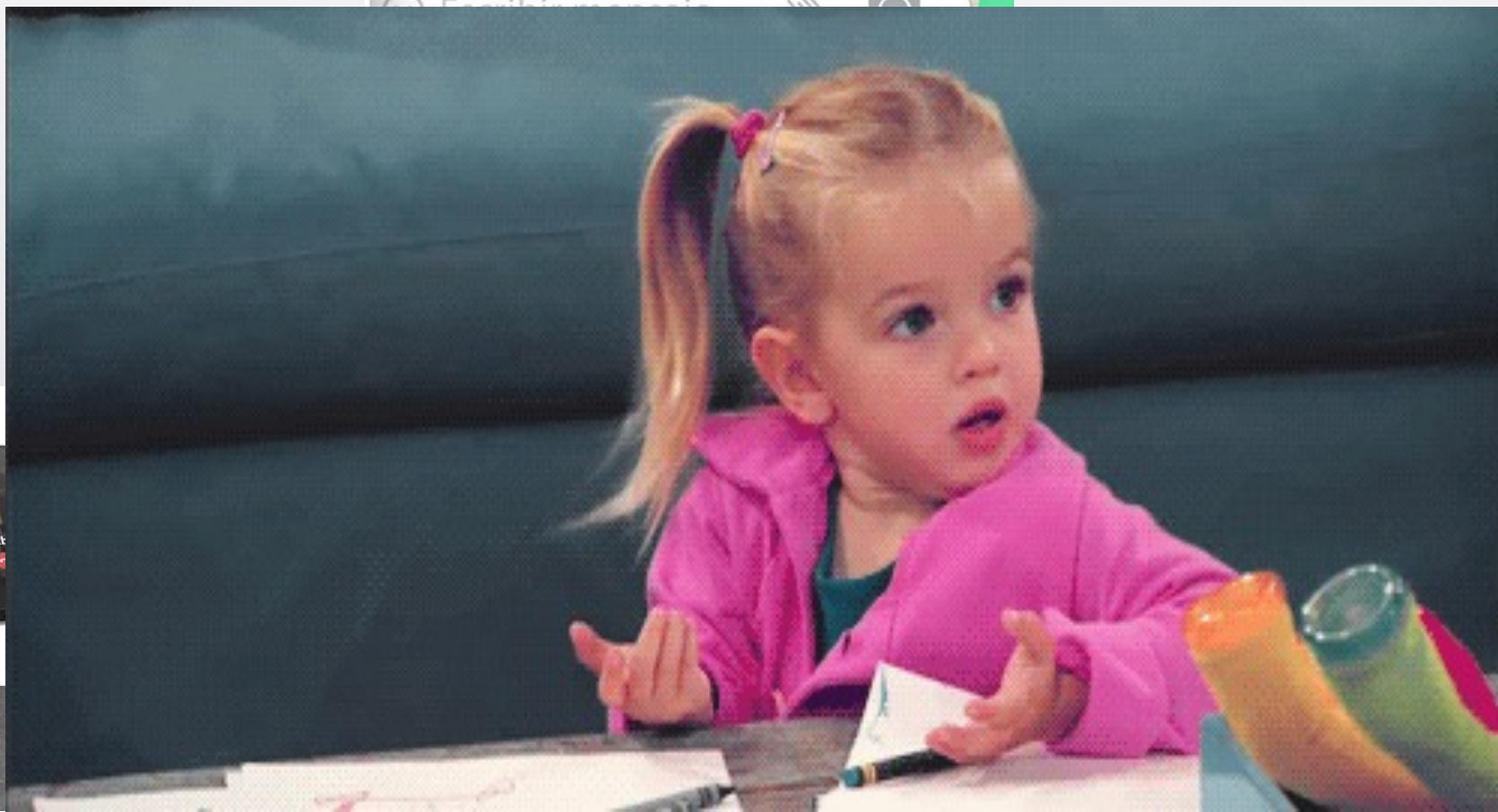
Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Uso prioritario



¿Podrías vivir sin audios de WhatsApp?





Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Adaptar la persona al sistema o al revés?

HISTORIA DE LA AVIACIÓN MILITAR AMERICANA

1926
1952

Más de 4000 pilotos
Escala 140 dimensiones

10 medidas
¿Cuántos pilotos se ajustaban a la media?

@coralelizando

@corale

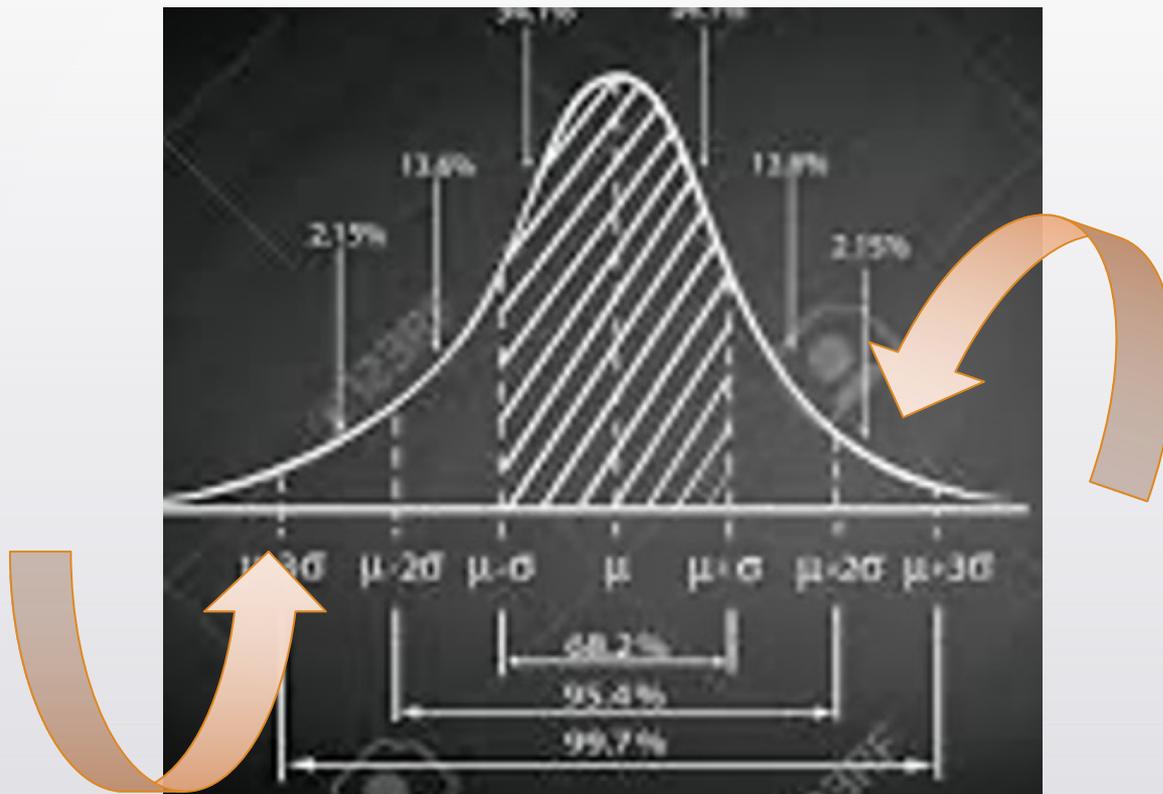
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
102	104	106	108	110	112	114	116	118	120	122
124	126	128	130	132	134	136	138	140	142	144
146	148	150	152	154	156	158	160	162	164	166
168	170	172	174	176	178	180	182	184	186	188
190	192	194	196	198	200	202	204	206	208	210
212	214	216	218	220	222	224	226	228	230	232
234	236	238	240	242	244	246	248	250	252	254
256	258	260	262	264	266	268	270	272	274	276
278	280	282	284	286	288	290	292	294	296	298
300	302	304	306	308	310	312	314	316	318	320
322	324	326	328	330	332	334	336	338	340	342
344	346	348	350	352	354	356	358	360	362	364
366	368	370	372	374	376	378	380	382	384	386
388	390	392	394	396	398	400	402	404	406	408
410	412	414	416	418	420	422	424	426	428	430
432	434	436	438	440	442	444	446	448	450	452
454	456	458	460	462	464	466	468	470	472	474
476	478	480	482	484	486	488	490	492	494	496
498	500	502	504	506	508	510	512	514	516	518
520	522	524	526	528	530	532	534	536	538	540
542	544	546	548	550	552	554	556	558	560	562
564	566	568	570	572	574	576	578	580	582	584
586	588	590	592	594	596	598	600	602	604	606
608	610	612	614	616	618	620	622	624	626	628
630	632	634	636	638	640	642	644	646	648	650
652	654	656	658	660	662	664	666	668	670	672
674	676	678	680	682	684	686	688	690	692	694
696	698	700	702	704	706	708	710	712	714	716
718	720	722	724	726	728	730	732	734	736	738
740	742	744	746	748	750	752	754	756	758	760
762	764	766	768	770	772	774	776	778	780	782
784	786	788	790	792	794	796	798	800	802	804
806	808	810	812	814	816	818	820	822	824	826
828	830	832	834	836	838	840	842	844	846	848
850	852	854	856	858	860	862	864	866	868	870
872	874	876	878	880	882	884	886	888	890	892
894	896	898	900	902	904	906	908	910	912	914
916	918	920	922	924	926	928	930	932	934	936
938	940	942	944	946	948	950	952	954	956	958
960	962	964	966	968	970	972	974	976	978	980
982	984	986	988	990	992	994	996	998	1000	1002



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Una educación para todos



La importancia de los extremos



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



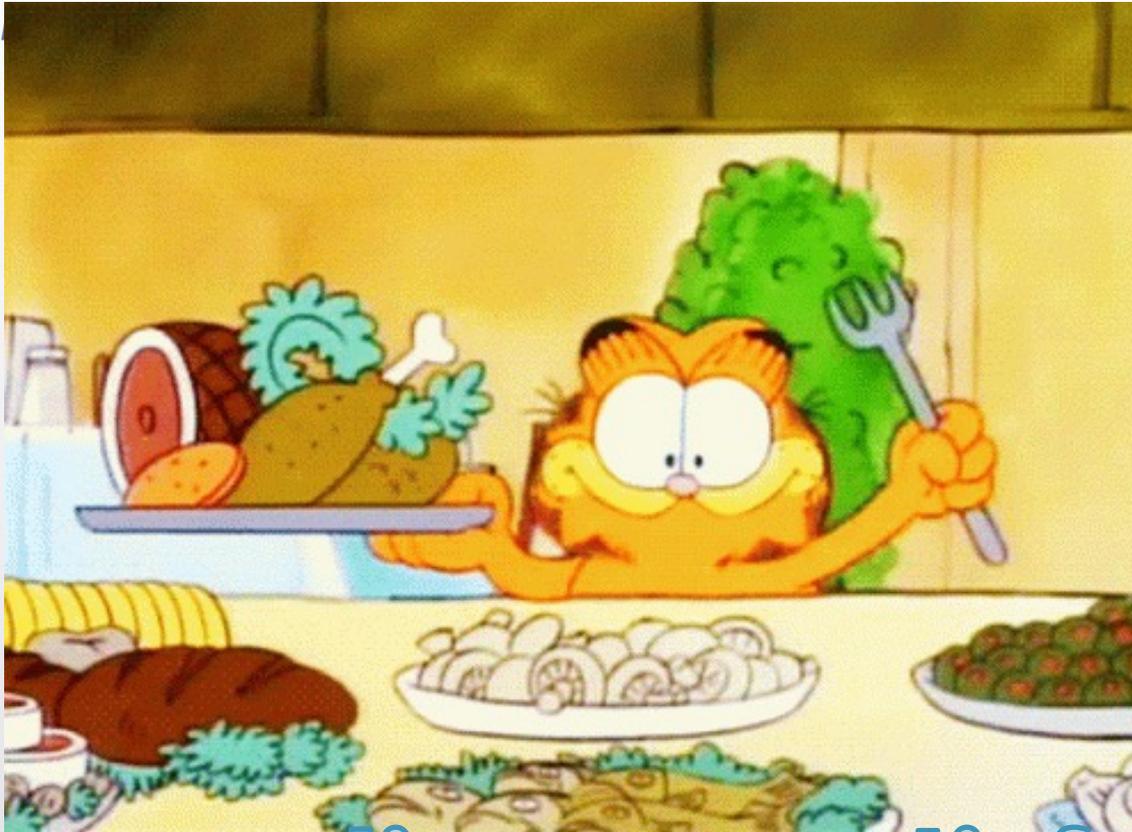
DU A



¿Se ha de adapta el alumno al método o el método al alumno?



OPCIONES



Todos salimos satisfechos

Unos más que otros, pero todos hemos
tenido oportunidades



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



La realidad es diversa



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





LOMLOE



Ley Orgánica de modificación
de la LOE



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Se ha de adapta el alumno al método o el método al alumno

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

REDES AFECTIVAS REDES DE RECONOCIMIENTO REDES ESTRATÉGICAS

XXXXXXXXXXXXXXXXX © CAST XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Foro Mundial sobre la Educación 2015

Declaración de Incheon
Educación 2030:
Hacia una educación inclusiva y equitativa de calidad y un aprendizaje a lo largo de la vida para todos



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



establecido en la Convención sobre los 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.

En relación con la organización de las enseñanzas y el aprendizaje a lo largo de la vida, se añaden unas precisiones sobre la educación básica, con el fin de garantizar la continuidad, coordinación y cohesión entre las dos etapas que la componen y de resaltar que su finalidad consiste en **universalizar** los conocimientos y las competencias que permitan aprender a todos los alumnos y alumnas a aprender a lo largo de la vida y faciliten su plena participación social y laboral.

«Artículo 4. La enseñanza básica.

1. La enseñanza básica a la que se refiere el artículo 3.3 de esta Ley es obligatoria y gratuita para todas las personas.

2. La enseñanza básica comprende diez años de escolaridad y se desarrolla, de forma regular, entre los seis y los dieciséis años de edad. No obstante, los alumnos y alumnas tendrán derecho a permanecer en régimen ordinario cursando la enseñanza básica hasta los dieciocho años de edad, cumplidos en el año en que finalice el curso, en las condiciones establecidas en la presente Ley.

Con el fin de garantizar la continuidad, coordinación y cohesión entre las dos etapas de la educación básica, las Administraciones educativas adoptarán las oportunas medidas de carácter organizativo y curricular.

Las Administraciones públicas promoverán que los alumnos y alumnas menores de edad que hayan superado los 16 años reciban algún tipo de formación académica o profesional que puedan compatibilizar con su actividad laboral y que les permita continuar su formación. Asimismo favorecerán que quienes hayan alcanzado la edad límite para cursar la educación obligatoria sin haber obtenido el título puedan continuar su formación a través de distintas ofertas formativas.

3. Sin perjuicio de que a lo largo de la **enseñanza básica se garantice una educación común para todo el alumnado, se adoptará la educación inclusiva** como principio fundamental, con el fin de **atender a la diversidad de las necesidades de todo el alumnado, tanto del que tiene especiales dificultades de aprendizaje** como del que tiene **mayor capacidad y motivación para aprender**. Cuando tal diversidad lo requiera, se adoptarán las medidas organizativas, metodológicas y curriculares pertinentes, según lo dispuesto en la presente ley, **conforme a los principios del Diseño universal de aprendizaje**, garantizando en todo caso los derechos de la infancia y facilitando el acceso a los apoyos que el alumnado requiera.

4. La enseñanza básica persigue un doble objetivo de formación personal y de socialización, integrando de forma equilibrada todas las dimensiones. Debe procurar al alumnado los conocimientos y competencias indispensables para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de la vida, nuevas oportunidades de mejora, así como para desarrollar su socialización, la continuidad de su itinerario formativo e insertarse y participar activamente en la sociedad en la que vivirán y en el cuidado del entorno natural y del planeta.»

LEY ORGÁNICA 3/2020

LOMLOE



SUCCESS

DUA

**“PARA
HACER ALGO
NUEVO**
hay que romper
con lo convencional”

(P.T. Barnum).



Es un aportar un enfoque didáctico en el que **cualquier situación didáctica** se diseña en **diversidad de formatos** y opciones albergando la presencia de modelos pedagógicos actuales (EBE) para que toda la variabilidad de nuestro alumnado tenga cabida sin necesidad de atender a la diversidad.

Diseño Universal *Para* el Aprendizaje



Es un aportar un enfoque didáctico en el que **cualquier situación didáctica** se diseña en **diversidad de formatos** y opciones albergando la presencia de modelos pedagógicos actuales (EBE) para que toda la variabilidad de nuestro alumnado tenga cabida sin necesidad de atender a la diversidad.





Si es por el maestro...
ANTONIO MÁRQUEZ

Link



Diseño consiste en anticiparse a las adaptaciones, es decir, sin haberlo llevado aún a cabo para ello se podría hacer...

INFORME DE EVALUACIÓN DE LAS NEAULA



Informe:
Delimitación de barreras del aula



Carlos
[Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0
Internacional.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Diseño consiste en anticiparse a las adaptaciones, es decir, sin haberlo llevado aún a cabo para ello se podría hacer...



— ¿Cómo sabe que tengo una dificultad de aprendizaje?

Tal vez usted tiene una dificultad de enseñanza.

Exclusión, integración e inclusión



Universal todo el espectro de nuestro alumnado tiene cabida para lograr...



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).



Igualdad

Inclusión



DUA



Universal todo el espectro de nuestro alumnado tiene cabida para lograr...



SER VS ESTAR



lizclimo.tumblr.com

El erizo no solo entra a clase sino que se SIENTE y ES parte de ella clase (2° A)



El erizo entra a clase, y ESTÁ dentro de ella.

Universal todo el espectro de nuestro alumnado tiene cabida para lograr...

Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





PARA hace referencia al docente, es decir, este ha de propiciar el APRENDIZAJE.
No es *DEL*, *responsabilidad del docente*.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).





Aprendizaje se refiere...
Desde, en y para la vida.
[LINK](#)



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).



REDES CEREBRALES ESPECIALIZADAS



DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

REDES AFECTIVAS



XXXXXXXXXXXXXXXXXX

REDES DE RECONOCIMIENTO



© CAST

REDES ESTRATÉGICAS



XXXXXXXXXXXXXXXXXX



CAST | Until learning
has no limits™

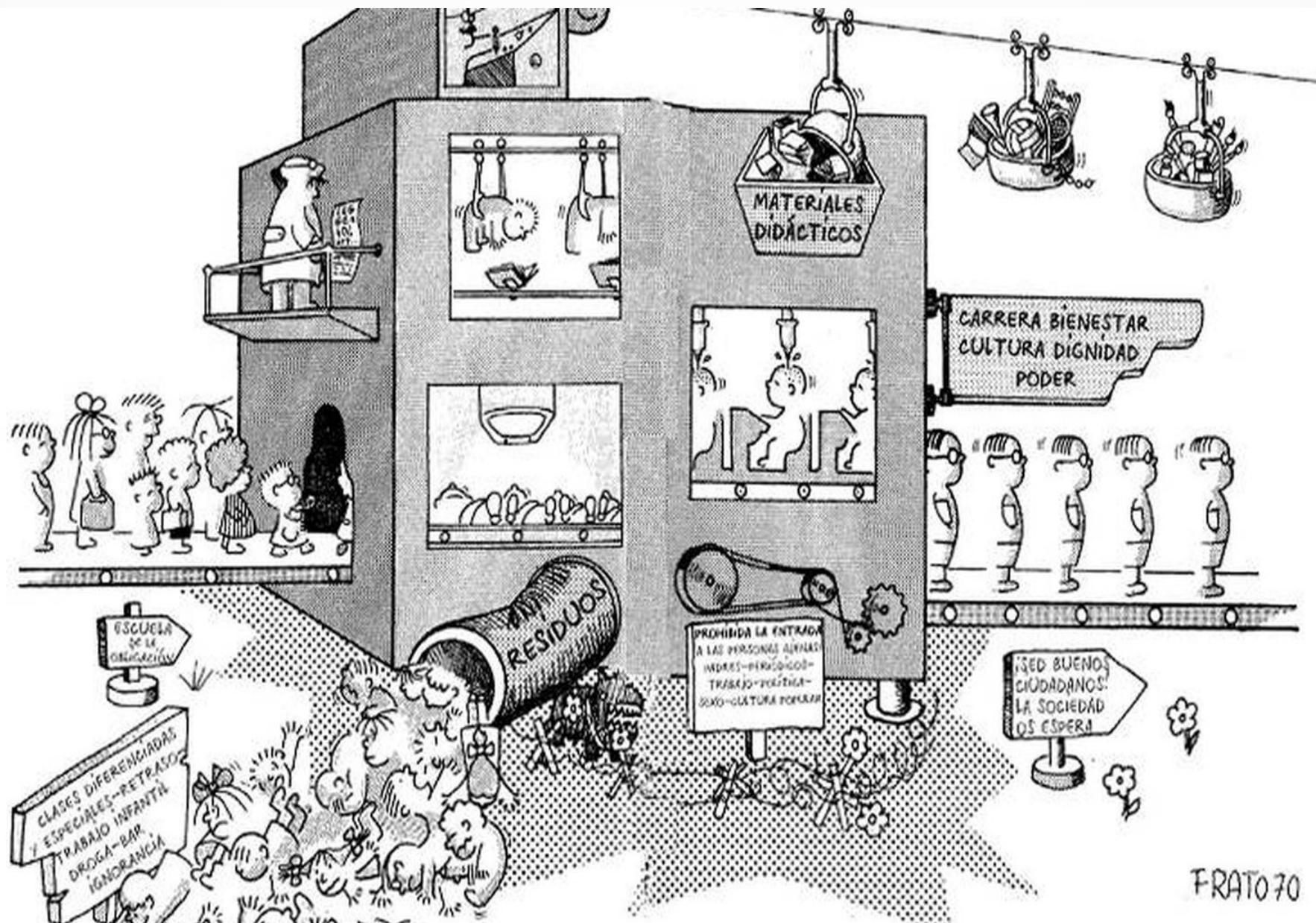
#CASTREDESIGN



U | Fellow Group



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra es
Commons Reconocimiento-NoComer
Internacional.



FRATO 70



Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

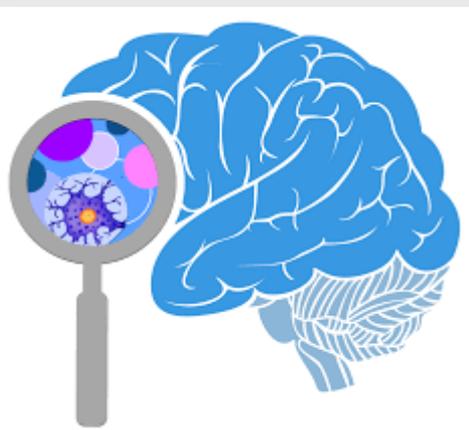




Inclusión
mediante



En los 80. Adaptar el currículo mediante recursos las tics.



En los 90 la década del cerebro alinearlos con los principios DUA, ofrecer MULTIPLES opciones. Actualizado en el 2018.

No es...

Evidencia
entero el
marco (si
pautas)

Receta
mágica

Metodología



Variedad de
estilos de
aprendizaje

No checklist
de opciones

Dirigido solo a
ACNEES

Moda actual



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está licenciada bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



EL MARCO

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

REDES AFECTIVAS



Amígdalas

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

REDES DE RECONOCIMIENTO



Áreas de percepción
y comprensión

© CAST

REDES ESTRATÉGICAS



FFEE

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

PINCIPIOS De izq a derecha



Internacional.

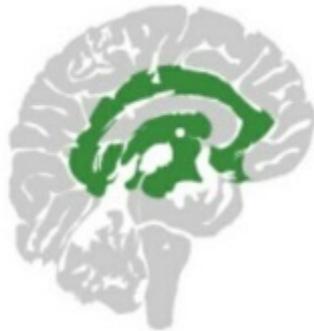


REDES CEREBRALES ESPECIALIZADAS



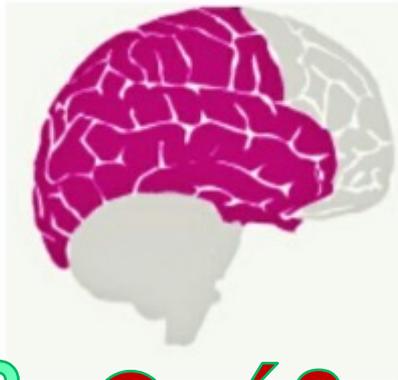
DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

REDES AFECTIVAS



¿Por qué?
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

REDES DE RECONOCIMIENTO



¿Qué?
© CAST

REDES ESTRATÉGICAS



¿Cómo?
XXXXXXXXXXXXXXXXXX



ÁREAS CEREBRALES IMPLICADAS EN ¿.....? ..APRENDEMOS

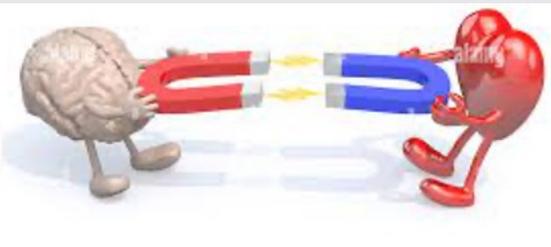
¿Por qué?

Proporcione múltiples formas de **Compromiso**



Redes Afectivas
El «POR QUÉ» del Aprendizaje

No todos tienen los mismos intereses, hay que comprometerles.



¿Qué?

Proporcione múltiples formas de **Representación**



Redes de Reconocimiento
El «QUÉ» del Aprendizaje

No todos perciben de la misma forma ni precisan iguales representaciones.



¿Cómo?

Proporcione múltiples formas de **Acción y Expresión**



Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje

Casi nadie se expresa igual y no buscamos repetición sino creación



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Y pautas De izq a derecha

Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)

CAST | Until learning has no limits

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** (7)

Proporcione opciones para **la Percepción** (1)

Proporcione opciones para **la Acción Física** (4)

Aumenta acceso no solo a aspectos conocidos como a nivel perceptivo y físico, sino emocional, la 1ª

Construcción

Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia** (8)

Proporcione opciones para **el Lenguaje y los Símbolos** (2)

Proporcione opciones para **la Expresión y la Comunicación** (5)

Construcción para que principio se instaure a través de la esfuerzo y persistencia, lenguaje y símbolos, y expresión y comunicación .

Internalización

Proporcione opciones para **la Autorregulación** (9)

Proporcione opciones para **la Comprensión** (3)

Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva** (6)

Hacerlo suyo, empoderándoles desde la autorregulación, la comprensión y la función ejecutiva.

Aprendices expertos

Meta

Y experto



DESGLOSADO CON LAS 3 PAUTAS DE CADA RED/PRINCIPIO



Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)

CAST | Until learning has no limits™

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** (7)

- Optimice las elecciones individuales y autonomía (7.1)
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Minimice las amenazas y distracciones (7.3)

Proporcione opciones para **la Percepción** (1)

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información (1.1)
- Ofrezca alternativas para la información auditiva (1.2)
- Ofrezca alternativas para la información visual (1.3)

Proporcione opciones para **la Acción Física** (4)

- Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacción (4.1)
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2)

Construcción

Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia** (8)

- Resalte la relevancia de metas y objetivos (8.1)
- Varíe las demandas y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)
- Promueva la colaboración y la comunicación (8.3)
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría (8.4)

Proporcione opciones para **el Lenguaje y los Símbolos** (2)

- Aclare vocabulario y símbolos (2.1)
- Aclare sintaxis y estructura (2.2)
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas (2.4)
- Ilustre a través de múltiples medios (2.5)

Proporcione opciones para **la Expresión y la Comunicación** (5)

- Use múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición (5.2)
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño (5.3)

Internalización

Proporcione opciones para **la Autorregulación** (9)

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación (9.1)
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos (9.2)
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión (9.3)

Proporcione opciones para **la Comprensión** (3)

- Active o proporcione conocimientos previos (3.1)
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas (3.2)
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información (3.3)
- Maximice la transferencia y la generalización de la información (3.4)

Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva** (6)

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas (6.1)
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
- Facilite la gestión de información y recursos (6.3)
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso (6.4)

Gradua
ción de

Niveles
de
aprendiz
aje

Cuyo fin
es la

Aprendices expertos

Meta

Decididos y Motivados

Ingeniosos y Conocedores

Estratégicos y
Dirigidos a la Meta



VERTICAL



DUA INTERACTIVO EN INDICADORES O PUNTOS DE VERIFICACIÓN

Link

De izq a derecha

Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)

CAST | Until learning has no limits

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** (7)

- Optimice las elecciones individuales y autonomía (7.1)
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Minimice las amenazas y distracciones (7.3)

Proporcione opciones para **la Percepción** (1)

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información (1.1)
- Ofrezca alternativas para la información auditiva (1.2)
- Ofrezca alternativas para la información visual (1.3)

Proporcione opciones para **la Acción Física** (4)

- Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacción (4.1)
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2)

Construcción

Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia** (8)

- Resalte la relevancia de metas y objetivos (8.1)
- Varíe las demandas y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)
- Promueva la colaboración y la comunicación (8.3)
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría (8.4)

Proporcione opciones para **el Lenguaje y los Símbolos** (2)

- Aclare vocabulario y símbolos (2.1)
- Aclare sintaxis y estructura (2.2)
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas (2.4)
- Ilustre a través de múltiples medios (2.5)

Proporcione opciones para **la Expresión y la Comunicación** (5)

- Use múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición (5.2)
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño (5.3)

Internalización

Proporcione opciones para **la Autorregulación** (9)

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación (9.1)
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos (9.2)
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión (9.3)

Proporcione opciones para **la Comprensión** (3)

- Active o proporcione conocimientos previos (3.1)
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas (3.2)
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información (3.3)
- Maximice la transferencia y la generalización de la información (3.4)

Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva** (6)

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas (6.1)
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
- Facilite la gestión de información y recursos (6.3)
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso (6.4)

Aprendices expertos

Decididos y Motivados

Ingeniosos y Conocedores

Estratégicos y Dirigidos a la Meta





BARRERAS / PUNTOS DE VERIFICACIÓN / ESTRATEGIAS DUA CO-CONSTRUCCIÓN DE ELIMINACIÓN DE BARRERAS



COMPROMISO

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 metas y objetivos (8.1)
- Variar las exigencias 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 optimicen 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)



REPRESENTACIÓN

PROPORCIONAR DIFERENTES OPCIONES PARA LA PERCEPCIÓN (1)

- Ofrecer opciones que permitan la 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 MÚLTIPLES 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 a través de múltiples medios (2.5)

PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA COMPRESIÓN (3)

- Activar o sustituir los conocimientos previos (3.1)
- Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones (3.2)
- Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)
- Maximizar la transferencia y la generalización (3.4)



ACCIÓN Y EXPRESIÓN

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 LA COMUNICACIÓN (5)

- Usar 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 la ejecución (5.3)

PROPORCIONAR OPCIONES PARA LAS FUNCIONES EJECUTIVAS (6)

- Guiar el establecimiento adecuado 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)

[link](#)



¡COMENZAMOS!

SECUENCIA DIDÁCTICA

PRINCIPIOS DEL DUA



RUEDA DEL DUA

La Rueda del DUA es un banco de recursos donde podrás encontrar aplicaciones y herramientas digitales que te pueden servir de inspiración para aplicar el DUA en las aulas.

 BÚSQUEDA RÁPIDA



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).





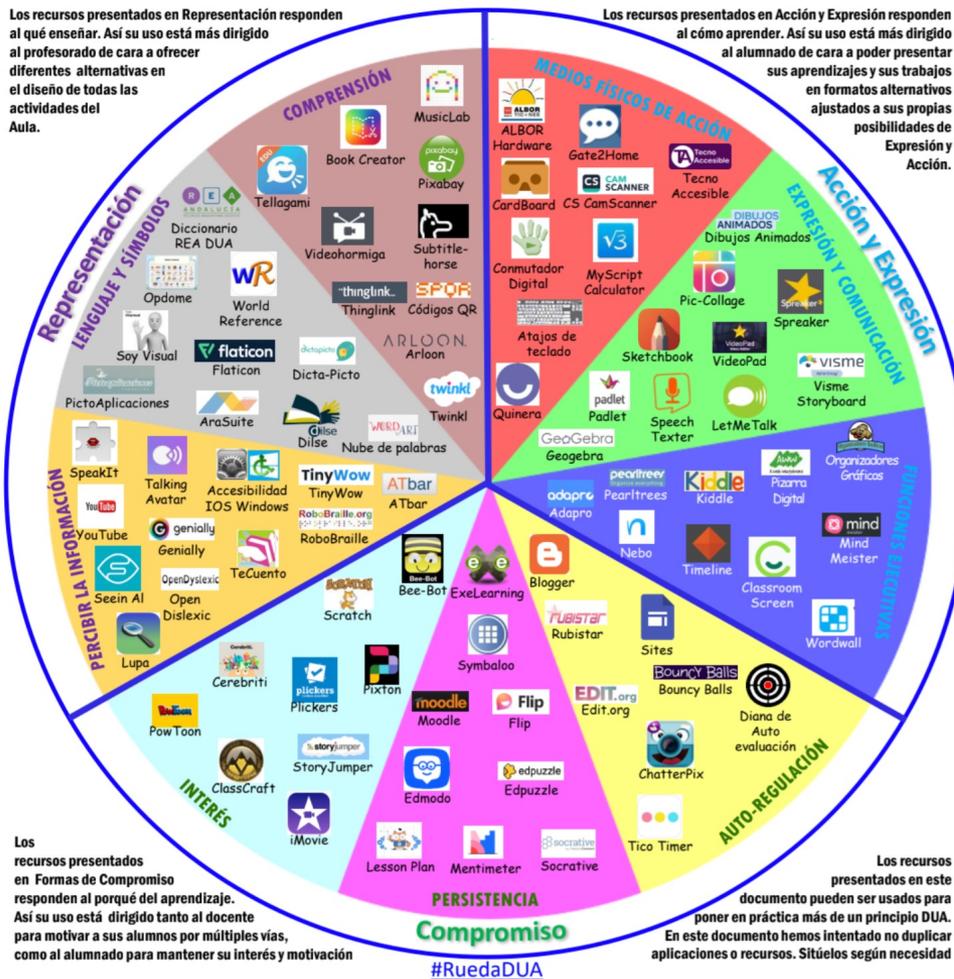
Si es por el maestro...
ANTONIO MÁRQUEZ

Link

RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 2022

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.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



	Proporcionar múltiples formas de implicación	Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión
Pautas	Proporcionar opciones para captar el interés (7)	Proporcionar opciones para la percepción (1)	Proporcionar opciones para la interacción física (4)
Puntos de verificación	Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1)	Ofrecer opciones para la modificación y personalización en la presentación de la información (1.1)	Variar los métodos para la respuesta y la navegación (4.1)
	Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)	Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2)	Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo (4.2)
	Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones (7.3)	Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)	
Pautas	Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia (8)	Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos (2)	Proporcionar opciones para la expresión y comunicación (5)
Puntos de verificación	Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos (8.1)	Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)	Utilizar múltiples medios de comunicación (5.1)
	Variar los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)	Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2)	Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición (5.2)
	Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3)	Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)	Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución (5.3)
	Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea (8.4)	Promover la comprensión entre diferentes idiomas (2.4)	
		Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios (2.5)	
Pautas	Proporcionar opciones para la autorregulación (9)	Proporcionar opciones para la comprensión (3)	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6)
Puntos de verificación	Promover expectativas y creencias que optimizan la motivación (9.1)	Activar los conocimientos previos (3.1)	Guiar el establecimiento de metas (6.1)
	Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana (9.2)	Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellos (3.2)	Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
	Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)	Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)	Facilitar la gestión de información y de recursos (6.3)
		Maximizar la memoria, la transferencia y la generalización (3.4)	Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances (6.4)
Objetivos	Estudiante motivado y decidido	Aprendiz capaz de identificar los recursos adecuados	Estudiante orientado a cumplir metas

Objetivo: La fotosíntesis

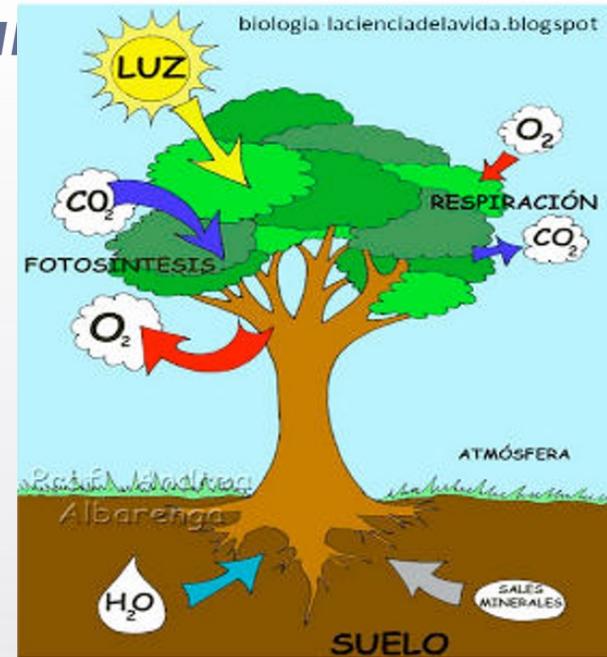
Redacción de un texto de tipo ensayo

Explicación visual (dibujo, ppt...) u oral de dicho proceso químico.

Relacionar asociaciones de las partes de un todo (como. la ilustración) o completar.

Si en cambio el objetivo es escribir un texto descriptivo hay q dividir:

- 1º concepto del proceso
- 2º nivel de escritura necesario
- 3º Ambos.



¿Por qué?

Proporcione múltiples formas de **Compromiso**



Redes Afectivas
El «POR QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione opciones para **Captar el Interés** (7)

- Optimice las elecciones individuales y autonomía (7.1)
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Minimice las amenazas y distracciones (7.3)

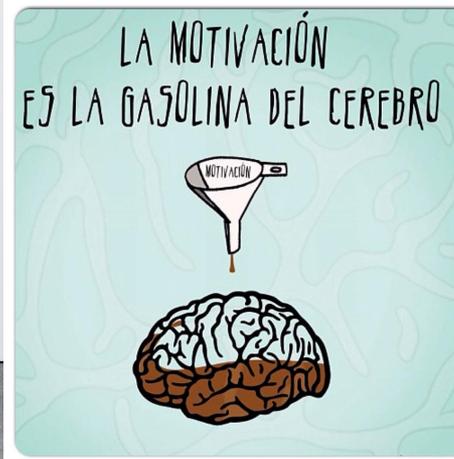
Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia** (8)

- Resalte la relevancia de metas y objetivos (8.1)
- Varíe las demandas y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)
- Promueva la colaboración y la comunicación (8.3)
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría (8.4)

Proporcione opciones para **la Autorregulación** (9)

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación (9.1)
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos (9.2)
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión (9.3)

Redes afectivas, amígdala y su gran conexión con hipocampo (memoria) y zona prefrontal(antención).



á bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Compromiso

Proporcione múltiples formas de **Compromiso**



Redes Afectivas
El «POR QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione opciones para **Captar el Interés** (7)

- Optimice las elecciones individuales y autonomía (7.1)
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Minimice las amenazas y distracciones (7.3)

Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia** (8)

- Resalte la relevancia de metas y objetivos (8.1)
- Varíe las demandas y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)
- Promueva la colaboración y la comunicación (8.3)
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría (8.4)

Proporcione opciones para **la Autorregulación** (9)

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación (9.1)
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos (9.2)
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión (9.3)

Acceso

De alumnado casi sin involucración

Construcción

A algunos que se esfuerza y se planifica para lograrlo.

Internalización

Se gestiona y evalúa

Meta

Aprendices expertos

Decididos y Motivados



Carlos Gil
Common
Internaci



Escola de Vilarello



Por qué aprender?



Acceso:

1º Tengo interés y curiosidad tras que me han despertado la curiosidad por desafíos cognitivo, retos...



Compromiso



Construcción

2º Planifico persisto con logros parciales



Interiorización

3º.- Aprendo autónomamente mediante la autorregulación (metacognición) evaluación autentica (no calificando, sin co y auto-evaluación)



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una licencia de Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual Internacional.



PROPUESTAS



- Organizar entornos de aprendizaje cooperativo y también para el aprendizaje individual.
- Crear comunidades o grupos de aprendizaje centrados en intereses comunes.
- Ofrecer medios y actividades apropiados a cada edad y/o capacidad, contextualizados a la vida real y, en lo posible, socialmente relevantes.
- Diseñar actividades multinivel.
- Cuidar la secuencia de los tiempos para completar las tareas.
- Emplear herramientas de gestión del tiempo.
- Ser flexibles con los tiempos de ejecución y respuesta en los trabajos escolares, especialmente en momentos explícitos de evaluación.
- Permitir que los estudiantes participen en el diseño de las actividades, involucrarles para que ellos se marquen sus propias metas.
- Permitir la exploración y experimentación.
- Lanzar propuestas creativas que impliquen no controlar una respuesta unívoca.
- Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.
- Diseñar rutinas de aprendizaje, anticipando los cambios en dichas rutinas con alertas.
- Incrementar la predictibilidad de algunas de las actividades diarias.
- Incluir actividades para el meta-aprendizaje o metacognición, trabajando la cultura del pensamiento.
- Proporcionar alternativas en cuanto a las herramientas y apoyos permitidos.
- Dar modelos apropiados de aprendizaje.
- Ofrecer un feedback que enfatice el esfuerzo y fomente la perseverancia.
- Utilizar diferentes premios y recompensas.
- Proponer diferentes desafíos y retos, por ejemplo, mediante la gamificación.
- Emplear el rol-playing para el manejo de emociones.



¿Qué?

Proporcione múltiples formas de Representación



Redes de Reconocimiento
El «QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione opciones para la Percepción ⁽¹⁾

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información ^(1.1)
- Ofrezca alternativas para la información auditiva ^(1.2)
- Ofrezca alternativas para la información visual ^(1.3)

Proporcione opciones para el Lenguaje y los Símbolos ⁽²⁾

- Aclare vocabulario y símbolos ^(2.1)
- Aclare sintaxis y estructura ^(2.2)
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos ^(2.3)
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas ^(2.4)
- Ilustre a través de múltiples medios ^(2.5)

Proporcione opciones para la Comprensión ⁽³⁾

- Active o proporcione conocimientos previos ^(3.1)
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas ^(3.2)
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información ^(3.3)
- Maximice la transferencia y la generalización de la información ^(3.4)

Redes de reconocimiento,
sistema sensitivo y motor:
Broca, Wernicke vinculadas al
lenguaje, visión.
¿QUÉ-COMO IMPARTIMOS LA
CLASE?



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Representación

Proporcione múltiples formas de Representación



Redes de Reconocimiento
El «QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione opciones para la Percepción ⁽¹⁾

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información ^(1.1)
- Ofrezca alternativas para la información auditiva ^(1.2)
- Ofrezca alternativas para la información visual ^(1.3)

Proporcione opciones para el Lenguaje y los Símbolos ⁽²⁾

- Aclare vocabulario y símbolos ^(2.1)
- Aclare sintaxis y estructura ^(2.2)
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos ^(2.3)
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas ^(2.4)
- Ilustre a través de múltiples medios ^(2.5)

Proporcione opciones para la Comprensión ⁽³⁾

- Active o proporcione conocimientos previos ^(3.1)
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas ^(3.2)
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información ^(3.3)
- Maximice la transferencia y la generalización de la información ^(3.4)

Acceso

ENTRADA INFO:
100 lenguajes del niño
Todo con el acceso a la información
(audio, subtítulo, tamaño letras...)
codificación dual.

Construcción

SGDO INFO:
Opciones de codificación de todos
símbolos (lingüísticos, matemáticos,
musicales.

Internalización

SGTE INFO:
+Conocimientos previos +aprendizaje
Mapas y organizadores gráficos y su
secuenciación (especial TEL y TEA)

Ingeniosos y Conocedores



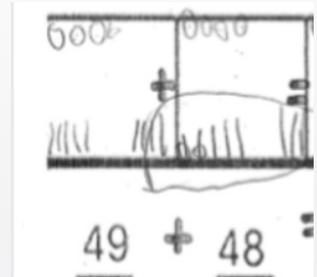
Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra es
Commons Reconocimiento-NoCom
Internacional.



Háptica

Los **ADJETIVOS** pueden indicar:

- TAMAÑO** → GRANDE PEQUEÑO → Pelota grande
- FORMA** → REDONDA CUADRADA → Mesa redonda
- COLOR** → AMARILLO, ROJO, AZUL, VERDE, ... → Corche rojo
- TEMPERATURA** → FRO CALIENTE → Sopa caliente
- SABOR** → DULCE SALADO ACIDO → Sopa salada



Visual



Auditiva



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una licencia de [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Qué?



Acceso

1º-Entiendo por varias vías. Estilos de aprendizaje

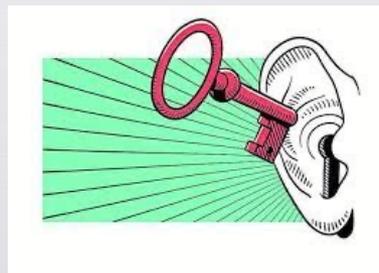


Acceso



Construcción

2º-Asimilo gracias a apoyo (diccionarios visuales, arasac..)



Interiorización

3º-Comprendo gracias a lecturas fáciles, organizadores gráficos y generalizo.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo un Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual Internacional.



Qué?



- Utilizar textos audiovisuales y no solo escritos.
- Ofrecer opciones de ampliación del tamaño de la letra y/o sonidos.
- Apoyar con animaciones y simulaciones que se sincronicen con la información.
- Favorecer la manipulación de objetos y modelos espaciales.
- Adaptar textos a fácil lectura.
- Emplear el color como medio de información o énfasis.
- Proporcionar diagramas visuales y organizadores gráficos.
- Cuidar la disposición de los elementos gráficos, para que sea significativa.
- Facilitar ejemplos para las explicaciones, especialmente si son abstractas.
- Utilizar descriptores de los elementos multimedia.
- Complementar con subtítulos o traducciones una información.
- Utilizar avisos para dirigir la atención hacia lo que es esencial.
- Insertar apoyos para el vocabulario (por ejemplo, un glosario).
- Establecer vínculos entre conceptos mediante analogías o metáforas.
- Usar estrategias mnemotécnicas.
- Incorporar acciones de revisión de lo aprendido, recordatorios, listas de comprobación, notas aclaratorias, etc.
- Ofrecer claves visuales, táctiles y/o auditivas.

Además, presentar la misma información con diferentes formatos y en distintos soportes favorece las interconexiones en el córtex cerebral, lo que redundará en una mejor comprensión, transferencia y generalización de los aprendizajes para cualquier alumno.



Proporcione múltiples formas de Acción y Expresión



Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje

Proporcione opciones para la **Acción Física** (4)

- Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacción (4.1)
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2)

Proporcione opciones para la **Expresión y la Comunicación** (5)

- Use múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición (5.2)
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño (5.3)

Proporcione opciones para la **Función Ejecutiva** (6)

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas (6.1)
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
- Facilite la gestión de información y recursos (6.3)
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso (6.4)

¿COMO?

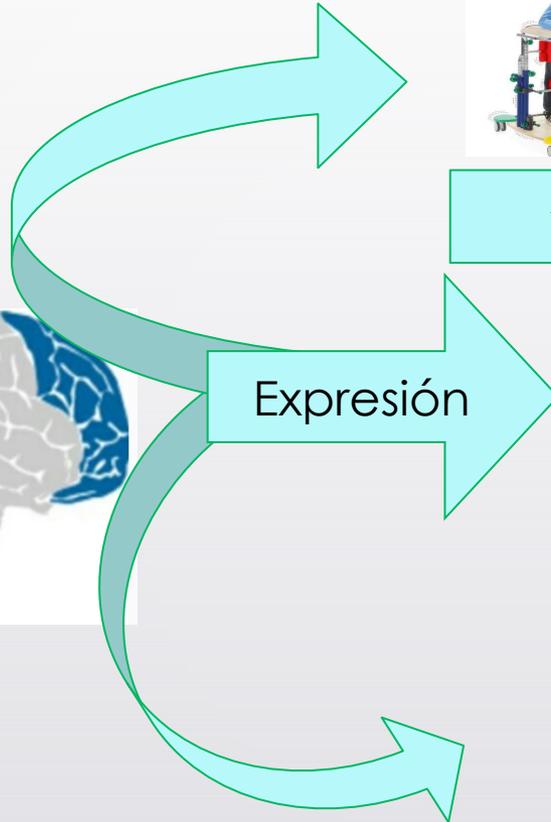
Cómo aprenden y lo expresan, más allá del aprendizaje de orden inferior (bulímico)
Redes estratégicas, vinculadas a las FFEE superiores (Atención en compromiso y MT en representación)



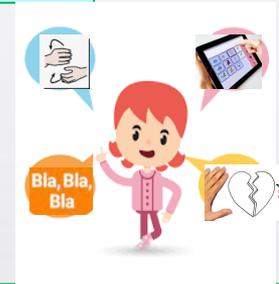
está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Cómo aprendo?



Acceso
1º-Puedo



Construcción
2º-Tengo alternativas



Interiorización
3º-Aprendo 100%



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Acción y representación

Proporcione múltiples formas de Acción y Expresión



Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje

Proporcione opciones para la Acción Física (4)

- Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacción (4.1)
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia (4.2)

Proporcione opciones para la Expresión y la Comunicación (5)

- Use múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición (5.2)
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño (5.3)

Proporcione opciones para la Función Ejecutiva (6)

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas (6.1)
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
- Facilite la gestión de información y recursos (6.3)
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso (6.4)

Acceso

Alternativas de comandos, hardware, software e incluso de organización y tiempos.

Construcción

Emplear diversidad de medios y estrategias así como en su organización

Internalización

Opciones de metacognición y regulación. Cima pirámide, procesos superiores.

Estratégicos y Dirigidos a la Meta

Cómo aprendo?

- Componer y/o redactar mediante diferentes medios (texto, voz, ilustración, cine, música, vídeo, movimiento y expresión corporal, dibujo y otras artes plásticas...)
- Facilitar correctores ortográficos, gramaticales y software de predicción de palabras.
- Proporcionar alternativas para la interacción física del usuario con los materiales educativos (conmutadores, teclados adaptados, joysticks, pantallas táctiles...)
- Posibilitar el uso de medios sociales y herramientas web interactivas.
- Emplear mapas conceptuales y plantillas de planificación de proyectos.
- Incluir ejemplos de prácticas.
- Utilizar la mentoría mediante el apoyo entre iguales y/o con docencia compartida.
- Retirar los apoyos de forma gradual a medida que aumenta la autonomía.
- Hacer explícitas y visibles las metas, ofreciendo pautas y listas de comprobación de dichas metas.
- Incorporar avisos que inviten a la revisión del proceso de aprendizaje.
- Hacer preguntas para guiar el autocontrol.
- Incluir diferentes estrategias de autoevaluación: listas de control, rúbricas, dianas de evaluación, diarios de aprendizaje, etc.
- Ofrecer diferentes momentos de respuesta para validar lo aprendido.



Cómo aprendo?



Presentación. Es una de las herramientas más útiles para que tus alumnos expliquen lo que saben y lo compartan con el resto de los compañeros. Prezi <https://prezi.com/> puede ayudarles a que sean más dinámicas e interactivas.

Folleto digital. Condensar la información sobre un tema en un folleto puede servirles para sintetizar lo aprendido. Para diseñarlo pueden usar Issuu <http://issuu.com/>.

Revista o diario escolar. Mediante su creación los alumnos pueden mostrar cómo se planifican, organizan y desarrollan un determinado tema, lo escriben, ilustran, diseñan... Con herramientas como [Lucid Press](#) o [Joomag](#) les será más fácil.

Diario de aprendizaje. El alumno escribe sobre las experiencias, vividas tanto dentro como fuera del aula, relativas a su proceso de aprendizaje.

Ensayo. Ideal para que sinteticen, estructuren y asimilen los contenidos.

Discurso. Escribir y pronunciar un discurso les sirve para desarrollar las habilidades comunicativas y de expresión, a la vez que muestran lo que saben.

Debate. Los alumnos pueden adoptar distintos roles y apoyarse en sus conocimientos para argumentar frente a sus contrincantes.

Círculo literario. Participar en una actividad de este tipo fomentará la lectura entre tus alumnos y hará que se conviertan en críticos literarios, analicen y comenten las obras leídas, lo que más les ha gustado o disgustado, y hasta investiguen para saber más sobre ellas y exponerlo a sus compañeros.

Mapa conceptual. Es una de las formas más sencillas de saber si tus alumnos han comprendido los temas impartidos en clase, ya que tienen que plasmar todos los contenidos esenciales, estructurarlos y relacionarlos entre sí. Con [Popplet](#) o [Gliffy](#) pueden hacerlos en versión digital.



Cómo aprendo?



Experimento. Otra idea para asimilar los conocimientos es explicarlos a través de un experimento, ya que de este modo resulta más fácil explicar los conceptos más complejos. Pueden encontrar inspiración en [Sick Science!](#), [Experimentos caseros](#) y [Full Experimentos](#).

Ilustración. Muy útil para memorizar y plasmar las distintas partes de los seres vivos, del cuerpo humano, de edificios importantes o característicos, escenas de la vida social de cada época... Pueden incluir anotaciones a mano o digitales.

Mapas. Pueden ser geográficos, históricos, climáticos o de otros muchos temas, siempre con leyenda y elementos gráficos. Constituyen una manera diferente de tratar los contenidos. Para hacer mapas digitales pueden usar [StepMap](#).

Galería de fotos. Otra manera de aprender es hacer fotografías y mostrar a través de las imágenes los conceptos aprendidos. Sobre todo si se incluyen explicaciones como pies de fotos. Algunas plataformas para almacenar las imágenes y crear álbumes son [Flickr](#) o [Picasa](#).

Infografía. En este tipo de gráficos los alumnos pueden explicar de manera visual algunos temas. Se trata de que analicen lo aprendido, lo sinteticen y lo muestren de manera sencilla con datos e imágenes. [Easel.ly](#) y [Piktochart](#) son dos herramientas sencillas.

Cómic. Este es otro tipo de narración que permite expresar los conocimientos adquiridos de una forma diferente. Los alumnos pueden desarrollar sus propios cómics con [Pixton](#).

Mural digital. Organizar las ideas en un póster también puede servir a tus alumnos para plasmar lo que saben. Con [Mural.ly](#) pueden hacerlo en versión digital.

Juego. Otra forma de dar cuenta de sus conocimientos es diseñar un juego. Por ejemplo, pueden crear uno tipo Trivial, donde deberán escribir las preguntas y las respuestas.

Portfolio. Colección física o digital de las mejores creaciones del alumno en un área.

Línea del tiempo. Muy útil para asignaturas como Historia o Literatura, o para narrar cualquier tipo de proceso temporal. Además, gracias a herramientas digitales como [TimeRime](#), pueden añadir imágenes, videos o enlaces a las cronologías.



Cómo aprendo?

Maqueta o diorama. Elaborar pequeñas representaciones de la realidad puede servir, por ejemplo, para mostrar de una manera divertida cómo es un volcán, una aldea prehistórica o un corral de comedias, y hacer, a la vez, que los alumnos desarrollen su lado más creativo.

Blog. Individual o colectivo, las bitácoras permiten a los estudiantes publicar y compartir conocimientos, ideas y opiniones. Mediante esta transmisión de contenidos demuestran sus conocimientos y, a la vez, siguen aprendiendo. Dos de las herramientas más conocidas para crearlos son [Blogger](#) y [WordPress](#).

Video (de animación y rodado). El lenguaje audiovisual está muy presente en la vida de los alumnos, pero no tanto en las aulas. Crear un video, grabado o de animación, les permitirá desarrollar su alfabetización audiovisual, expresar lo que saben de una manera distinta, trabajar la competencia digital y la creatividad, y aprender a estructurar y sintetizar la información. Con [Wideo](#) pueden crear videos de animación y con [Windows Movie Maker](#) editar las piezas grabadas.

Grabación de audio. Mediante las grabaciones de audio tus alumnos pueden publicar entrevistas, realizar reportajes e incluso montar un programa de radio divulgativo. Pueden hacerlo con el programa [Audacity](#) o con [Vocaroo](#).

Obra de teatro. Combinar la creatividad y la imaginación que requiere el arte dramático con contenidos curriculares de distintas asignaturas es una manera diferente de aprender que motiva a los alumnos y les permite desarrollar distintas inteligencias. Mientras trabajan los contenidos establecidos por el docente deben escribir, interpretar, diseñar decorados, vestuario, luces etc.

Baile. Como en el caso del teatro, la danza es otra arte escénica que ayuda a los alumnos a tratar los contenidos de una manera diferente y creativa, con la que pueden interpretar y expresar los contenidos aprendidos de forma simbólica y divertida. Ejemplo: coreografía.

Canción. Mediante la composición de una canción pueden trabajar, asimilar, y explicar los contenidos estudiados a la vez que trabajan la expresión escrita y las habilidades musicales.



INTERACTUA PREGUNTA DEBATE

REDES AFECTIVAS: IMPLICACIÓN INTERÉS

- Clima de aula acogedor
- AUTOREGULACIÓN**
- Autonomía para la elección
- Estrategias internas para autorregulación

REDES ESTRATEGICAS: ACCIÓN Y EXPRESIÓN EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

- Distintos lenguajes para la comunicación
- Distintos productos
- FUNCIÓN EJECUTIVA**
- Gestión del tiempo



ESCUCHA
PRESENTA COMPARTE

INVESTIGA DESCUBRE



REDES AFECTIVAS: IMPLICACIÓN INTERÉS

- Actividades relacionadas con la realidad
- Niveles de desafío (Tareas obligatorias y optativas)
- ESFUERZO Y PERSISTENCIA**
- Aprendizaje a partir del error (rúbricas, listas de cotejo)
- AUTOREGULACIÓN**
- Entornos predecibles (rutinas, calendarios, apoyos)
- Desarrollo de la metacognición
- Estrategias internas para autorregulación



EXPLORA

AVERIGUA
INDAGA
INNOVA



REDES RECONOCIMIENTO: REPRESENTACIÓN PERCEPCIÓN

- Personalización de la información (formatos adaptables, vías diferentes...)
- Sistemas de comunicación aumentativos
- Formas de presentación alternativas

LENGUAJE Y SÍMBOLOS

- Clarificación vocabulario (definiciones, diccionario, glosario)
- Alternativas (Subtítulos, organizaciones gráficas, imágenes, videos, lengua de señas, lenguaje corporal)
- Esquemas sencillos (índices, guiones, resúmenes)

COMPRESIÓN

- Activar conocimientos previos
- Organizaciones gráficas (mapas visuales, mentales, conceptuales, infografías)
- Lectura fácil
- Estrategias mnemotécnicas
- Transferencia



DESARROLLA EXAMINA PLANIFICA



CREA IMAGINA
EDITA



REDES ESTRATEGICAS: ACCIÓN Y EXPRESIÓN

INTERACCIÓN FÍSICA

- Manipulación
- Experimentación
- Tecnología asistida

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

- Distintos lenguajes para la comunicación
- Distintos productos (expresión)

FUNCIÓN EJECUTIVA

- División y secuenciación de tareas
- Instrucciones claras
- Gestión del tiempo



TAXONOMIA DE BLOOM (revisada)



Categorización en grados de complejidad cognitiva las exigencias educativas en orden inferior ascender a superior **sin suponer** mayor nivel de dificultad o escalera de andamiaje



TAXONOMIA DE BLOOM

PROCESOS COGNITIVOS



EVALUAR: Elaborar juicios basándose en criterios y estándares a través de la comprobación y la crítica.

ANALIZAR: Separar las partes que constituyen un modelo, detectar cómo se relacionan las partes entre ellas y respecto al modelo completo.

APLICAR: Utilizar un procedimiento para resolver un problema nuevo.

COMPRENDER: Construir significado a partir de mensajes orales, escritos o gráficos, requiere resumir, dar ejemplos, clasificar, inferir, comparar y explicar.

RECORDAR: Recuperar de la memoria información factual.

Categorización grados de complejidad cognitivas
De orden inferior ascender a superior

TAXONOMÍA BLOOM

Conocimiento	Comprensión	Aplicación	Análisis	Síntesis	Evaluación
Adquirir	Anular	Aplicar	Aclamar	Categorizar	Apreciar
Calcular	Cambiar	Clasificar	Analizar	Clasificar	Aprobar
Citar	Comentar	Comparar	Calcar	Coleccionar	Argumentar
Clasificar	Comparar	Demostrar	Comparar	Compilar	Asignar puntos
Conocer	Confeccionar	Desarrollar	Constatar	Componer	Asignar valor
Decir	Construir	Descubrir	Criticar	Concebir	Auscultar
Definir	Decir	Diseñar	Debatir	Concluir	Calcular
Describir	Describir	Dramatizar	Desarmar	Confeccionar	Calificar
Distinguir	Determinar	Efectuar	Descomponer	Constituir	Comparar
Enumerar	Dibujar	Ejemplificar	Descubrir	Crear	Comprobar
Fijar	Diferenciar	Ejercitar	Desmenuzar	Deducir	Considerar
Formular	Discutir	Ensayar	Determinar	Definir	Constatar
Hacer listado	Distinguir	Escoger	Diagramar	Diseñar	Criticar
Identificar	Explicar	Experimentar	Diferenciar	Elaborar	Decidir
Localizar	Expresar	Fomentar	Distinguir	Escribir	Discutir
Mostrar	Extraer conclusiones	Hacer	Enfocar	Especificar	Elegir
Nombrar	Fundamentar	Ilustrar	Examinar	Esquemmatizar	Escoger
Recitar	Generalizar	Interpretar	Experimentar	Fabricar	Estimar
Recordar	Hacer listas	Llevar a cabo	Inspeccionar	Formular	Jerarquizar
Relatar	Identificar	Modificar	Inventar	Idear	Juzgar
Repertir	Ilustrar	Operar	Investigar	Imaginar	Medir
		Organizar	Observar	Intuir	

Link



Link

IPAD APPS TO SUPPORT BLOOM'S REVISED TAXONOMY
assembled by Kathy Schrock

C <small>CREATING</small>	STORYTELLING	VIDEO EDITING	PRESENTING	DESIGNING	PODCASTING	ANIMATING	
E <small>EVALUATING</small>	MODERATING	CONFERENCING	NETWORKING	POSTING	miro	COLLABORATING	CRITIQUING
An <small>ANALYZING</small>	OUTLINING	STRUCTURING	ORGANIZING	SURVEYING	REWORKING	MASHING	
Ap <small>APPLYING</small>	INTERVIEWING	SIMULATING	DEMONSTRATING	SHOWCASING	EDITING	ILLUSTRATING	
U <small>UNDERSTANDING</small>	ORGANIZING	ANNOTATING	EXPLAINING	BLOGGING	SUBSCRIBING	LABELING	
R <small>REMEMBERING</small>	RECALLING	LISTING	CURATING	DESCRIBING	MIND MAPPING	SEARCHING	



Transformar la escuela
José Blas
García
El blog de jblasgarcia

ENSEÑANZA MULTINIVEL

PRINCIPIOS



• PERSONALIZACIÓN•

Ajusta los aprendizajes a todos y cada uno de los alumnos y alumnas de una clase.

• FLEXIBILIDAD•



Permite que los alumnos puedan moverse en diferentes niveles independientemente del que, a priori, parecía adecuado para él o ella.



• INCLUSIÓN•

Permite que todo el alumnado trabaje junto y a la vez (que no al mismo ritmo ni con la misma profundidad) sobre una misma base curricular.



@rpalaciofernán

DIRECTORIO de CENTROS
de CASTILLA y LEÓN
Consejería de Educación



CEIP JESÚS MAESTRO - PONFERRADA (LEON)



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Verbo

Contenido

Contexto

Objetivos MATEMÁTICAS 1º CICLO
PRIMARIA



Exige nivel cognitivo superior.

Dar ejemplos de problemas a partir de situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente.

Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.

Bien peo genial más recursos aún.

Otra vez exige un nivel alto en este caso de cima de pirámide.

Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.

Fatal el hecho de seleccionar solo un modo de representación

Describir verbalmente la idoneidad de las soluciones de un problema a partir de las preguntas previamente planteadas



Verbo

Contenido

Contexto

Objetivos de biología y geología 3º ESO

Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.

Busca, seleccionar e interpretar la información de carácter científico a partir de la utilización de diversas fuentes.

Analizar conceptos y procesos biológicos y geológicos interpretando información en diferentes formatos (modelos, gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos, páginas web, etc.), manteniendo una actitud crítica, obteniendo conclusiones y formando opiniones propias fundamentadas

Conoce y describe hábitos de vida saludable identificándolos como medio de promoción de su salud y la de los demás.



CONCEPTOS BÁSICOS A MANEJAR PARA DISEÑAR UNA UDIM

HILO CONDUCTOR:

Concepto subyacente

CONTENIDOS:

- Contenidos Nucleares
- Contenidos Complementarios
- Contenidos de Enriquecimiento
- Contenidos Personalizados

ACTIVIDADES:

- Actividades Obligatorias
- Actividades Alternativas
- Actividades Optativas



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



CONCEPTOS BÁSICOS A MANEJAR PARA DISEÑAR UNA UDIM

HILO CONDUCTOR:

Concepto subyacente



El propósito no son los contenidos necesarios para llegar a la idea central o general (contenidos complementarios) sino es esa idea central o subyacente a esos contenidos.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



CONCEPTOS BÁSICOS A MANEJAR PARA DISEÑAR UNA UDIM

CONTENIDOS:

- **Contenidos Nucleares:**



Los *contenidos nucleares* funcionan de andamiaje del logro del subyacente, como si fueran los mínimos exigibles para la adquisición del subyacente configurando el trampolín didáctico (tarea, proyecto, reto...) que todo el alumnado ha de realizar.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



CONCEPTOS BÁSICOS A MANEJAR PARA DISEÑAR UNA UDIM

CONTENIDOS:

- Contenidos Complementario



Son una **aportación adicional al subyacente.**

No pero no son fundamentales para su adquisición pero lo completan y dan sentido a la unidad.

Se trabajan mediante actividades obligatorias, pero no tienen tanto peso como los anteriores.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



CONCEPTOS BÁSICOS A MANEJAR PARA DISEÑAR UNA UDIM

CONTENIDOS: Contenidos de Enriquecimiento



De ampliación o profundización que pueden considerarse opcionales o alternativos a elección de los alumnos, como optativas, pero que profundizan en el contenido.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



CONCEPTOS BÁSICOS A MANEJAR PARA DISEÑAR UNA UDIM

CONTENIDOS:

Contenidos Personalizados



Similar a los anteriores el alumno decide si trabajarlos, también son extracurriculares, no hay obligatoriedad, pero va en menos línea que los enriquecidos.



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



EXTRA-CURRICULARES

De carácter alternativo y obligatorio

CONTENIDOS ENRIQUECIDOS - PROFUNDIDAD

De carácter optativo — Decisión del cada alumno/a

CONTENIDOS PERSONALIZADOS

CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS

De carácter obligatorio para todo el alumnado

CURRICULARES

CONTENIDOS NUCLEARES

Concepto Subyacente

De carácter obligatorio para todo el alumnado

CONTENIDOS PERSONALIZADOS

De carácter optativo — Decisión del cada alumno/a

CONTENIDOS ENRIQUECIDOS - CONOCIMIENTOS PREVIOS

De carácter alternativo y obligatorio

CONCEPTOS BÁSICOS A MANEJAR PARA DISEÑAR UNA UDIM

HILO CONDUCTOR:

Concepto subyacente

CONTENIDOS:

- Contenidos Nucleares
- Contenidos Complementarios
- Contenidos de Enriquecimiento
- Contenidos Personalizados

ACTIVIDADES:

- Actividades Obligatorias
- Actividades Alternativas
- Actividades Optativas



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Charlas



#CharlasEducativas (49)
DUA



@coraelizondo

Miércoles 19 de octubre
21.30 horas

#CharlasEducativas
Cuarta temporada
by @imgende



LINK

LINK

Viernes, 18 de noviembre, 19.00h



Coral Elizondo Carmona



Irene Cortiz Sayago



Rosa Ana Pazos González

#DUA_INTEF #DirectoINTEF



Diseño Universal para el Aprendizaje



Bibliografía

NOVEDAD / Diciembre 2022

Neuroeducación y diseño universal para el aprendizaje



Coral Elizondo

Una propuesta práctica para el aula inclusiva

Si lo que buscas son propuestas prácticas, este es tu libro. Su lectura responderá a cuestiones prácticas relacionadas con la neuroeducación y el diseño universal para el aprendizaje y ayudará a profundizar en este tema.

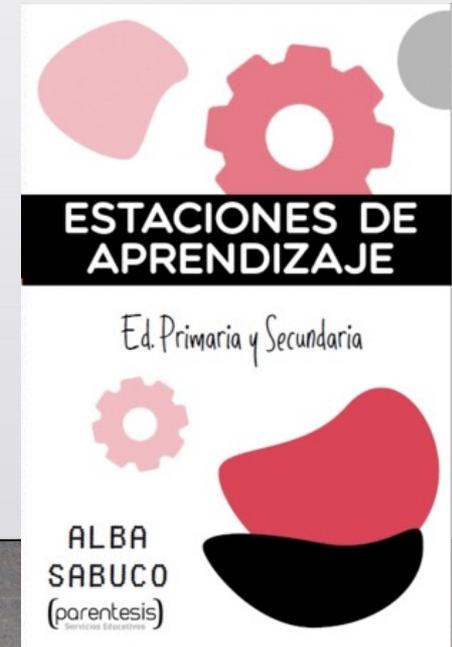
Octaedro

El aula diversificada

Carol Ann Tomlinson

Dar respuestas a las necesidades de todos los estudiantes

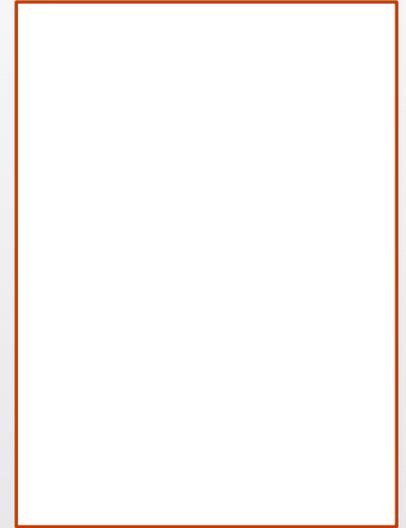
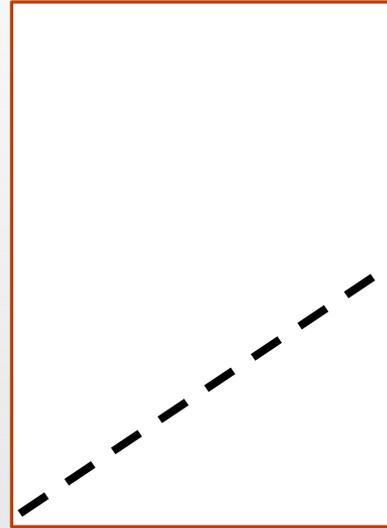
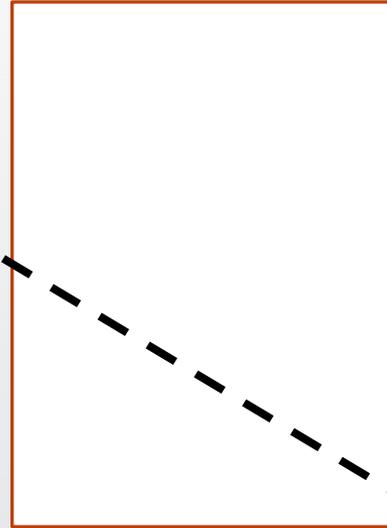
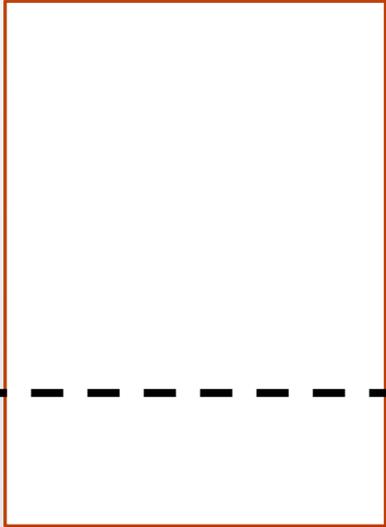
bolillo octaedro

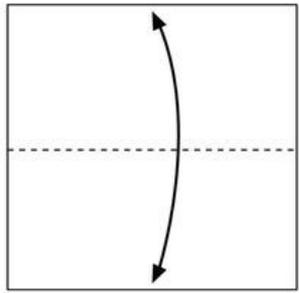


Carlos Glez Florez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

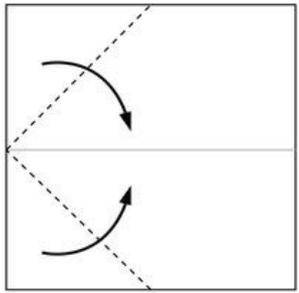


Determinar genética

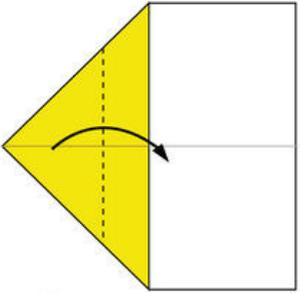




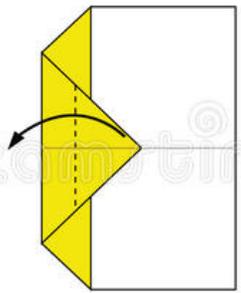
1



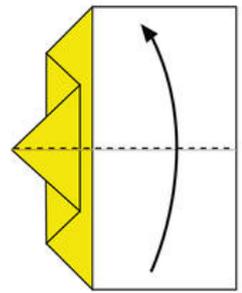
2



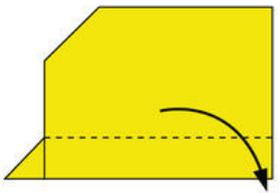
3



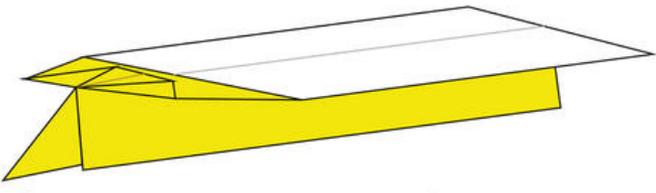
4



5



6



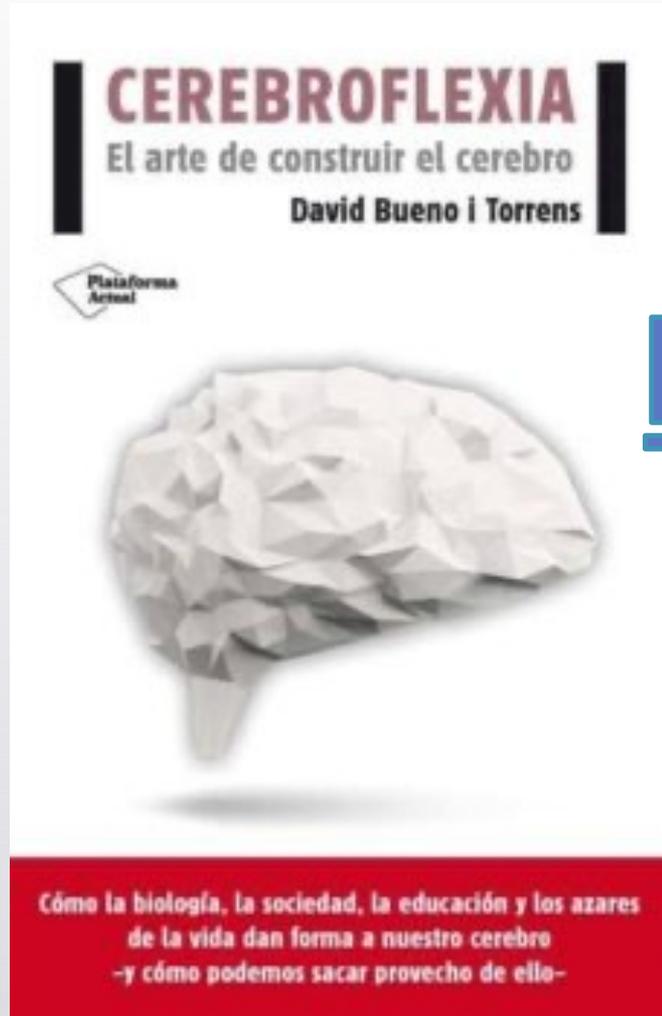
7

A Paper Plane



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Repetir o volar?



[link](#)



GRACIAS POR SU ATENCION



EL MUNDO NECESITA
GENTE
QUE AME Y SE
ARRIESGUE
POR LO QUE HACE
¡MUCHAS GRACIAS!

El 17 agosto



ENCUENTRO ORGANIZADO POR PROFES
PARA PROFES

II ENCUENTRO EDUCATIVO — GALEGO

LUGAR - DURENSE
LADAS CALDARIA HOTEL BALNEARIO
FECHA - 18 DE AGOSTO DE 2022
HORA - 9:30H

Organizado por @wimtopardi & @elaprendiz

Perfiles docentes

	Pueden	Saben	Quieren
Funcionario matrix	x	x	x
Dios da pan		x	x
Acumuladores de créditos/puntos			x
Iluminati			
Frustrados	x		
Motivado mr wonoderful	x	x	
Emprendedores		x	
El acomodao	x		x

Take-home

Carlos González



Meter en harina a la comunidad educativa.

Todos participan IGUAL



Ganas de seguir descubriendo



EL MAESTRILLO Y SU HATILLO Instagram



**cgonzalezflor@
educa.jcyl.es**

Por una educación no basada en opiniones y tradiciones, sino en APETENCIAS Y EVIDENCIAS



Carlos Glez Flórez 2021. Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

