



INCLUSIÓN E DESEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAXE

CORAL ELIZONDO

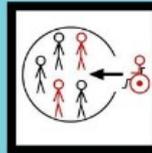
@coralelizondo



Construindo

COMUNIDADES EDUCATIVAS

inclusivas e innovadoras





INCLUNOVACIÓN

Innovar para incluir

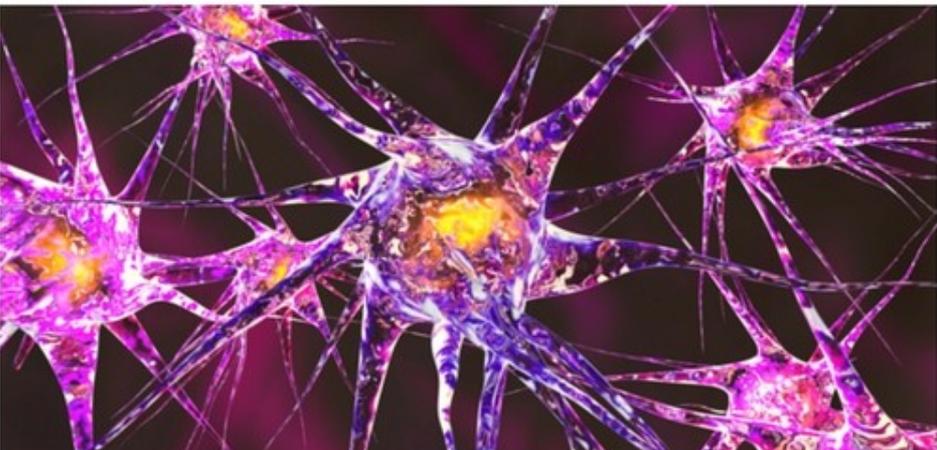


INCLUNOVACIÓN

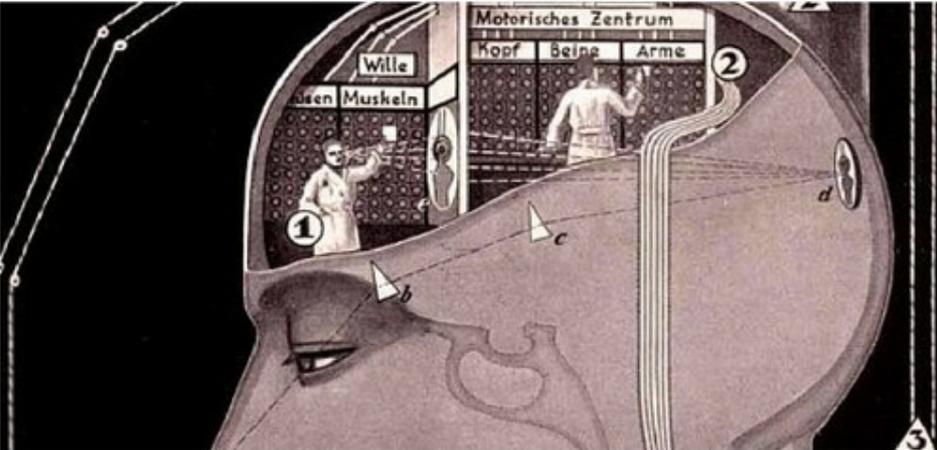
Innovar para incluir

Innovar es cambiar, cambiar con evidencias. Es por lo tanto un cambio basado en el conocimiento, un cambio con bases teóricas, con raíces profundas en la educación inclusiva (metáfora del árbol) pero sobre todo, un cambio que es capaz de TRANSFORMAR, de APORTAR VALORES desde la perspectiva humanista de la educación que defiendo.

@coralelizando



FUNDAMENTOS



Taxonomía SOLO

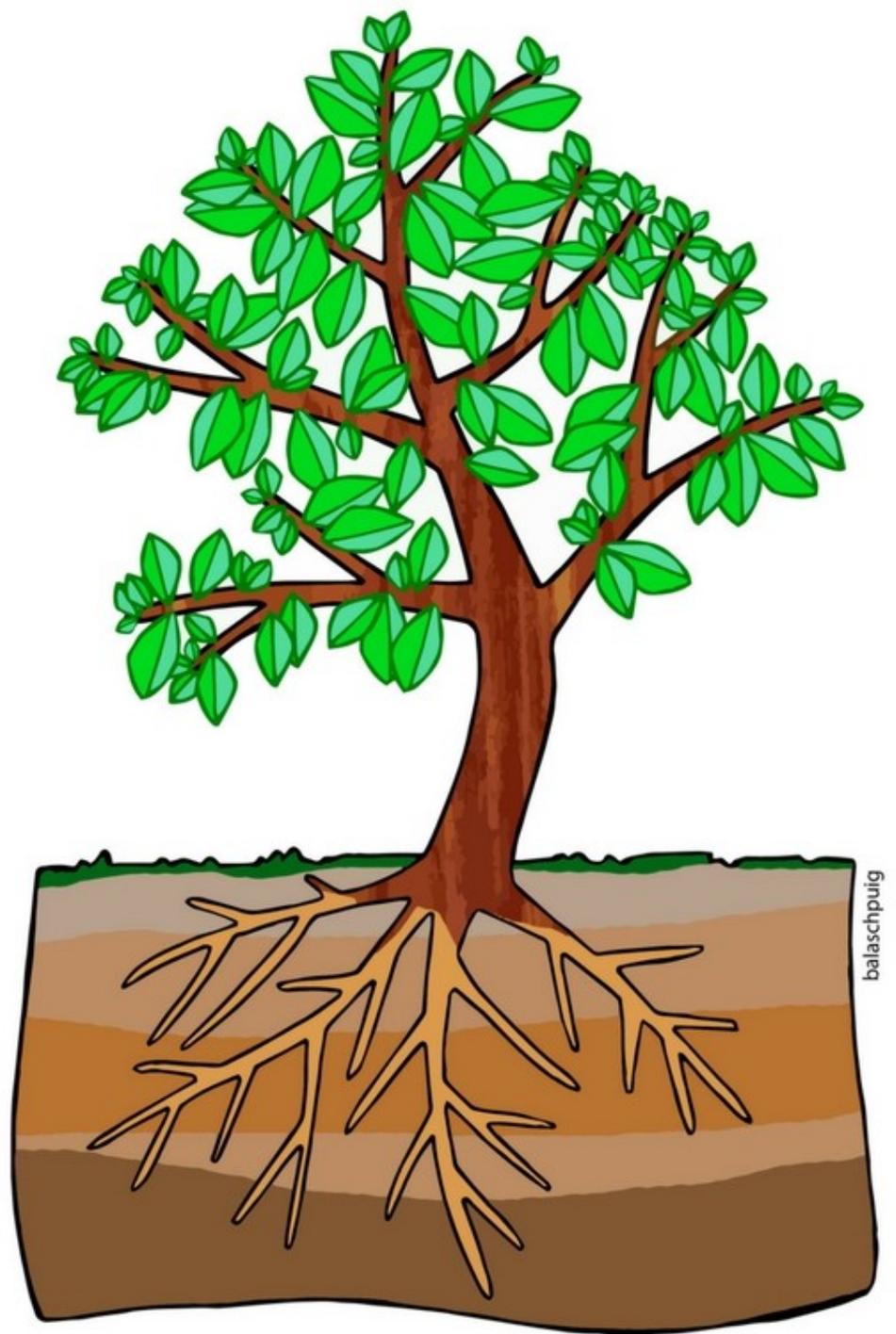
Biggs y Collis, 1982

		Identificar Enumerar	Describir Enumerar Combinar	Aplicar Analizar Relacionar Explicar causas Comparar/contrastar	Teorizar Reflexionar Generalizar Formular hipótesis
Sin comprender	Realizar un procedimiento sencillo		Hacer algoritmos		
					
Preestructural	Uniestructural	Multiestructural	Relacional	Abstracta ampliada	



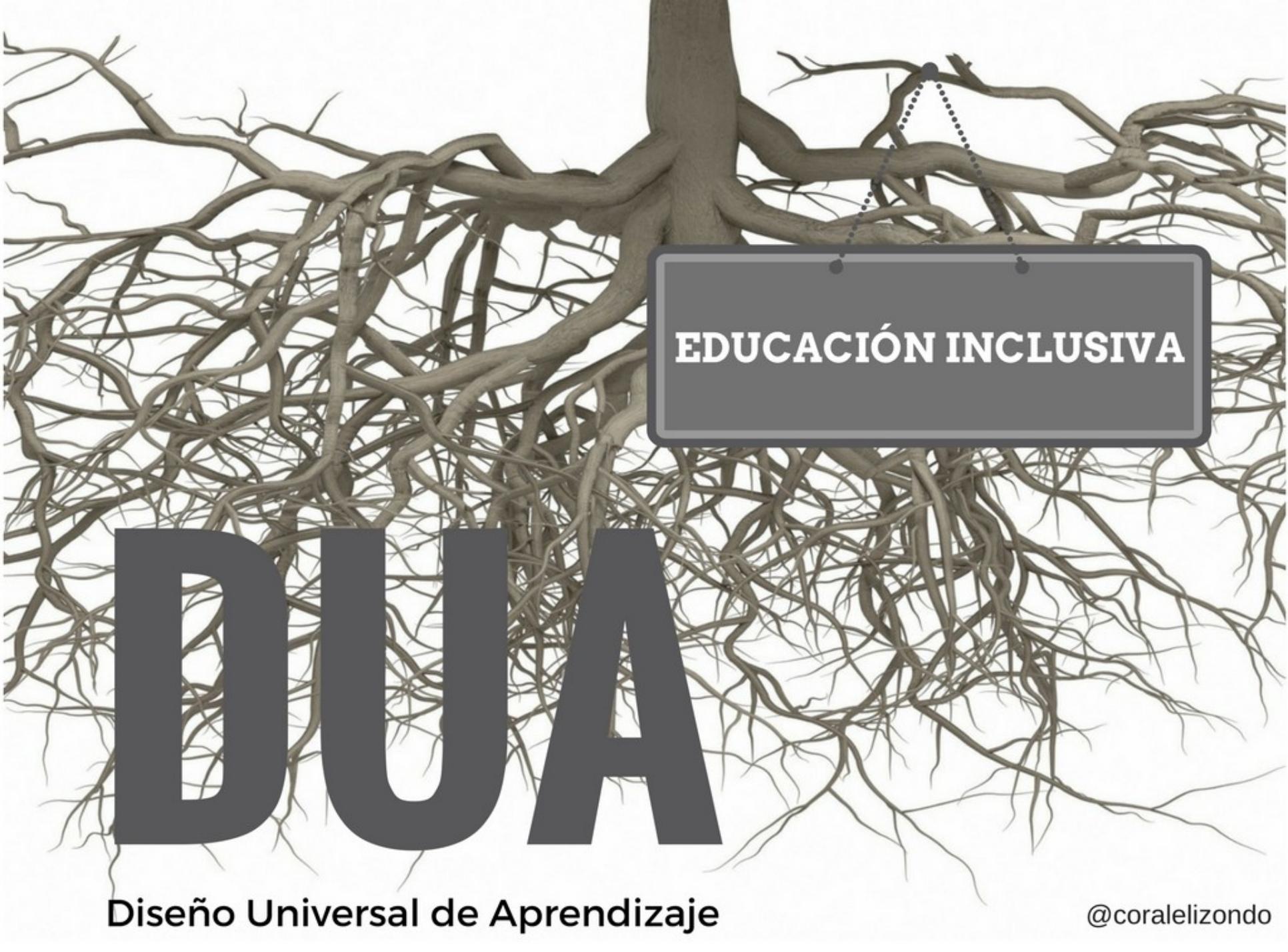
Metáfora

DEL ÁRBOL



balaschpuig

@coralelizando



EDUCACIÓN INCLUSIVA

DUVA

Diseño Universal de Aprendizaje

@coraelizondo



ABP

Aprendizaje Basado en
Proyectos

Inteligencias
MÚLTIPLES

APRENDIZAJE

COOPERATIVO

Evaluación

auténtica

Participación activa del alumnado en la evaluación

@coraelizondo

PENSAMIENTO

computacional

GAMIFICACIÓN

TEP

DISEÑO DEL
PENSAMIENTO

REALIDAD
AUMENTADA

VISUAL
THINKING

CULTURA
PENSAMIENTO

FLIPPED

CLASSROOM

T
I A
C

Define

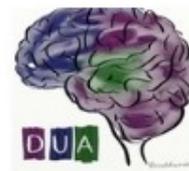
DISEÑO
UNIVERSAL
PARA EL
APRENDIZAJE

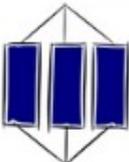
Mi definición de DUA es...

Conocimientos previos

Evalúa tu resultado de aprendizaje

¿Qué es el Diseño Universal para el Aprendizaje?



					
Define Diseño Universal para el Aprendizaje	No sé definirlo	Mi definición tiene una idea principal o relevante.	Mi definición tiene varias ideas relevantes, pero no están relacionadas.	Mi definición relaciona las ideas	Mi definición relaciona las ideas de una manera nueva.

Mi definición está en el nivel....

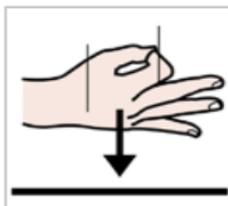
Porque...

Mi siguiente escalón es....

Por «**diseño universal**» se entenderá el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. El «diseño universal» no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad, cuando se necesiten.



DISEÑO UNIVERSAL



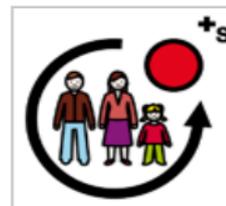
ES



DISEÑAR



PRODUCTOS,



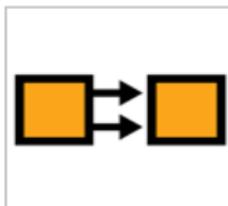
ENTORNOS,



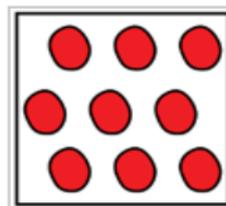
Y



TECNOLOGÍA



PARA



TODAS



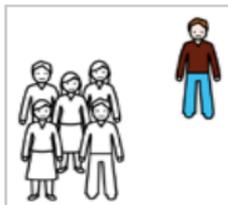
LAS PERSONAS.



EL DISEÑO UNIVERSAL



NO



EXCLUYE



LOS PRODUCTOS DE APOYO.

A close-up, macro photograph of a mechanical watch movement. The image shows intricate metal gears, a dial with numbers, and a small cylindrical component. The lighting is soft, highlighting the metallic textures and the precision of the watch's internal mechanism.

ELIMINACIÓN DE BARRERAS

CAMBIO DE FOCO

MODELO SOCIAL DE LA DISCAPACIDAD



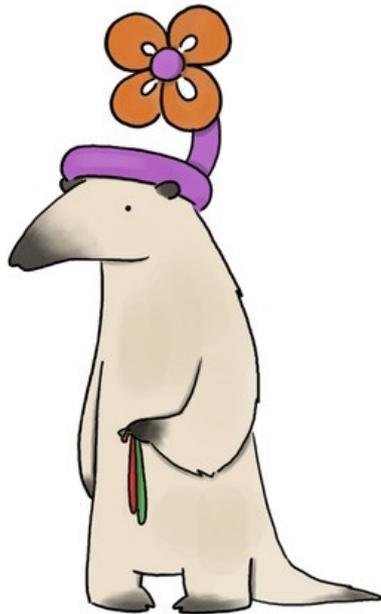
Si no modificamos
el contexto
y la accesibilidad es nula,
la discapacidad
es una opresión.

@coralelizando

cool!
I want a balloon
hat too!

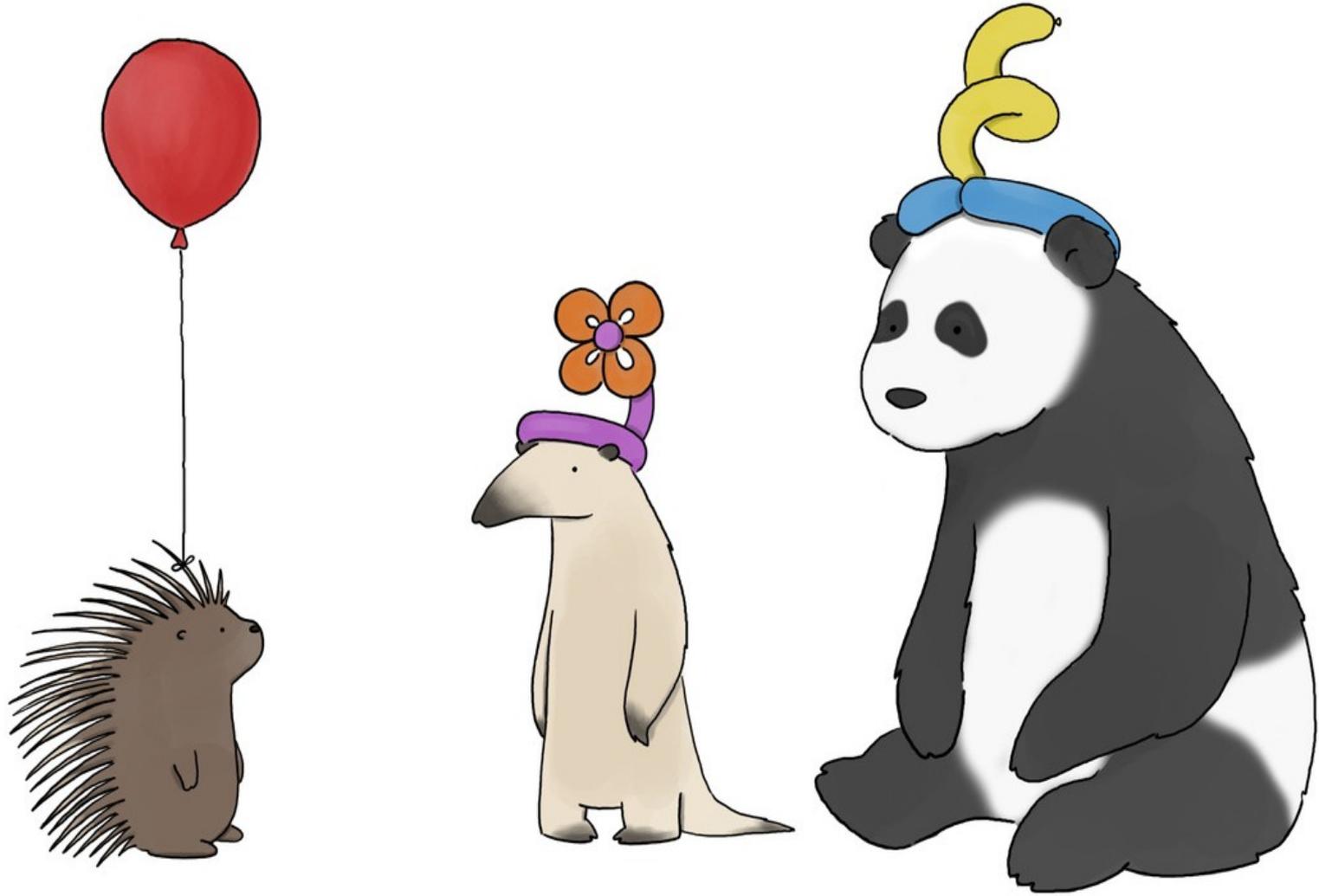


uh



um...





lizclimo.tumblr.com

@coralelizondo



diseño para todos

"El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un conjunto de principios para desarrollar el curriculum que proporcionen a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender"

(CAST, 2011)

ELIMINA barreras al aprendizaje



Proporcione múltiples formas de **Compromiso**



Redes Afectivas
El «POR QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione múltiples formas de **Representación**



Redes de Reconocimiento
El «QUÉ» del Aprendizaje

Proporcione múltiples formas de **Acción y Expresión**



Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje

Acceso

Proporcione opciones para **Captar el Interés**

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

Proporcione opciones para **la Percepción**

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

Proporcione opciones para **la Acción Física**

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

Construcción

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

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

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

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

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

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

Internalización

Proporcione opciones para **la Autorregulación**

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

Proporcione opciones para **la Comprensión**

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

Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva**

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

Meta

Aprendices expertos

Decididos y Motivados

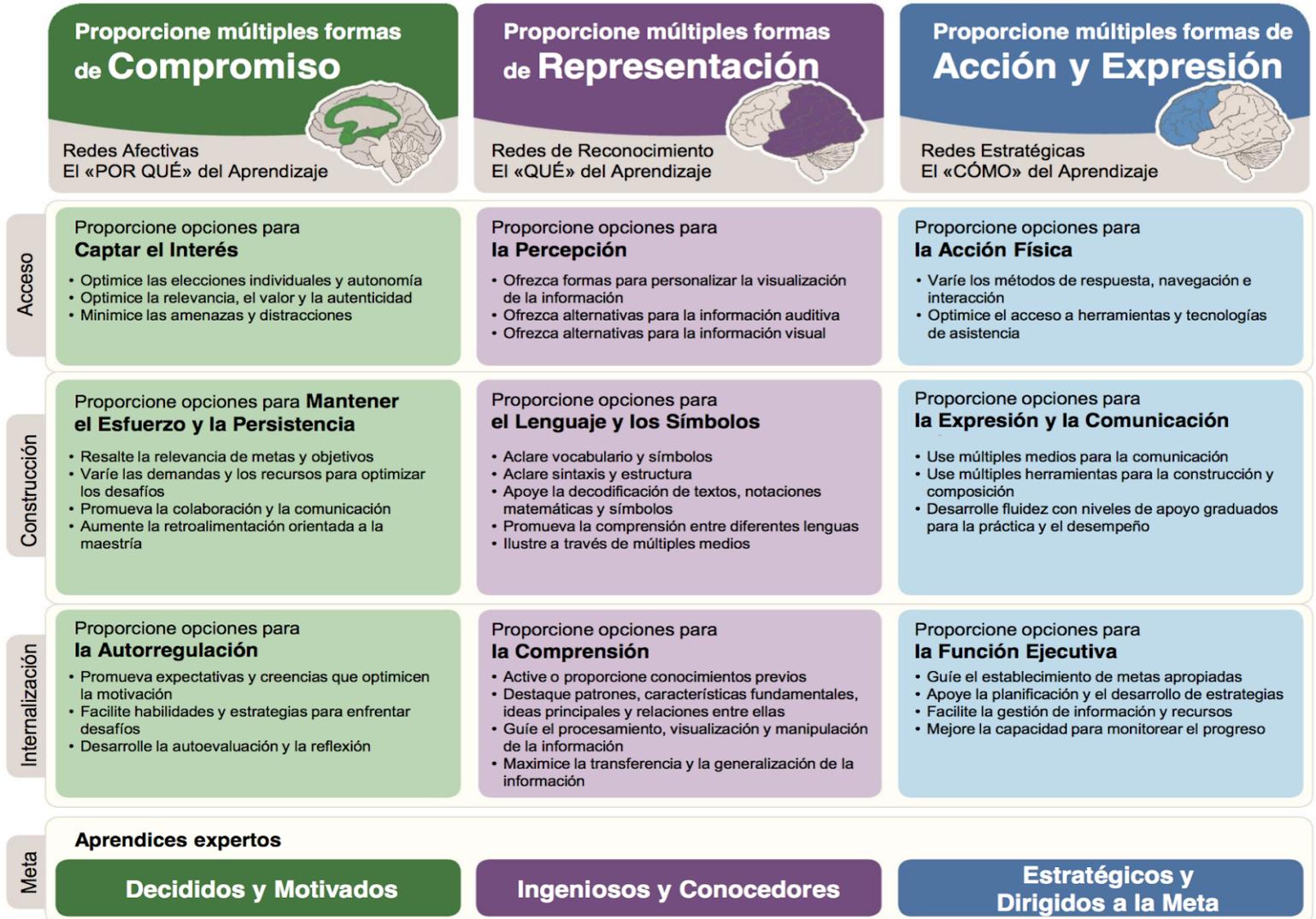
Ingeniosos y Conocedores

Estratégicos y Dirigidos a la Meta

Imagen interactiva DUA

Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)

CAST | Until learning has no limits



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).

<https://www.thinkinglink.com/scene/1115219630927904771>



REDES AFECTIVAS





REDES AFECTIVAS

El por qué del aprendizaje

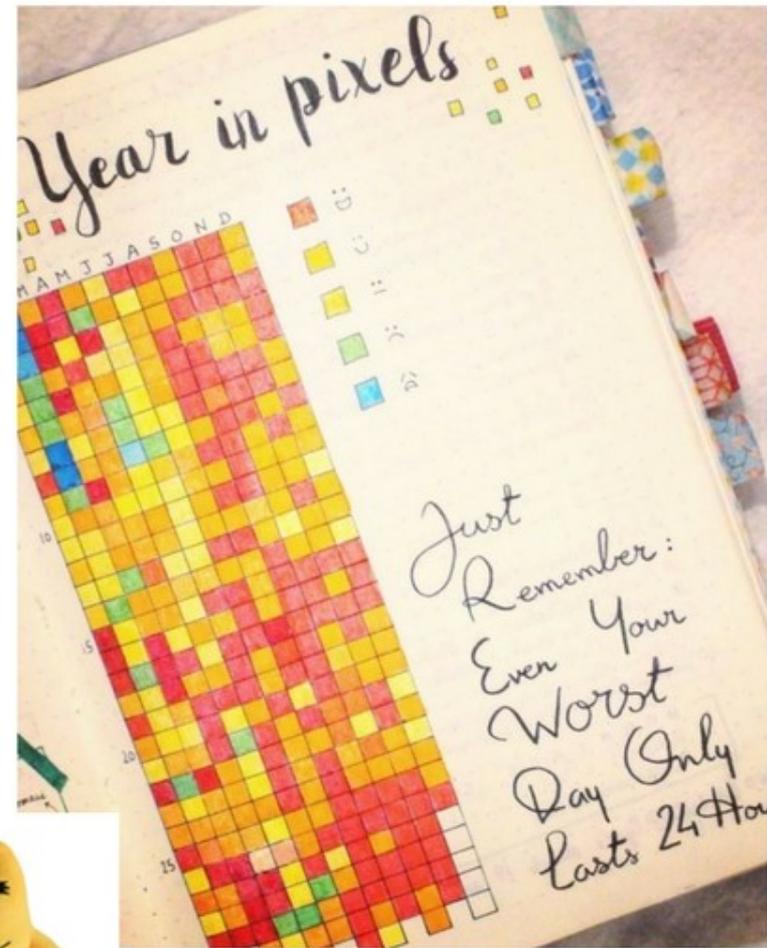
- **Opciones para el interés:**
Despertar la curiosidad: retos, conflictos cognitivos, desafíos...
- **Opciones para sostener el esfuerzo y la persistencia:**
Pensamiento medios-fin
Planificación
- **Opciones para la autorregulación:**
Evaluación auténtica: auto y coevaluación.
Metacognición: diarios de aprendizaje, escalera

Estudiante motivado y decidido

@coralelizondo

Elementos afectivos

Educación emocional



@coraelizondo

Elementos afectivos

*Crear lazos de afecto. Vínculos.
Ética del cuidado.*





CREAR UN CLIMA DE APOYO Y ACEPTACIÓN EN EL AULA

Dialogo igualitario, respeto,
participación, vínculos...

¿CÓMO?

MAPA de la EMPATÍA INCLUSIVO

¿Qué piensa y siente?

Emociones que utiliza para expresarse.
lenguaje corporal, tono de voz....

¿Qué oye?



¿Qué ve?

¿Qué dice? ¿Cómo se comporta?

BARRERAS que encuentra

PASAR A LA ACCIÓN

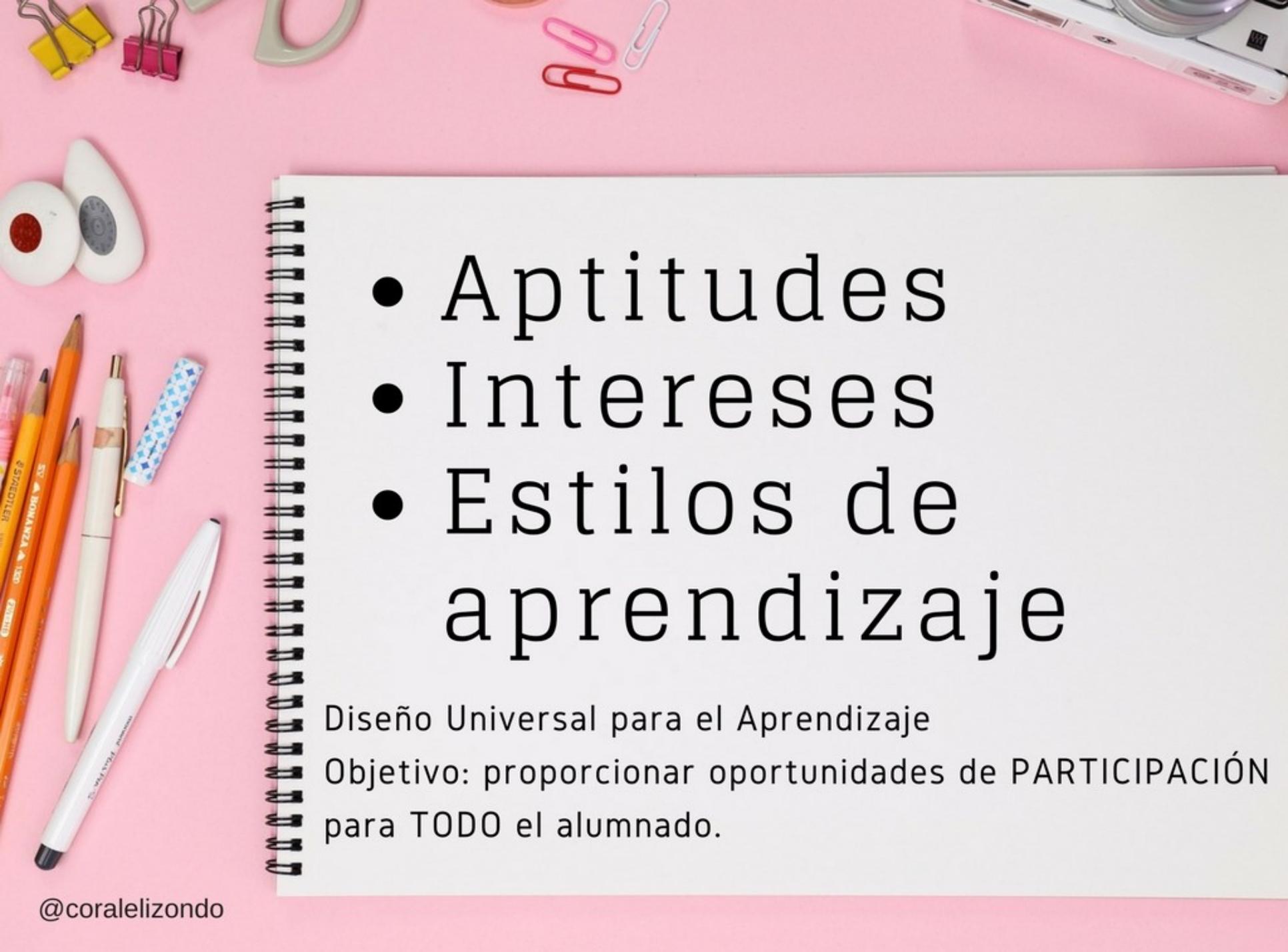
¿Cómo podemos eliminar las barreras?
Propuestas de valor



PORTAFOLIOS DE TALENTO

Se basa en los puntos
fuertes.

@coraelizondo

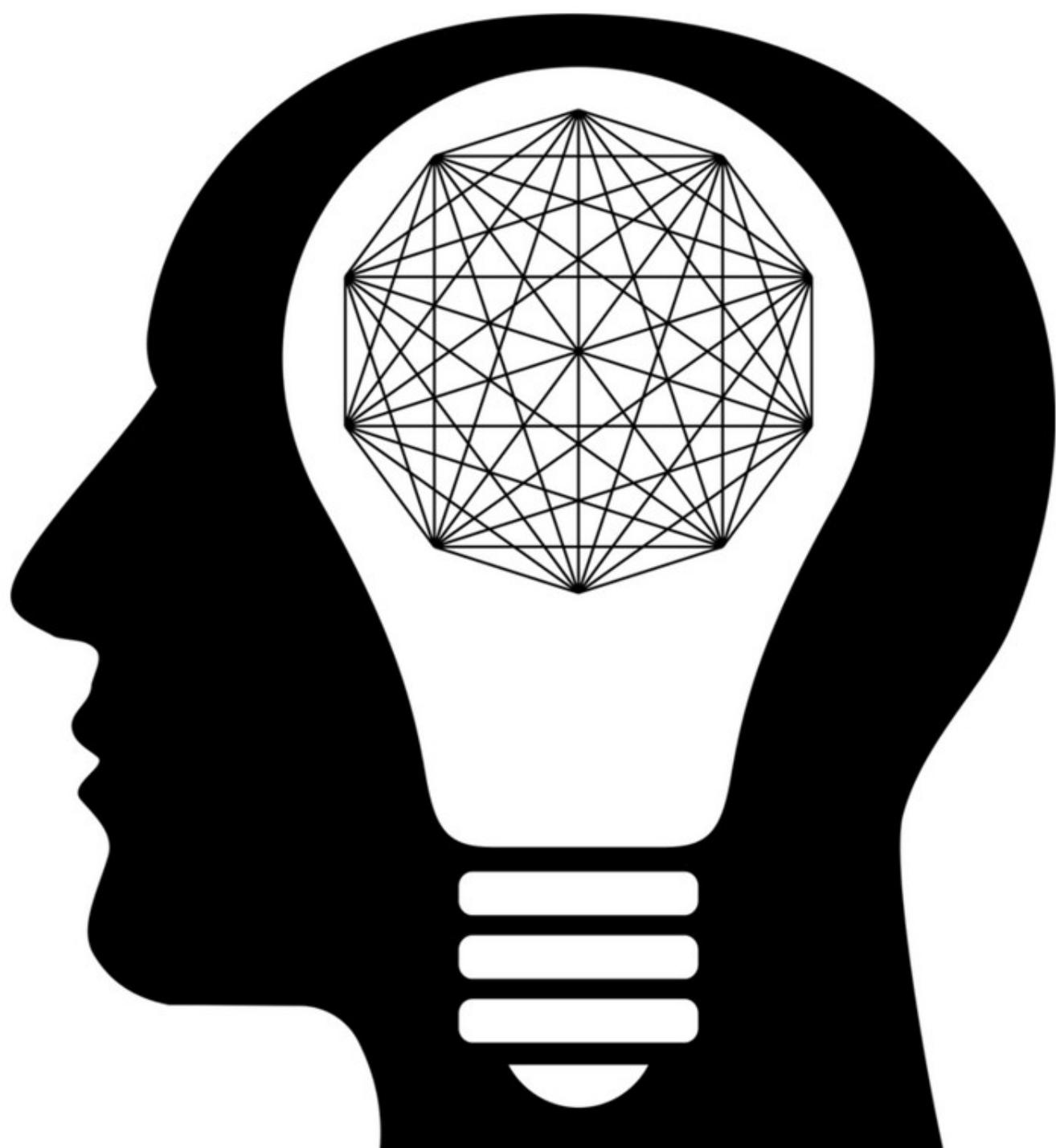
- 
- Aptitudes
 - Intereses
 - Estilos de aprendizaje

Diseño Universal para el Aprendizaje

Objetivo: proporcionar oportunidades de PARTICIPACIÓN para TODO el alumnado.

Perfil centrado en las fortalezas

#RevoluciónInclusiva



@coralelizondo

Persistencia

*Enseñar a crecerse con las dificultades,
a no rendirse, a seguir siempre adelante.*



Pensamiento medios -fin

Fijarse objetivos y organizar los medios.

- Trazar metas y objetivos claros y concretos
- Ordenarlos por orden de prioridad
- Saber buscar los medios para conseguirlos



Saber lo que uno quiere

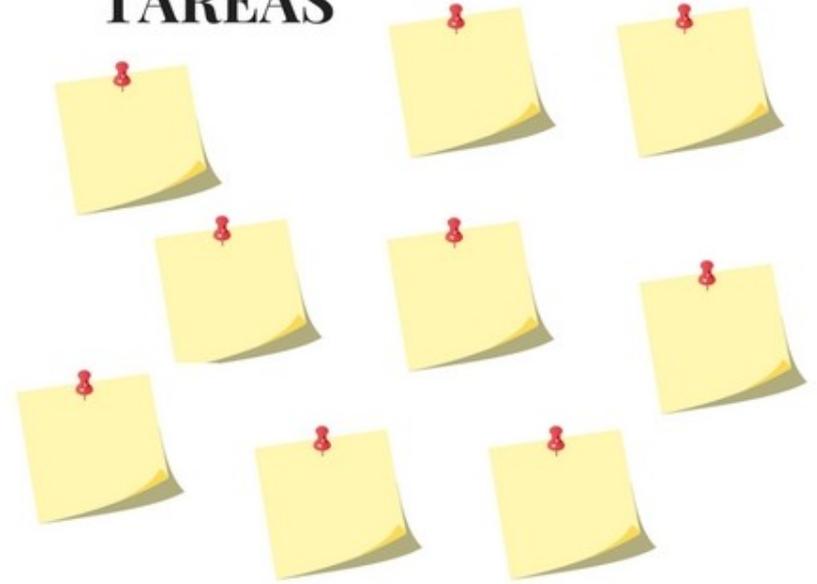
trazarse planes

TRELLO 1.0

ORGANIZADOR

TAREAS

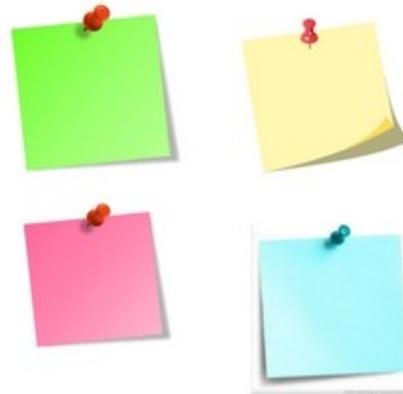
TAREAS



¿QUIÉN?



EN PROCESO



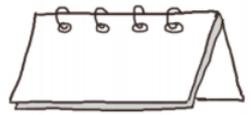
TERMINADAS



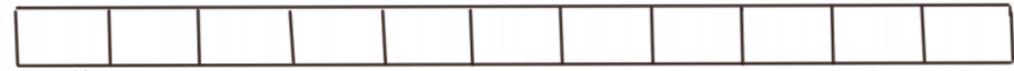
@coralelizondo

EQUIPOS DE **DIARIO DE SEGUIMIENTO** TRABAJO

@Daniela_FOL

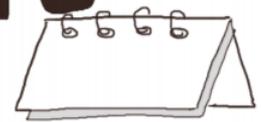


INICIO



FECHA

PLANIFICACIÓN DE REUNIONES EN EL AULA



FINAL

OBJETIVOS DEL TRABAJO

-
-
-

PRODUCTO FINAL

TAREAS

REPARTO DE TAREAS

 EN CLASE				
EN CASA	NOMBRE: _____	NOMBRE: _____	NOMBRE: _____	NOMBRE: _____

PENDIENTE ⌚	TERMINADO ✓
--------------------	--------------------

PEGAR ACTITUDES

↓ RECORTAR Y/O DIBUJAR ↓

CONFLICTOS



SOLUCIONES

 IMPLICACIÓN	 INSPIRACIÓN	 CONCENTRACIÓN	 PASIVIDAD	 AYUDA	 FRUSTRACIÓN
-----------------	-----------------	-------------------	---------------	-----------	-----------------

Feedback

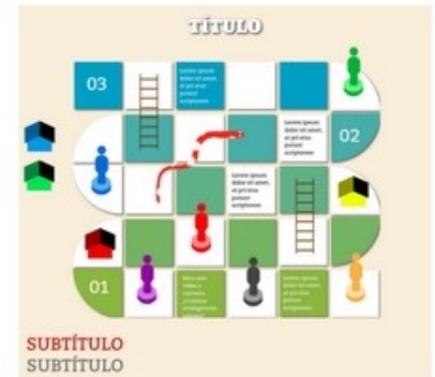
PARA ENFATIZAR EL ESFUERZO Y LA MEJORA
PARA APRENDER DE LOS ERRORES
PARA SABER DÓNDE ESTAMOS

Apoyos visuales.

Debates o reflexiones sobre dónde nos encontramos.

Tablas de recompensas.

Modelo ganar ganar.



ESCAPE ROOM – 4^º PRIMARIA – MATES

Estamos encerrados en clase, sin posibilidad de salir, y nos han informado que un tornado gigante se acerca al colegio arrasando todo a su paso, tenemos que escapar cuanto antes. Pero sólo una llave puede abrir la puerta para salir. Debéis superar acertijos para obtener puntos que os lleven a conseguir la llave, pero sólo la conseguiréis si conseguís un mínimo de 20 puntos en 40 minutos.

Pista	Acertijo o reto	Solución	Puntos
1	La profesora ha corregido el 10% de los 90 cuadernos de Matemáticas. ¿Cuántos cuadernos le quedan por corregir?		3
2	¿Cuánto es el 25% de 180?		2
3	$365,9 : 3 =$		2
4	¿Qué fracción hay que sumar a $\frac{6}{10}$ para formar una unidad?		2
5	$589,37 \times 486 =$		1
6	¿Son equivalentes estas divisiones? ¿Por qué? $56,18 : 33$ y $5618 : 3300$		1
7	$1903 : 23 =$		2
8	$495,17 \times 297 =$		2
9	Cristina ha dado cinco vueltas y media al campo de fútbol. Si mañana quiere dar la mitad de vueltas que hoy, ¿cuántas vueltas dará mañana al campo de fútbol?		4
10	Sara decide encontrarse con Antonio a medio camino entre su casa y la de él. Las casas están en la misma calle en línea recta y a 747 metros la una de la otra. ¿Qué distancia recorren Sara y Antonio desde que salen de sus casas hasta que se encuentran?		4

Cuando creas que tienes los 20 puntos, ve al profe y él te dirá si has conseguido la llave. Entonces podrás recortarla, abrir la puerta de clase y... escapar!!

@Profe_RamonRG



Propuestas pedagógicas

Gamificación y Escape Room

Propuestas pedagógicas

Gamificación, Escape Room

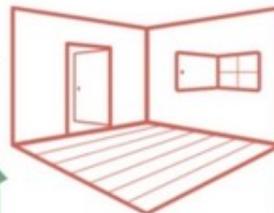
CÓMO HACER UN EscapeRoom BREAKOUT educativo

Un EscapeRoom / BreakOut Educativo es un juego en el que los estudiantes deben resolver enigmas, puzles, retos, misterios, etcétera, de un tema concreto con el fin de aprender jugando.

Se diferencian, en que en el EscapeRoom hay que salir de una habitación, mientras que en el BreakOut hay que abrir cajas para descubrir lo que esconden.

Tienen una duración máxima para la resolución de todas las pruebas. 60 minutos es lo habitual.

Lo importante es aprender y la motivación que conseguimos en el alumnado.



Prueba el juego

No dejes de probar el juego para encontrar errores y testar el tiempo necesario para completarlo con éxito.



Piensa en las pruebas

Inventa cada una de las pruebas de las que constará tu juego. Intenta diseñar algunas fáciles para el principio y otras más complejas para el final.



Guarda una sorpresa para la mitad del juego.



La Historia

Inventa una historia en torno a todas las pruebas para hacerlas más creíbles y motivadoras para el alumnado.



Consigue los materiales

Cajas, candados, tintas, plumas, rotuladores, cintas, puzles, etc. Puede ser que necesites fabricar alguno de ellos.



Evalúa

No olvides evaluarlo todo para mejorar: el juego, las pistas, el comportamiento de los jugadores, el tiempo empleado, el porcentaje de éxito, etc.



Recurre a ellas solo en caso necesario cuando algún equipo esté muy atascado o pienses que es imposible que puedan continuar sin ayuda.

Prepara las pistas

Prepara las posibles pistas que puedan necesitar los jugadores o aquella información complementaria que les resulte útil o imprescindible.

Piensa si monitorearás el juego desde dentro o desde fuera (mediante cámaras y micrófonos).



Tesoro final

Piensa en el tesoro final que deberán encontrar al salir o al abrir las distintas cajas del juego.



Reconocimiento

Diseña un pequeño reconocimiento para los participantes. Pueden ser unas insignias, un diploma o una foto del momento. Añade, si puedes, un lugar en el que registrar el tiempo empleado por cada grupo.



Elige el tema

Comienza eligiendo el tema sobre el que tratará tu EscapeRoom o BreakOut Educativo.

Piensa en contenidos y destrezas, habilidades y competencias que quieras trabajar con tu alumnado.



Equilibrio entre los niveles de desafío y el grado de apoyo.

by @caotico27
www.musikawa.es

@coralelizondo

Propuestas pedagógicas

Gamificación y Escape Room



**LOCK
CLOCK**
ESCAPE ROOM

El caso de cuadro de Van Gogh



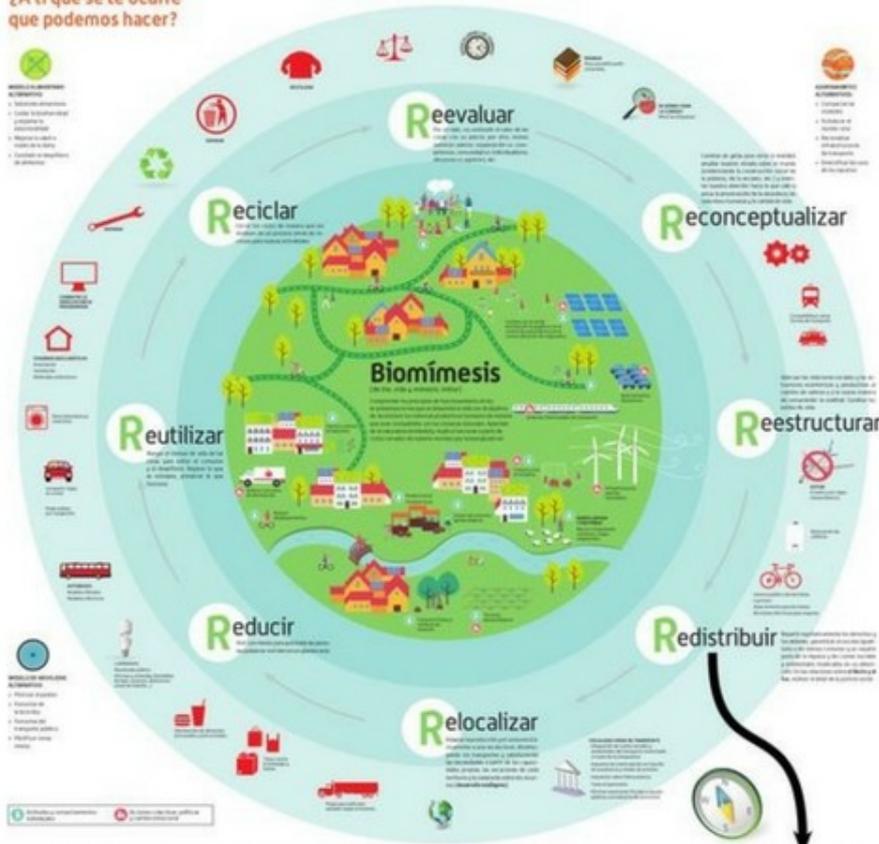
ClassDojo

@coralelizondo

¿Cómo empezamos a cambiar el mundo?

¿A ti qué se te ocurre que podemos hacer?

«Para vivir mejor, a partir de ahora, se trata de producir y consumir de otra manera, hacer más y mejor con menos, empezando por eliminar las fuentes del desperdicio (por ejemplo, los envases inútiles, el mal aislamiento térmico, etc.) y aumentar la durabilidad de los productos»
André Gorz, Capitalismo, socialismo, ecología



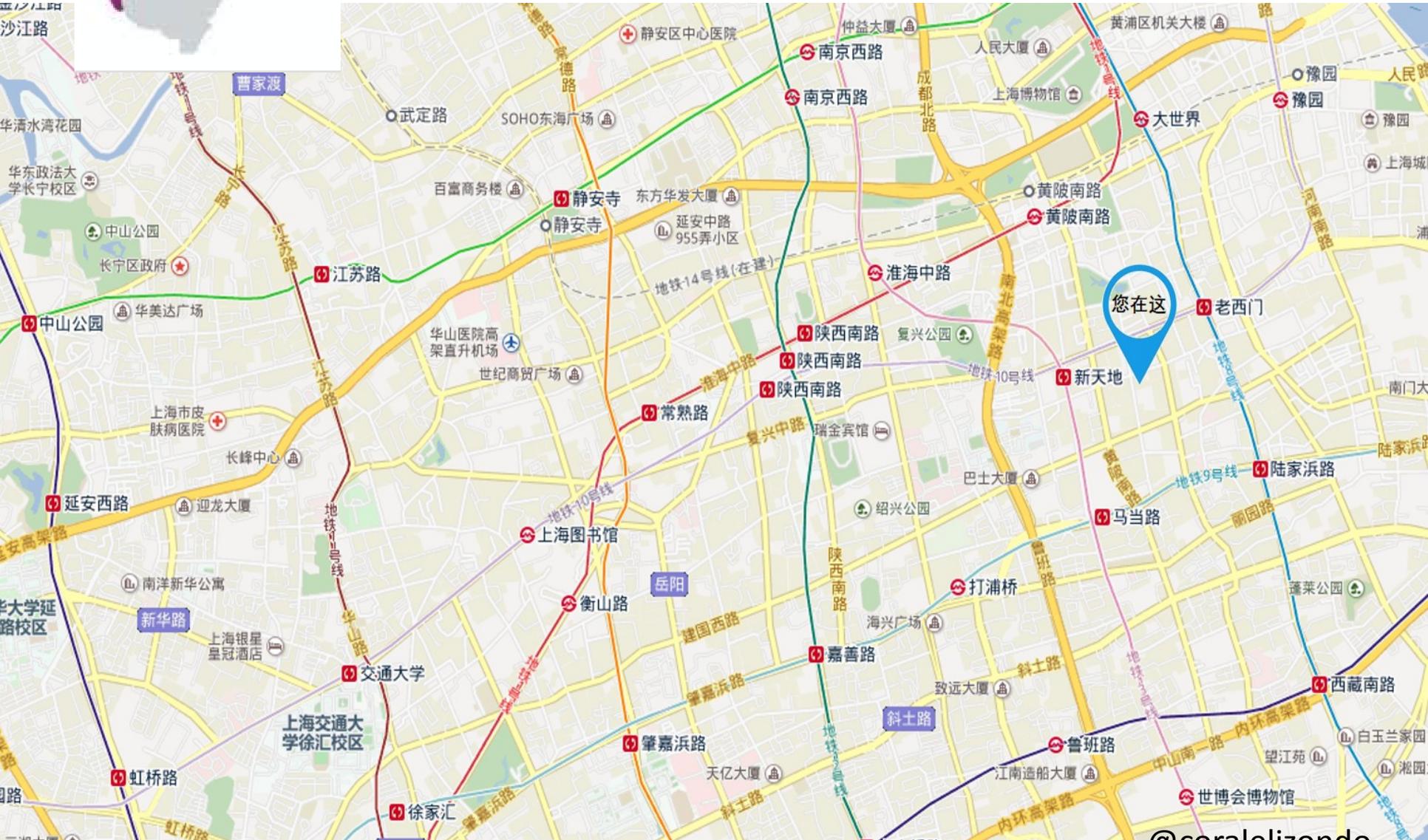
Propuestas pedagógicas

Aprendizaje Servicio

Parte de una demanda real de la sociedad.



REDES DE RECONOCIMIENTO





REDES DE RECONOCIMIENTO

El qué del aprendizaje

- **Opciones para la percepción**
Presentar la información por distintas vías.
Inteligencias Múltiples
- **Opciones para el lenguaje, expresiones matemáticas y símbolos**
ARASAAC
- **Opciones para la comprensión**
Lectura fácil
Organizadores gráficos
Clarificar el significado de las palabras

Estudiante capaz de identificar recursos

@coralelizondo

Inteligencias Múltiples

Distintas formas de aprender



- **Inteligencia lingüística.** Piensan en palabras
- **Inteligencia lógica-matemática.** Piensan razonando
- **Inteligencia musical.** Piensan a través de ritmos y melodías
- **Inteligencia cinestésico-corporal.** Piensan a través del cuerpo, de sensaciones corporales.
- **Inteligencia visual-espacial.** Piensan en imágenes.
- **Inteligencia naturalista.** Piensan a través de la naturaleza.
- **Inteligencia intrapersonal.** Piensan en relación a sus necesidades, sentimientos y objetivos.
- **Inteligencia interpersonal.** Piensan compartiendo ideas con otras personas.

Lectura fácil

Asociación
Lectura Fácil

Acercamos
la información
y la lectura
a todas
las personas



- Evitar tiempos verbales complejos
- Mantener la estructura Sujeto+verbo+complementos
- Utilizar oraciones simples y afirmativas
- Utilizar palabras cortas y de sílabas poco complejas
- Evitar acrónimos, abreviaturas o siglas
- Evitar adverbios acabados en -mente
- Evitar palabras polisémicas, con sentido figurado, metáforas y que impliquen juicios de valor
- Evitar palabras abstractas
- Evitar un número elevado de mensajes e ideas y transmitir un concepto por frase
- (...)

by Óscar García Muñoz

lectura fácil



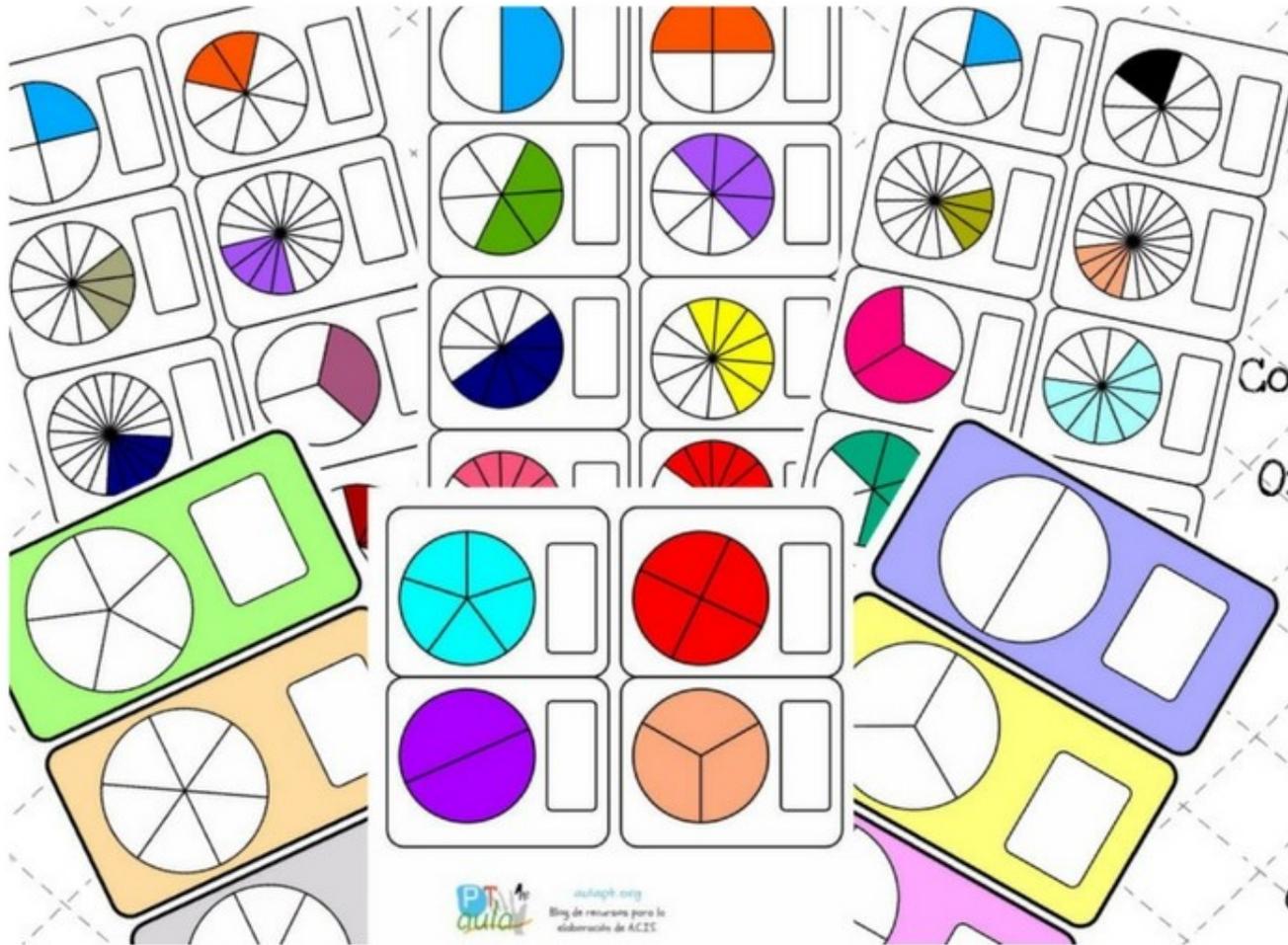
<https://emtic.educarex.es/224-nuevo-emt/atencion-a-la-diversidad/3002-lectura-facil-un-modelo-de-diseno-para-todos>



ORGANIZADORES GRÁFICOS

Conocimientos previos, organizar ideas, sintetizar, memorizar...

Múltiples formas de representación



28 cartas

Leer y escribir

fracciones

Comparar fracciones.

Ordenar fracciones.

Sumar y restar

fracciones.

Fracciones

complementarias.

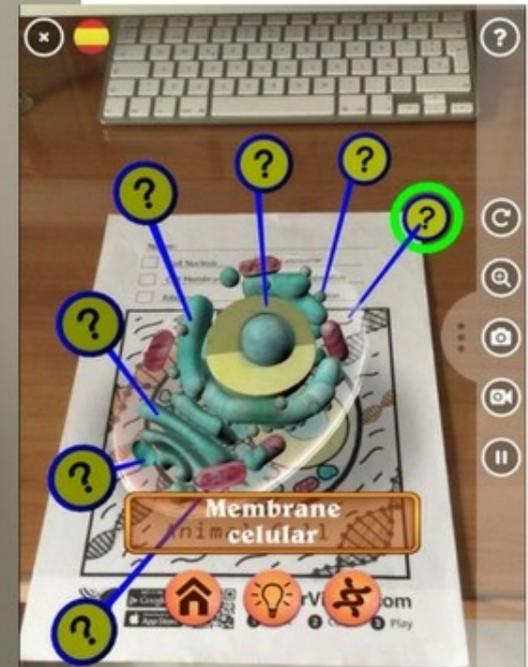
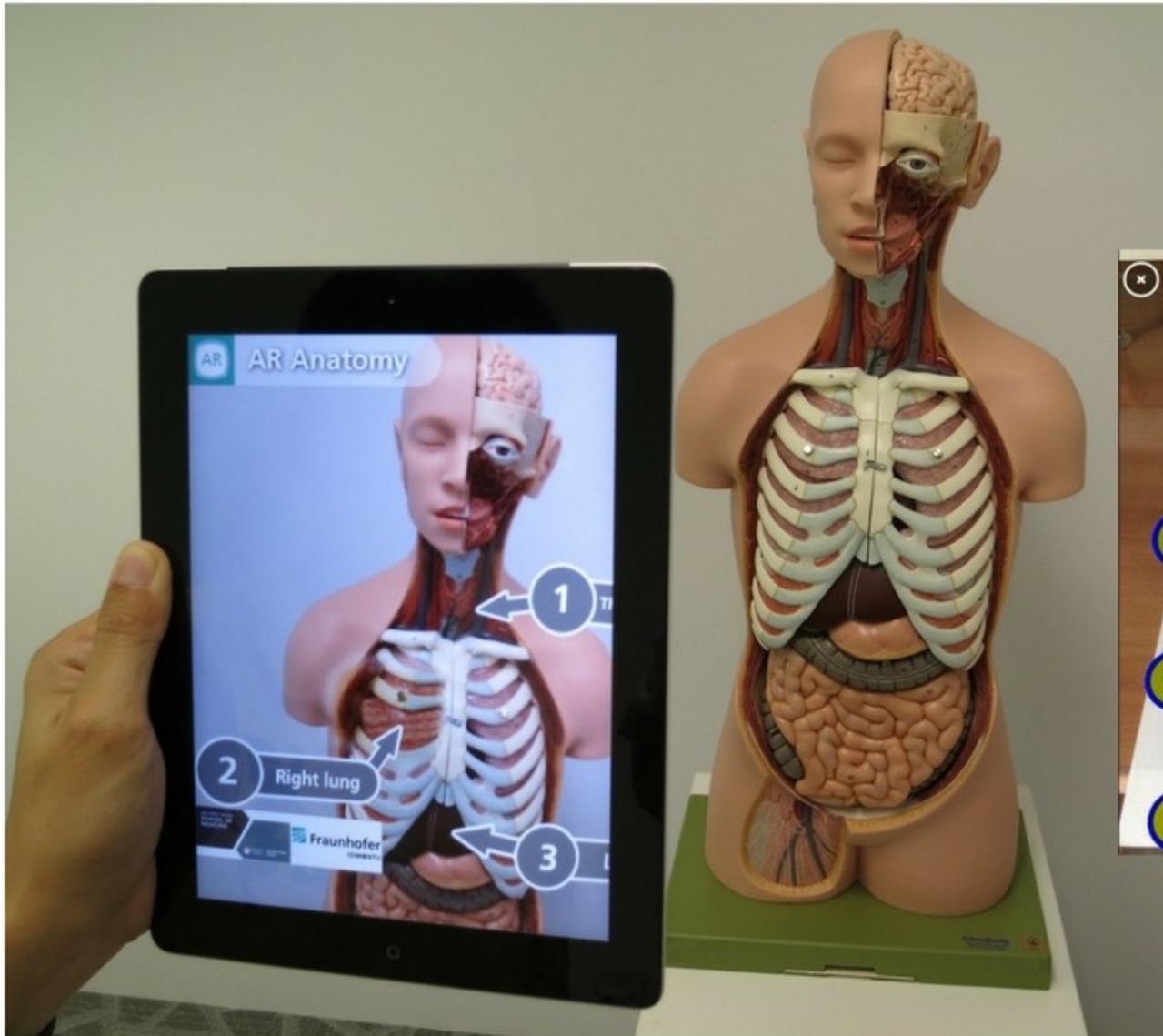


Enseñanza Multinivel

Para realizar esta adaptación y poder instruir a todos en una misma clase, el profesor debe enfrentarse a la tarea de reestructurar su práctica.

Propuestas pedagógicas

Realidad aumentada



@coraelizondo

Propuestas pedagógicas

VISUAL THINKING

PENSAMIENTO VISUAL

[@coraelizondo](#)

The image features a collection of art supplies on the right side, including a paintbrush with a blue handle and a brown tip, a pink paint container, a blue paint container, and a yellow paint container. There are also splatters of red and blue paint on a white surface in the background.

Propuestas pedagógicas

CLASS ROOM



flipped





REDES ESTRATÉGICAS



**El aprendizaje
se da aquí,
en el momento
en que
el alumnado
interacciona
con la
información.**

Carmen Alba



REDES ESTRATÉGICAS

El cómo del aprendizaje

Estudiante orientado
a cumplir sus metas

- **Opciones para la acción física**
Accesibilidad y tecnologías asistidas. Distintas respuestas.
- **Opciones para la expresión y la comunicación. Destrezas expresivas y fluidez**
Utilizar distintos lenguajes y distintos sistemas de representación.
Presentar los productos ante una audiencia #ABP
- **Opciones para las funciones ejecutivas** Neurodiversidad
Restauración y compensación.
Planes cognitivos.

@coralelizondo

Cultura de pensamiento



Enriquecimiento para todo el alumnado.
¿Cómo enseñar y aprender a pensar?

**Ofrecer
OPORTUNIDADES
para pensar.**

**Es
necesario
dedicar
TIEMPO
a pensar**

RUTINAS y ESTRUCTURAS

Estructurar el pensamiento con modelos de pensamiento que luego puedan utilizar con autonomía.

LENGUAJE DEL PENSAMIENTO

Cuando en el aula hagamos preguntas no usar pensar a menudo, intentar construir preguntas más precisas relacionadas con la opinión, hipótesis, especulación o conclusión.

MODELADO

Actuamos de ejemplo y modelo hacemos que este lenguaje forme parte de nuestra cultura del aula.

EXPECTATIVAS INTERRELACIÓN Y RELACIONES

Respetar y valorar las aportaciones de todo el alumnado

PENSAMIENTO VISIBLE



**PREGUNTAS
PARA PENSAR**

¿Qué pasaría si....?

¿Cómo es posible que...?

**¿Qué relación tiene eso
con este tema actual?**

**¿Qué crees que quería
decir el autor?
¿En qué te basas?**

**Busca relaciones,
patrones, significados...**

¿Podrías profundizar más....?

¿Qué harías tú si...?

**Circulo de puntos de vista,
exponer un tema
desde distintos
puntos de vista**

PREGUNTAS PARA

PENSAR

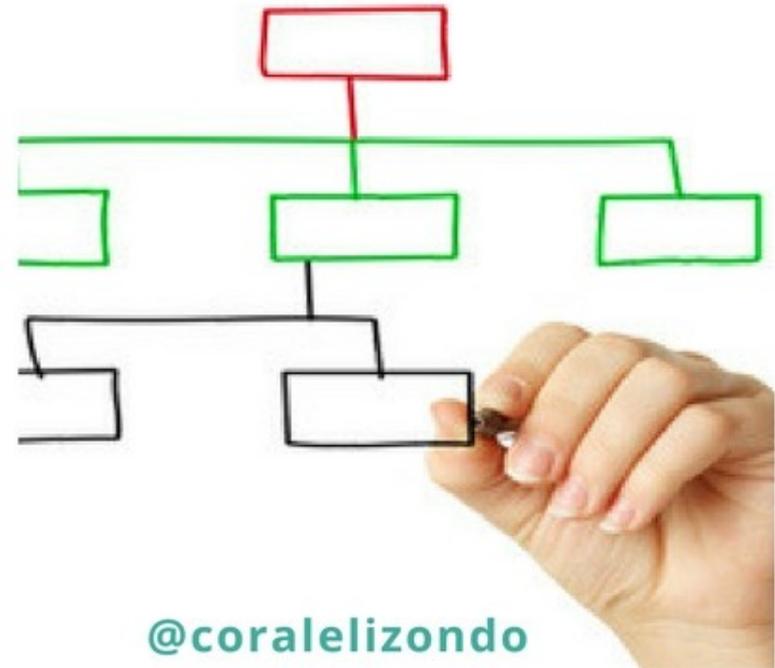


Son el cerebro del cerebro o, como diría Goldberg (2004), el director de la orquesta que dirige y supervisa al resto del cerebro.

FUNCIONES EJECUTIVAS

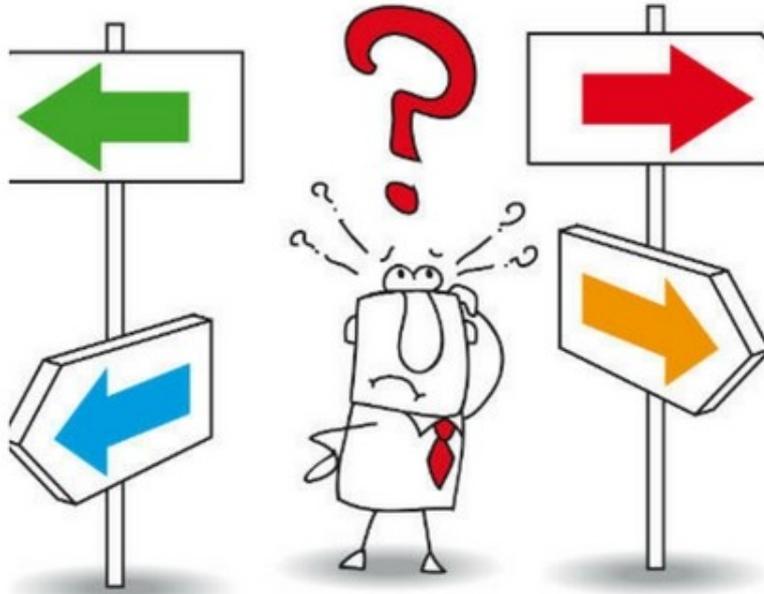
Las funciones ejecutivas permiten un **control consciente** de las conductas y los pensamientos y describen las conductas asociadas con:

- * Habilidades de planificación
- * Flexibilidad cognitiva
- * Inhibición de la respuesta
- * Memoria operativa
- * Velocidad de procesamiento
- * Memoria de trabajo
- * Fluidez verbal
- * Ejecución dual
- * Control emocional
- * Metacognición.



¿CÓMO TRABAJAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS?

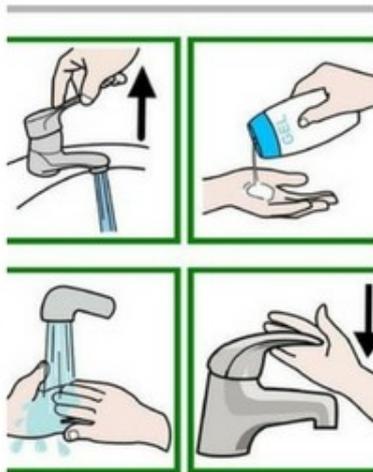
Muñoz y Tirapu (2001)



- Graduar la complejidad de las tareas.
- Dividir las tareas en sus distintos componentes.
- Impartir instrucciones simples y claras que ayuden a estructurar y ejecutar la tarea.
- Utilizar recursos que sean más accesibles.
- Plantear actividades que puedan llevarse a cabo en el entorno natural.
- Fomentar la utilización de estrategias internas para situaciones específicas (por ejemplo, autoinstrucciones como “pensar antes de actuar”).

AUTOINSTRUCCIONES Antes de empezar a escribir

by a escribir sobre la línea.
ódas las letras serán igual de grandes.
lejaré espacio suficiente entre palabra y
mpezaré y terminaré el renglón respeta
i me equivoco, borraré sin dejar manch
le escrito estará bien presentado y
ualquiera podrá leerlo sin dificultad.



Autor: postgraman. Fuente: Pexels. Proveedor: B2B/MAC. Foto: iStockphoto.com/sergey Lizer

@coraelizondo

Compensación

Mecanismos de "arriba-abajo"



Agenda

- 1.
2. Con dificultades de memoria episódica se le enseña a utilizar
3. la agenda.

A un estudiante que se despista con facilidad, se le entrena para que elimine todos los objetos que puedan distraerle.

Restauración

Mecanismos de "abajo-arriba"



Practicar ejercicios diseñados para fortalecer procesos básicos: atención, memoria, funciones ejecutivas.



@coralelizondo

Planes cognitivos

Conocimiento de los pasos que requiere seguir una actividad compleja, establecimiento de secuencia de fases, inicio de una actividad dirigida a un objetivo, previsión de un plan...



Planificar
una excursión
al parque de atracciones

@coralelizondo

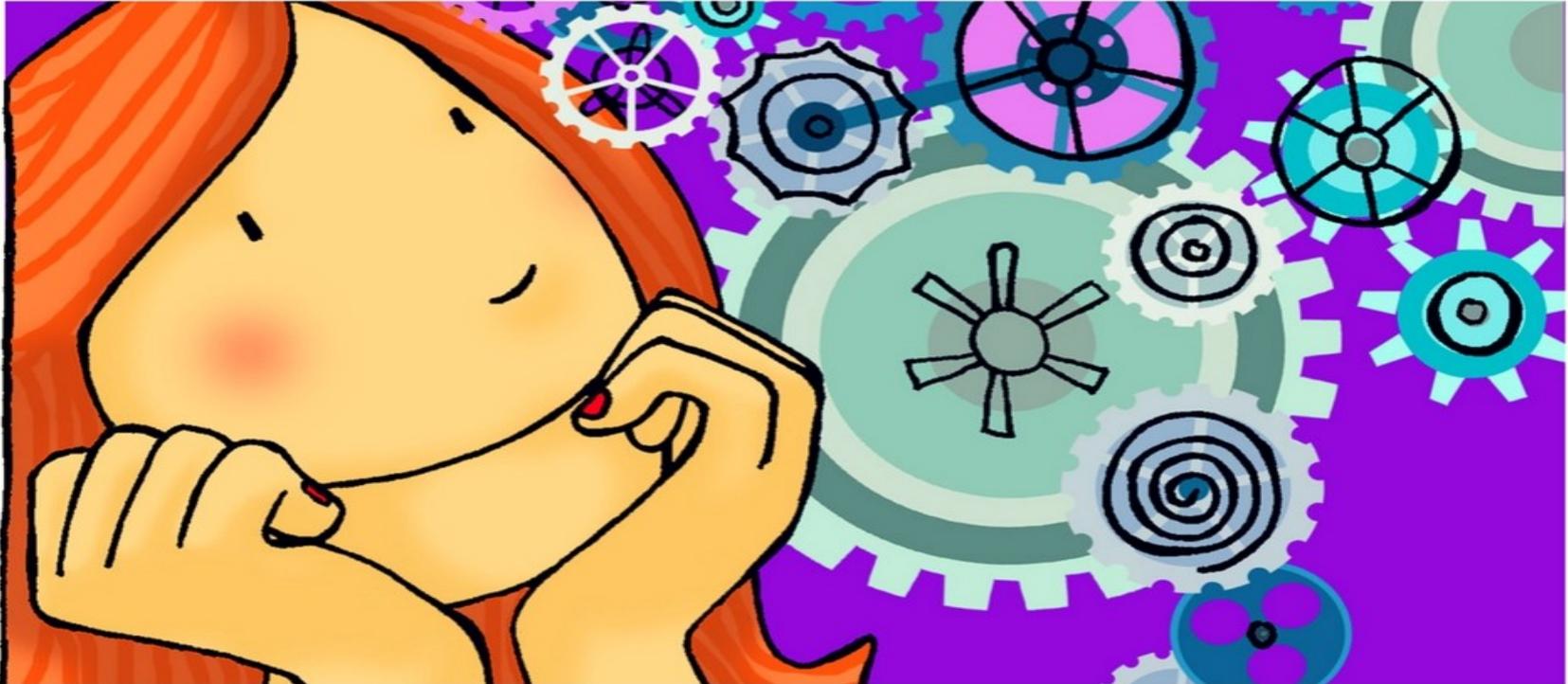


¿QUÉ SUPONE METODOLÓGICAMENTE?

Existen modelos y metodologías de enseñanza que poseen un potencial significativo para desarrollar las funciones ejecutivas de todo el alumnado.

El Aprendizaje Basado en Proyectos, en resolución de problemas e investigación, las tareas que fomentan el desarrollo del pensamiento crítico y el aprendizaje activo, la cultura del pensamiento, la evaluación auténtica... suponen desarrollar las funciones ejecutivas de todo el alumnado en el aula, en contextos naturales.

Propuestas pedagógicas



CULTURA DEL PENSAMIENTO

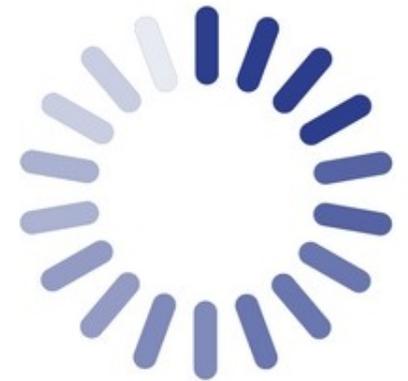
CORAL ELIZONDO @coralelizondo

Propuestas pedagógicas



MOBILE

LEARNING



loading...

@coralelizondo

Propuestas pedagógicas



Marta Ciprés
(@martacipres)



Mertxe J. Badiola
(@mertxejbadiola)



Pau Nin
(@pau_nin)



Omar Fernández
(@omarfgj)



El Pensamiento
Computacional
llega a las aulas
para quedarse

.....
#MoocBot

24/05/2017,
20:00h (UTC+2)

MOOC

Pensamiento
Computacional
educativo (1ªEd)



intef

#MoocBot

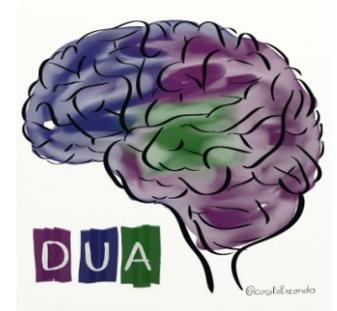


MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

moocintef

educaLAB

Define
DISEÑO
UNIVERSAL
PARA EL
APRENDIZAJE



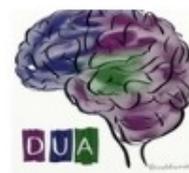
Y AHORA

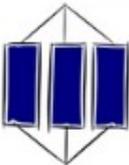
***Mi definición
de DUA es...***

Conocimientos previos

Evalúa tu resultado de aprendizaje

¿Qué es el Diseño Universal para el Aprendizaje?

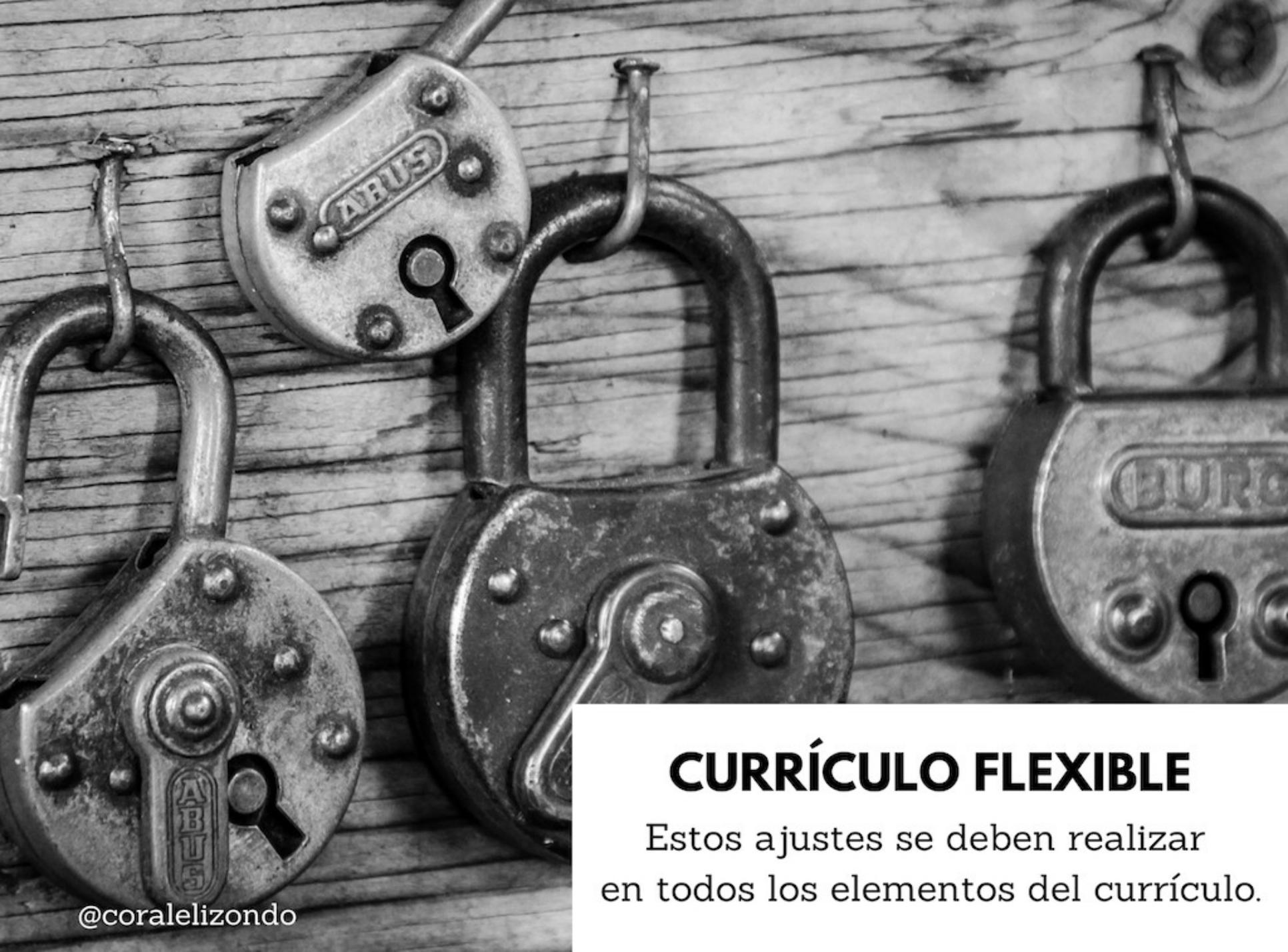


					
Define Diseño Universal para el Aprendizaje	No sé definirlo	Mi definición tiene una idea principal o relevante.	Mi definición tiene varias ideas relevantes, pero no están relacionadas.	Mi definición relaciona las ideas	Mi definición relaciona las ideas de una manera nueva.

Mi definición está en el nivel....

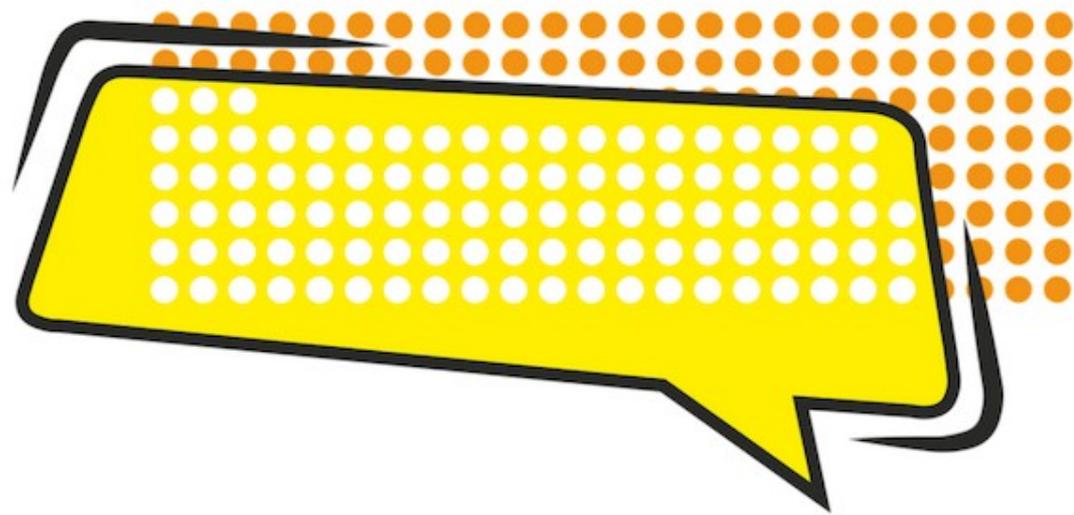
Porque...

Mi siguiente escalón es....



CURRÍCULO FLEXIBLE

Estos ajustes se deben realizar en todos los elementos del currículo.



Ejemplo

EVALUACIÓN

Criterio LCL 5.3. Conocer textos literarios de la tradición oral (poemas, adivinanzas, cuentos).

Est. LCL 5.3.1 Conoce las características propias de los textos literarios de la tradición oral (poemas, adivinanzas, cuentos) y los distingue al escucharlos o leerlos.

Se están ofreciendo dos posibilidades para la expresión, eliminando las barreras al aprendizaje.



El criterio de evaluación y su especificación (estándar) deberían definirse sin especificar el nivel de desempeño, para poder ajustarlo y personalizarlo en el momento de la programación. No deberían por lo tanto determinar los métodos y materiales para su consecución.

ENTORNOS DE APRENDIZAJE FLEXIBLES

Aulas DUA que permiten crear situaciones de aprendizaje ricas para todo el alumnado





¿Cómo debe ser la mochila docente?

@coraelizondo

visión humanista

Diálogo

INCLUSIÓN

ECOeducación

Colaboración

Formación

Metodologías inclusivas

Ética



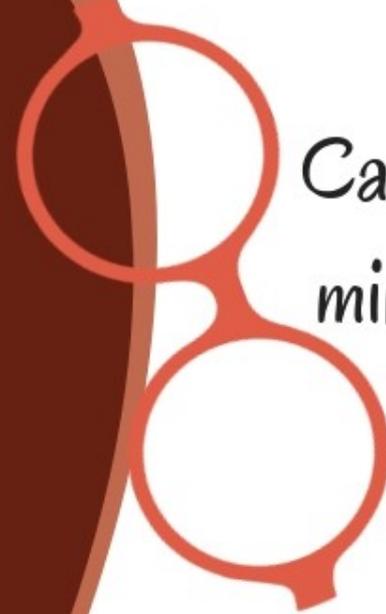
Empatía

ILUSIÓN

**Cambio
foco**

Disponibilidad

Cambio
mirada



@coraelizondo



La mirada DUA no conecta con discursos segregadores que parten de posturas bipolares, ni tampoco con discursos que hablan de normalización desde la diferencia.

La mirada DUA promueve espacios donde las diferencias se diluyen, donde la intervención se centra en la persona y en su calidad de vida, y donde siempre se conjugan aspectos cognitivos, emocionales y éticos.

Cada persona brilla con luz propia
entre todas las demás.

No hay dos fuegos iguales.

Hay fuegos grandes y fuegos chicos
y fuegos de todos los colores.

Hay gente de fuego sereno, que ni se entera del viento,
y hay gente de fuego loco, que llena el aire de chispas

.

Algunos fuegos, fuegos bobos,
no alumbran ni quemán;
pero arden la vida con tantas ganas
que no se puede mirarlos sin parpadear,
y quien se acerca, se enciende.

Eduardo Galeano

GRACIAS

A young child with short brown hair, wearing a green long-sleeved shirt, is sitting at the end of a large, light-colored tunnel. The child is looking out towards a red netted structure, possibly a basketball hoop, in a playground setting. The tunnel's interior is smooth and light-colored, and the child is holding a small object in their hands.

La inclusión es un derecho,
no se trata de entrar,
sino de pertenecer.

@coraelizondo

<https://coraelizondo.wordpress.com/>