



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



PAQUETE DUALICES

**Guía de orientación pedagógica para implementar actividades diversificadas
utilizando el DUA en la planeación docente.**

LIC. CRISTINA DIAZ GONZALEZ
MTRA. JESSICA LILIANA NUÑEZ GONZALEZ

USAER 133 C.C.T. 15FUA0642B
CHICONCUAC ESTADO DE MEXICO
24 DE OCTUBRE DE 2022



Esta obra está a disposición de los interesados en el ámbito educativo sin ninguna restricción en su divulgación.





ENRIQUECE TU PRACTICA PEDAGOGICA:

Te presentamos una recopilación de recursos con el objetivo de que tu práctica pedagógica se vea enriquecida.

Los recursos son los que se proponen en el Diseño Universal para el Aprendizaje.

- Son apoyos que puedes tomar en cuenta al realizar tu planeación. Recuerda que al planear para la diversidad no solo optimizas el aprendizaje de tus alumnos, sino que también optimizas los tiempos y los materiales de trabajo, ya que estos están considerados para atender las necesidades de todos los alumnos.

Se flexible, ajusta las actividades de acuerdo a las características, competencias y capacidades de tus alumnos.

Con DUA propicias que tus alumnos quieran convertirse en aprendices expertos y eliminas o reduces Barreras para el Aprendizaje y la Participación. Tu eliges los puntos de control que más favorecen a tu grupo.



¿Qué debemos saber antes de comenzar?

La importancia de diversificar

La diversificación de la enseñanza constituye una oportunidad para que los niños, niñas y adolescentes participen, desarrollen sus capacidades y aprendan, a su vez es una oportunidad de desarrollo profesional para los docentes y la comunidad escolar.

La importancia del diagnóstico educativo

«Al ser un proceso de indagación permite a los docentes conocer los ritmos y estilos de aprendizaje, los canales de percepción y las habilidades con las que los niños, niñas y adolescentes ya cuentan, las cuales les serán de utilidad al momento de planear sus estrategias didácticas, en el entendido de que sus actividades deben de priorizar el aprendizaje de todos sus estudiantes.»(Sobrado, 2002).

Culturas, prácticas y políticas inclusivas

Son un medio posibilitar y ampliar las oportunidades de aprendizaje de todas las niñas, niños y jóvenes, principalmente de aquellos que por diversas causas han sido tradicionalmente excluidos del acceso a la educación y de los beneficios que conlleva. Una educación que está estrechamente ligada al reconocimiento de la diversidad y que es garante del Derecho a la Educación a través de identificar y eliminar las barreras que obstaculizan el aprendizaje y participación. (Marchesi, Blanco, & Hernández, 2014, p. 12)

**Diseño
Universal
para el
Aprendizaje**

DUA



El DUA hace referencia a las inteligencias múltiples de Gardner y al constructivismo de Vygotsky haciendo hincapié en la zona de desarrollo próximo, y el concepto de andamiaje (Rose y Mayer, 2022).

Es un enfoque de enseñanza-aprendizaje que nace como respuesta educativa a la diversidad


Respetar el derecho que cada individuo para participar y progresar en la escuela.

Su propósito minimizar las barreras para el aprendizaje existentes en los currículos tradicionalistas.

PAQUETE DUALICES



RECURSOS PARA UN AULA DIVERSIFICADA

A cartoon bee with yellow and black stripes and blue wings is flying in a circular path indicated by a dashed line. The background is a dark blue night sky filled with white stars and several large, colorful planets in shades of yellow, green, and pink. In the bottom right corner, there are two simple cartoon children, a boy with spiky yellow hair and an orange shirt, and a girl with blonde pigtails and a pink shirt, both smiling.

“El aspecto emocional es de suma importancia en el aprendizaje. Tus alumnos tienen diferencias en lo que los motiva para aprender, por ello es importante que proporciones múltiples formas de motivarlos y comprometerlos”. Versión 2.2 DUA

Proporcione múltiples formas de motivación y compromiso. Redes afectivas: el porque del aprendizaje.

Directriz: Acceso	Pauta: Proporcione opciones para captar el interes	Punto de control: Optimice las elecciones individuales y la autonomía: motiva a tus alumnos para que tomen decisiones y se sientan satisfechos con sus logros	¿Cómo lo llevas a la practica? puedes presentarles desafíos, retos cognitivos . Prémialos utiliza diseños, color, gráficos maneja tiempos para completar tareas
Directriz Construcción:	Pauta: Proporcione opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia	Punto de control: Promueva la colaboración y la comunicación. recuérdales periódicamente cual es el objetivo y su importancia para que se mantengan concentrados y se esfuercen	¿Cómo lo llevas a la practica? usa herramientas de gestión de tiempo: bomba TikTok, canciones, reloj, alarmas presenta el objetivo en un proyector, papel caple, etc. usa metas a corto y largo plazo
Directriz internalización	Pauta: proporcione opciones para la autorregulación	Punto de control: Desarrolle la autoevaluación y la reflexión. motiva a tus alumnos para que establezcan sus objetivos y fomenten pensamientos positivos para que los logren. control de ansiedad y frustración	¿cómo lo llevas a la practica? actividades: auto y coevaluación, rubricas, metacognición, escalera metacognitiva, listas con objetivos de autorregulación, actividades de autorreflexión de objetivos personales

Nota: Tabla 1 Miembros del proyecto DUALETIC, Aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje y utilización de materiales digitales accesibles: implicaciones para la enseñanza de la lectoescritura y formación del profesorado (EDU2011- 24926). Ministerio de Economía y Competitividad en la convocatoria del Plan Nacional de I + D + i 2008-2011).



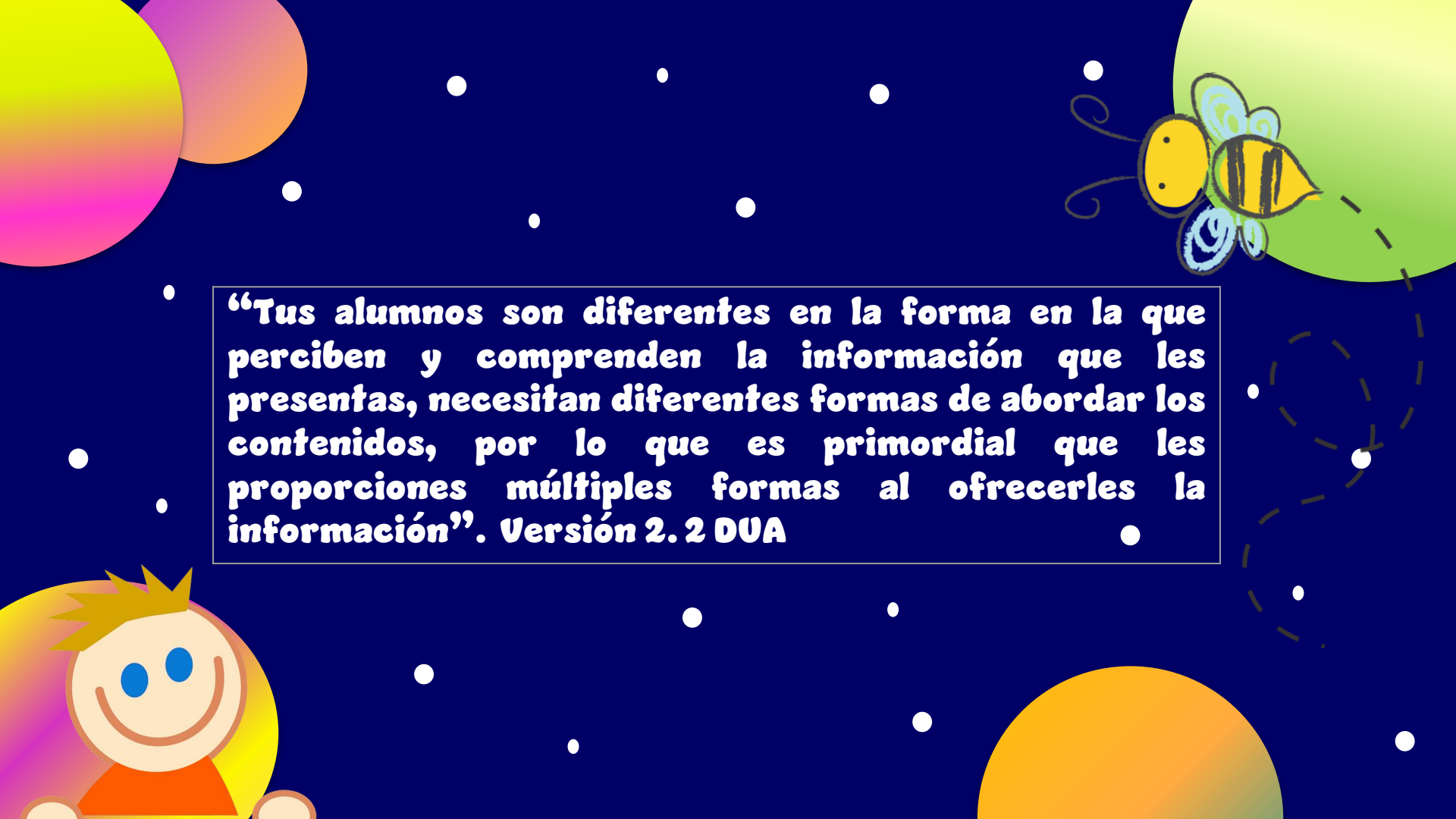
PRINCIPIO I

PROPORCIONE MÚLTIPLES FORMAS DE MOTIVACIÓN Y COMPROMISO.

REDES AFECTIVAS: EL PORQUE DEL APRENDIZAJE.

<p>DIRECTRIZ: Acceso</p> <p>PAUTA: PROPORCIONE OPCIONES PARA CAPTAR EL INTERÉS</p>	<p>Punto de control: optimice las elecciones individuales y la autonomía:</p> <p>Fomenta la autonomía de tus alumnos, al concluir sus actividades realiza un reconocimiento grupal de su esfuerzo y permite que evalúen sus habilidades. Dale apertura para nuevas ideas. Planea actividades sobre retos cognitivos. Un reto cognitivo ayuda a mejorar la memoria, la percepción, la atención, la lógica y el razonamiento. Diseña actividades para solucionar un problema o puedes utilizar los clásicos: sudokus, crucigramas, juego dictionary, ajedrez usar su mano no dominante como un reto. Al usar retos cognitivos los alumnos se motivan, mejoran su estado de ánimo, incrementan su capacidad de concentración, atención, mejoran su flexibilidad cognitiva. Te recomendamos la aplicación de PINTEREST, los libros de 1°. A 6°. Primaria: programa integral de la estimulación de la inteligencia de la edit. Trillas autor Carlos Yuste Hernanz, María de los Ángeles Errazuriz Alarcón y Laura Ruiz Pérez</p>
<p>DIRECTRIZ: Construcción</p> <p>PAUTA: PROPORCIONE OPCIONES PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA</p>	<p>Punto de control: promueva la colaboración y la comunicación.</p> <p>Planea estrategias de trabajo colaborativo: puede ser que en pares o equipos escriban en una hoja de color el objetivo de la actividad. Crea grupos de aprendizaje cooperativo con objetivos, roles y responsabilidades claros. Proporcionales indicaciones que orienten a los alumnos sobre cuándo y cómo pedir ayuda a sus compañeros y / o profesores.</p>
<p>DIRECTRIZ: Internalización</p> <p>PAUTA: PROPORCIONE OPCIONES PARA LA AUTOREGULACIÓN</p>	<p>Punto de control: punto de control Desarrollar la autoevaluación y la reflexión</p> <p>Ofrece a tus alumnos un cuadernillo de habilidades sociales para ayudarlos a aprender a recopilar y registrar datos de su propio comportamiento y para que monitoreen sus cambios en esos comportamientos. Solicita que realicen su diario en el que irán escribiendo reflexiones sobre su aprendizaje. También puedes utilizar la escalera de la metacognición para que los alumnos obtengan retroalimentación y comprendan su progreso de una manera comprensible y oportuna. Realiza feedback constante. Elabora junto con tus alumnos una rubrica donde se planteen los aspectos que necesitan autorregular.</p>





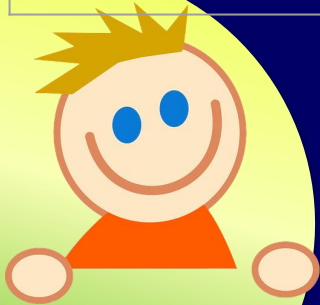
“Tus alumnos son diferentes en la forma en la que perciben y comprenden la información que les presentas, necesitan diferentes formas de abordar los contenidos, por lo que es primordial que les proporciones múltiples formas al ofrecerles la información”. Versión 2.2 DUA



Proporcione múltiples formas de representación. Redes de reconocimiento: el que del aprendizaje.

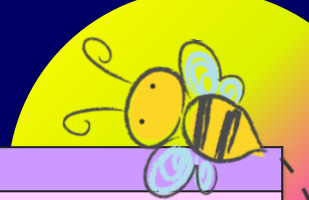
Directriz: Acceso	Pauta: Proporcione opciones para la percepción	Punto de control: Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información.	¿Cómo lo puedes llevar a la practica? cambia el tamaño del texto utiliza colores para resaltar varia el volumen o la velocidad de la información sonora
Directriz Construcción	Pauta: proporcione opciones para el lenguaje y los símbolos	Punto de control: ilustre a través de múltiples medios	¿Cómo lo puedes llevar a la practica? usa imágenes, tablas, videos, fotografías, material físico o manipulable
Directriz Internalización	Pauta: Proporcione opciones para la comprensión	Punto de control: Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas	¿cómo lo puedes llevar a la practica? Fija o enseña sus conocimientos previos usa organizadores gráficos

Nota: Tabla 2 Miembros del proyecto DUALETIC, Aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje y utilización de materiales digitales accesibles: implicaciones para la enseñanza de la lectoescritura y formación del profesorado (EDU2011- 24926). Ministerio de Economía y Competitividad en la convocatoria del Plan Nacional de I + D + i 2008-2011.

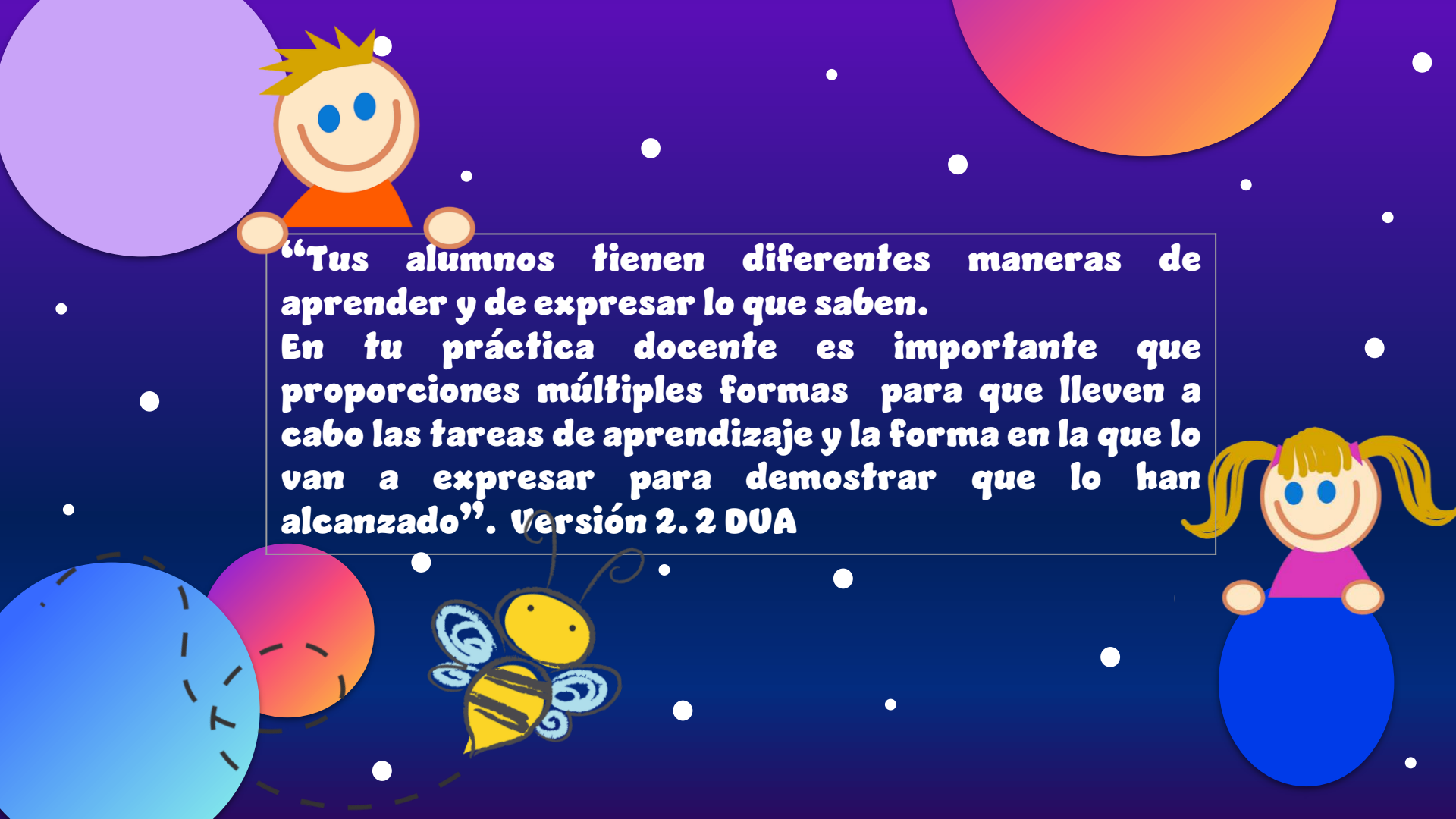


PRINCIPIO II

PROPORCIONE MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACION. REDES DE RECONOCIMIENTO: EL QUE DEL APRENDIZAJE.



DIRECTRIZ: ACCESO	PAUTA: PERCEPCIÓN	<p>Punto de control: Ofrezca múltiples formas para personalizar la visualización de la información</p>
		<p>Prioriza que la ubicación de los alumnos en el aula favorezca la visualización de la información.</p> <p>Si dentro de nuestro salón hay alumnos que utilicen lentes, tengan baja visión o dificultades auditivas, si la iluminación de nuestra aula es natural o artificial y con cuantas ventanas cuenta nuestro espacio.</p> <p>Te recomendamos escribir en el pizarrón como habitualmente lo haces y dar un paseo por el salón, con el fin de identificar desde que punto es difícil alcanzar a ver la información, es importante considerar la luz que entra desde el exterior porque a veces genera reflejos, en esos lugares deberás colocar a los alumnos en los que domine el canal de aprendizaje auditivo, ya que no requieren tanto del apoyo visual. Por otro lado en los lugares en donde se aprecie de mejor manera la información deberás colocar alumnos que utilicen lentes, tengan baja visión o dificultades auditivas, así como a los alumnos con dificultades de conducta. Esto te permitirá tener un mejor control del grupo y que todos los alumnos accedan a la información visual.</p>
DIRECTRIZ: CONSTRUCCIÓN	PAUTA: EL LENGUAJE Y LOS SÍMBOLOS	<p>Punto de control: ilustre a través de múltiples medios</p>
		<p>Toma en cuenta actividades que consideren la estimulación de los 3 canales de aprendizaje, recordando como es que se lleva a cabo el aprendizaje de forma natural, para ello la o las primeras actividades deben de ser kinestésicas, (implementa experiencias sensoriales o de la vida cotidiana) las segundas auditivas (haz uso de los audio libros, el seguimiento de instrucciones o la conciencia fonológica) y las ultimas deberán ser visuales (aquí podrás hacer uso del material grafico, como impresiones o libros de texto). Esto te ayudará a que todos tus alumnos se vean atraídos y favorecidos por las actividades y los contenidos y aseguras que todos aprendan.</p>
DIRECTRIZ: INTERNALIZACIÓN	PAUTA: COMPRESIÓN	<p>Punto de control: Maximice la transferencia y generalización de la información</p>
		<p>Utiliza Nemotécnicos estos son ayudas o reglas mentales que nos permiten recordar rutinas o información utilizando palabras o códigos relacionados con el contexto del aprendizaje.</p> <p>Veremos el tema «animales marinos», para ello tomaremos como referencia los aprendizajes previos de los alumnos y de donde los obtuvieron, utilizaremos como material nemotécnico ilustraciones de los personajes de la caricatura de BOB ESPONJA que seguramente todos conocen. Con el material nemotécnico será mas fácil que recuerden con forme vayamos explicando, que tipo de animal es cada uno de los personajes, por ejemplo que Perlita es una ballena gris.</p>



“Tus alumnos tienen diferentes maneras de aprender y de expresar lo que saben. En tu práctica docente es importante que proporciones múltiples formas para que lleven a cabo las tareas de aprendizaje y la forma en la que lo van a expresar para demostrar que lo han alcanzado”. Versión 2.2 DUA

Proporcione múltiples formas de acción y expresión. Redes estratégicas: El cómo del aprendizaje.

Directriz: Acceso	Pauta: Proporcione opciones para la acción física	Punto de control: Varie los métodos de respuesta, navegación e interacción	¿Cómo lo puedes llevar a la practica? opciones para variar el ritmo, el plazo y la acción para dar respuesta a preguntas o hacer tareas
Directriz Construcción	Pauta: Proporcione opciones para la expresión y comunicación	Punto de control: Use múltiples medios para la comunicación	¿Cómo lo puedes llevar a la practica? permite que utilicen: bloques, ábacos, regletas, etc. herramientas web interactivas composición o redacción con: teatro, dibujos, música, movimiento, arte
Directriz Internalización	Pauta: Proporcione opciones para la función ejecutiva	Punto de control: Mejora la capacidad para monitorear el progreso	¿Cómo lo puedes llevar a la practica? usa graficas, esquemas para que observen sus avances realiza feedback emplea estrategias de autoevaluación

Nota: Tabla 3 Miembros del proyecto DUALETIC, Aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje y utilización de materiales digitales accesibles: implicaciones para la enseñanza de la lectoescritura y formación del profesorado (EDU2011- 24926). Ministerio de Economía y Competitividad en la convocatoria del Plan Nacional de I + D + i 2008-2011.



PRINCIPIO III

PROPORCIONE MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN.

REDES ESTRATÉGICAS: EL COMO DEL APRENDIZAJE.



DIRECTRIZ: ACCESO	PAUTA: ACCIÓN FÍSICA	Punto de control: Varié los métodos de respuesta , navegación e interacción
		<p>Brinda opciones para interactuar físicamente con los recursos y materiales a través de las manos, la voz, interruptores u otros medios</p> <p>Utilizando este principio y vuelve tus clases mas dinámicas, aplica juegos como «100 mexicanos dijeron», en donde previamente tus alumnos hayan estudiado sobre un tema, ya que esta actividad se tomara como medio de evaluación. Una vez estudiado y repasado los contenidos clave del tema curricular, forma dos equipos, pide a tus alumnos que le den un nombre, en fichas bibliográficas escribe las preguntas con las que evaluaras lo aprendido y comienza a jugar.</p>
DIRECTRIZ: CONSTRUCCIÓN	PAUTA: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Punto de control: Use múltiples medios para la comunicación
		<p>Brinda información por medio de texto, voz, dibujo, ilustración, comics, guion grafico, cine, música, arte visual, escultura o video.</p> <p>Quando te toque trabajar con cuentos , fabulas o incluso con la materia de historia, puedes realizar la presentación de tus textos convirtiéndolos en audios, para ello, te recomendamos tener el texto previamente leído, imaginándote la historia y los ruidos que pasan alrededor de la trama. Busca objetos en casa que puedas ocupar para hacer esos sonidos que te imaginaste, ensaya una o dos veces utilizando los objetos para provocar los sonidos. Podrás mandar el audio vía whatsapp para trabajarlo para que tus alumnos lo escuchen y analicen en casa o bien presentarlo en tu salón, recuerda siempre tener contemplado un espacio o actividad de retroalimentación</p>
DIRECTRIZ: INTERNALIZACIÓN	PAUTA: FUNCIONES EJECUTIVAS	Punto de control: Guie el establecimiento de metas apropiadas
		<p>La función ejecutiva a trabajar será “la toma de decisiones” brinda una secuencia visual que apoye a tus alumnos a elegir que juego o que pausa activa deberán escoger, a veces realízalo en equipo y en algunas ocasiones de forma individual. Las imágenes deberán estar colocadas al frente del salón, impresas en una tamaño adecuado para que todos puedan verlas, deberán ser claras y concretas.</p> <p>Si no cuentas con muchos juegos o pausas, bríndales un espacio de tiempo de no mas de 10 minutos para realizar alguna actividad de su agrado, observa que hacen cuando no eres tu quien dirige la actividad, ¿Qué pasa si se aburren? ¿hay alguien que tome el roll de líder? Al finalizar escúchalos, si hay alguien no realizo ninguna actividad pregúntale por qué.</p>

Conclusiones

Este material fue elaborado por maestras de apoyo, algunas de las estrategias aquí descritas han sido aplicadas en grupos de 1° a 6° de primaria, dentro de grupos donde se ubican alumnos con discapacidad, teniendo muy buenos resultados con todos los alumnos de dichos grupos.

Recuerda que esta guía se basa en sugerencias de trabajo para las cuales deberás de tomar en cuenta para su aplicación las características de tu grupo.



¡Te deseamos mucho éxito!

Bibliografía

Alba Pastor, C. (2012). Aportaciones del Diseño Universal para el Aprendizaje y de los materiales digitales en el logro de una enseñanza accesible, en Navarro, J., Fernández, M^a T., Soto, F. J. y Tortosa F. (coords.) (2012). Respuestas flexibles en contextos educativos diversos. Murcia, Consejería de Educación, Formación y Empleo.

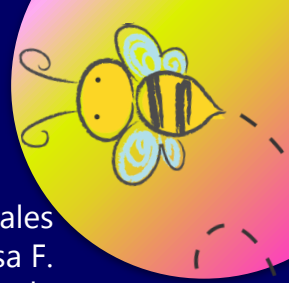
<http://diversidad.murciaeduca.es/publicaciones/dea2012/docs/calba.pdf>. Burgstahler, S. (2011). Universal Design: process, principles and applications. Seattle (EE. UU.): DO-IT, University of Washington (recuperado el 25/6/2014 de

<http://www.washington.edu/doit/Brochures/Programs/ud.html>). CAST (Center for Applied Special Technology) (2011). Universal Design for Learning guidelines version 2.0. Wakefield, MA: Author. Traducción al español versión 2.0 (2013): Alba Pastor, C., Sánchez Hípola, P., Sánchez Serrano, J. M. y Zubillaga del Río, A. Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Texto completo (versión 2.0). http://www.udlcenter.org/sites/udlcenter.org/files/UDL_Guidelines_v2.0- full_espanol.docx (consultado el 24/6/2014).

Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. BOE nº 289.

Rose, D.H. (2006). «Universal Design for Learning in postsecondary education: reflections and principles and their application». Journal of postsecondary education and disability, 19 (2), 135-151.

Imágenes obtenidas de pixaby.





**SI UNA PERSONA NO PUEDE APRENDER DE LA MANERA EN QUE
ENSEÑAMOS, QUIZA DEBEMOS ENSEÑARLE DE LA MANERA EN
LA QUE APRENDE.**

(PARAFRASEADO DE IGNASIO “NACHO” ESTRADA).

