

# MANUAL



Fuente 1. Obtenido de canva

***Implementación del Diseño Universal  
para el Aprendizaje en el nivel de  
preprimaria del Colegio Monte María***

Elaborado por: María Andrea Mönkemüller Kiehnlé

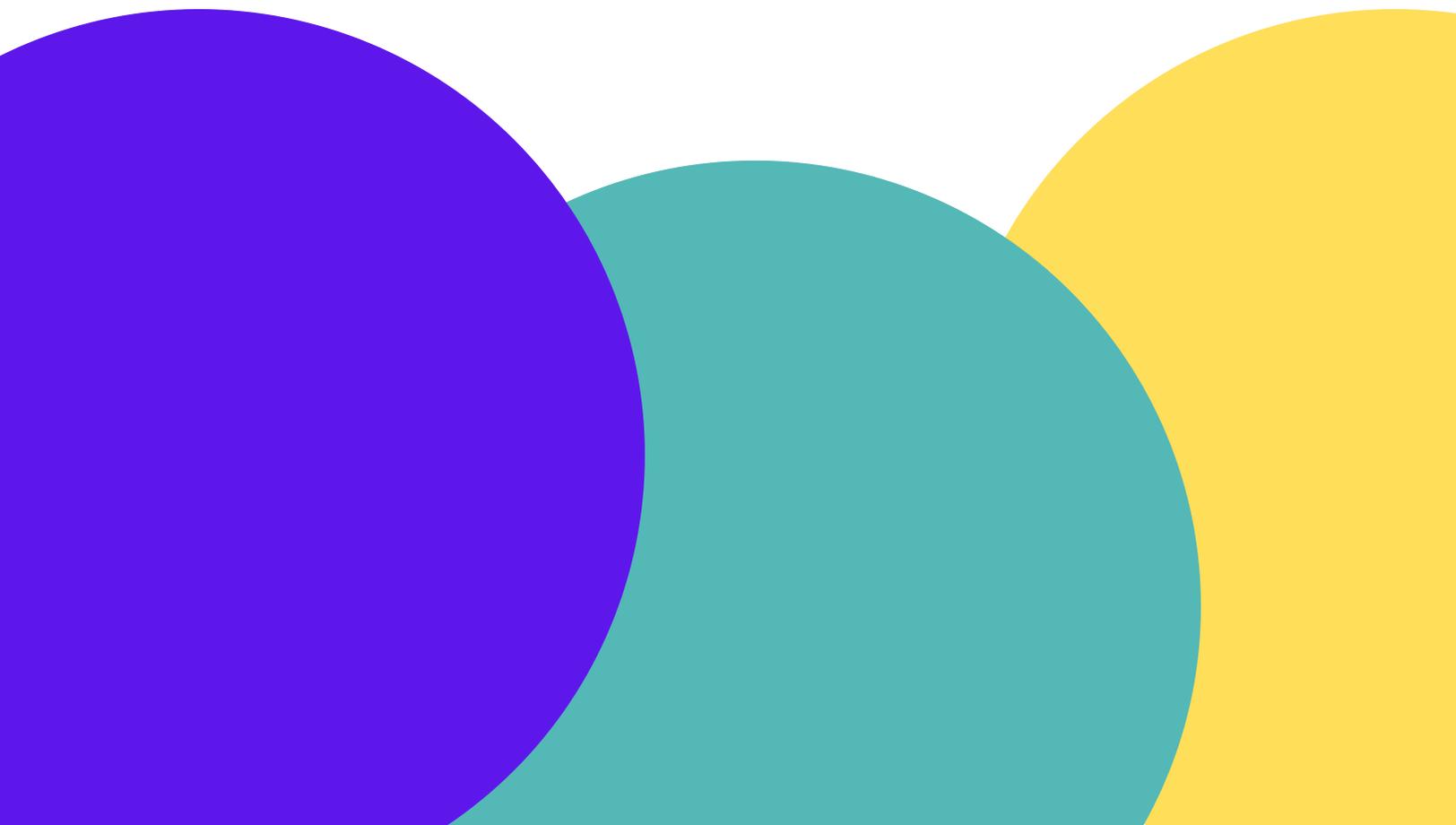
# PROPÓSITO

*El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque para atender a la diversidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cada estudiante tiene distintas formas de percibir, expresarse y motivarse, por lo que, el desafío es que en el proceso se aseguren experiencias significativas tomando en cuenta la individualidad de cada una. Este modelo favorece a todos los estudiantes generando un efecto positivo en la institución ya que responde a la educación inclusiva. Así mismo, garantiza que todas obtengan una educación de calidad y puedan enfrentarse al futuro con la preparación que les permitirá desenvolverse en cualquier espacio en el que se encuentren.*

*A través de este manual, los docentes del nivel de preprimaria podrán llevar a cabo el DUA en las áreas académicas que imparten, contribuyendo a la formación integral de todos los estudiantes, respetando sus necesidades e intereses en todo momento. El objetivo, es que el equipo docente del nivel de preprimaria conozca sobre este modelo de enseñanza y aplique diferentes estrategias de implementación, que se adapten respondiendo a la visión y misión del colegio para el desarrollo de competencias y habilidades para la vida.*

# ***INSTRUCTIVO***

*El manual está diseñado para enriquecer los conocimientos respecto al Diseño Universal para el Aprendizaje y su futura implementación, con conceptos generales, principios, pautas y estrategias para uso de los docentes del nivel de preprimaria. Puede consultarse por capítulos para un mejor abordaje de cada estrategia.*



# CONTENIDO

p.1 **GLOSARIO**

## **CAPITULO 1**

p.2 *DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO EDUCATIVO*

p.3 *OBJETIVOS Y TIPS*

p.4 *BENEFICIOS*

p.5 *¿CÓMO DISEÑAR UNA CLASE BASADA EN EL DUA?*

## **CAPITULO 2**

p.7 *I PRINCIPIO. PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE COMPROMISO*

p.8 *ESTRATEGIAS*

p.9 y 10 *ACTIVIDADES*

p.11 *HERRAMIENTAS DIGITALES*

## **CAPITULO 3**

p.13 *II PRINCIPIO. PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN*

p.14 *ESTRATEGIAS*

p.15 y 16 *ACTIVIDADES*

p.17 *HERRAMIENTAS DIGITALES*

## **CAPITULO 4**

p.19 *III PRINCIPIO. PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN*

p.20 *ESTRATEGIAS*

p.21 y 22 *ACTIVIDADES*

p.23 *HERRAMIENTAS DIGITALES*

## **CAPITULO 5**

p.24 *APLICACIÓN EN PREPRIMARIA*

p.26-28 **REFERENCIAS**



Fuente 1. Obtenido de canva

# ***GLOSARIO***

## **INCLUSIÓN**

*Facilita la respuesta a la diversidad, buscando acceso y participación de todas las personas sin ser excluidos por alguna razón.*

## **DIVERSIDAD**

*Distintos escenarios que se pueden detectar en la vida de una persona. (cultura, etnia, formas de aprender, opiniones, raza, etc.)*

## **NECESIDADES ESPECÍFICAS**

*Dificultades que se presentan por las cuales se requiere mayor apoyo o acompañamiento de cierto tipo.*

## **EDUCACIÓN DE CALIDAD**

*Mejora todos los aspectos de la educación, garantizando conseguir resultados positivos en el desarrollo y éxito de los estudiantes.*



Fuente 1. Obtenido de canva

## **DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**

*Las investigaciones realizadas en la década de 1990 por los pioneros en el tema son el neuropsicólogo del desarrollo David H. Rose y la experta en educación, psicología clínica y diseño gráfico Anne Meyer, junto a otro equipo que toman en cuenta la neurociencia en el aprendizaje, la investigación educativa y los medios digitales. (Segura & Quiros, 2019). El modelo del Diseño Universal para el Aprendizaje fue diseñado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada, CAST por sus siglas en inglés, la cual es una entidad que aporta a temas de inclusión en el ámbito educativo para transformar las pedagogías.*

*“Es un enfoque de enseñanza y aprendizaje que brinda a todos los estudiantes la misma oportunidad de progresar.” (Morin, 2020) Tiene lugar cuando se toma en cuenta la diversidad que existe dentro de las clases, buscando que la metodología sea flexible teniendo como meta que el estudiante aprenda de forma significativa y lo pueda poner en práctica en el futuro.*

# OBJETIVOS

El Diseño Universal para el Aprendizaje tiene como meta la accesibilidad a la educación de todos los estudiantes, Mosquera (2018). Así mismo, individualizar el proceso educativo a través del desarrollo de un contexto personalizado para el aprendizaje. Precizando en que la inclusión sea efectiva, valorando la diversidad y minimizando las barreras que existen para el aprendizaje. De esta forma los docentes definen la enseñanza más adaptada para responder a las necesidades de cada uno, de forma flexible.

Los objetivos del DUA aportan significativamente a la educación inclusiva debido a que toman en cuenta las diferencias particulares que presenta cada estudiante y se busca responder de la manera más adecuada. Este diseño, aporta a eliminar las limitaciones que se presentan en el proceso educativo para lograr que la educación sea significativa.



Fuente 1. Obtenido de canva

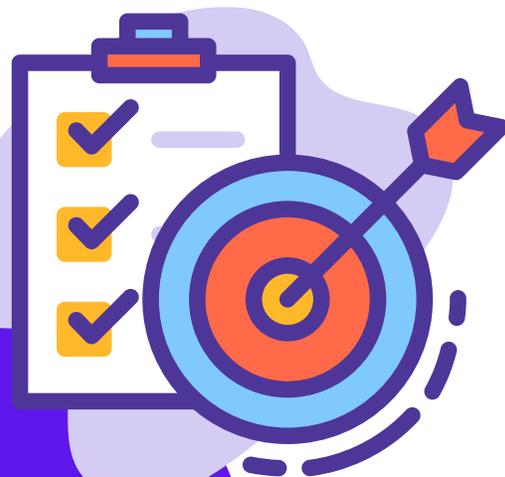
# TIPS

- **TENER UNA META CLARA**
- **DEMOSTRAR COMPROMISO**
- **BRINDAR DIVERSOS MATERIALES EDUCATIVOS**
- **SER FLEXIBLE**
- **RECORDAR QUE TODOS SOMOS DIFERENTES**

# BENEFICIOS

Johnstone (2018) enfatiza en que el DUA puede generar un sistema de educación de mejor calidad al:

- *Desarrollar maneras flexibles para que todos los estudiantes aprendan.*
- *Crear un entorno de aula atractivo.*
- *Mantener altas expectativas sobre las capacidades y posibilidades de todos los niños y niñas y permitir satisfacer dichas expectativas de múltiples maneras.*
- *Empoderar a los docentes para que reflexionen sobre sus propios métodos de enseñanza.*
- *Centrarse en los resultados educativos de todos los niños y niñas, incluyendo aquellos con discapacidad.*
- *Eliminar barreras que se presentan en el aula.*
- *Brindar variedad de recursos y materiales que se adapten a las necesidades e intereses de los estudiantes.*
- *Motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje*
- *Personalizar el entorno de aprendizaje*



Fuente 1. Obtenido de canva

# ¿CÓMO DISEÑAR UNA CLASE BASADA EN EL DUA?

1

*Conoce las fortalezas y debilidades de tus estudiantes.*

2

*Apóyate de materiales digitales cuando sea necesario, pero recuerda que no es indispensable.*

3

*Comparte contenido de diversas formas.*

4

*Ofrece opciones sobre cómo tus estudiantes demuestran conocimientos (tarjetas de respuesta, pizarras, proyectos, etc.).*

5

*Recuerda empezar con algo pequeño.*



Fuente 1. Obtenido de canva

# "LA CREATIVIDAD ES LA INTELIGENCIA DIVIRTIÉNDOSE"

**Albert Einstein**



Fuente 1. Obtenido de canva

# 1º PRINCIPIO

## PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE COMPROMISO

"El afecto representa un elemento crucial para el aprendizaje y los alumnos difieren notablemente en las formas en que pueden participar o motivarse para aprender." (CAST, 2018) **Los estudiantes demuestran compromiso con la naturalidad y la innovación para su aprendizaje.** En diferentes ocasiones, algunos prefieren trabajar de manera individual y otros en equipo al poder compartir con sus compañeros. Por esta razón, es fundamental **proporcionar múltiples opciones de participación para que se adapte a los diferentes contextos.**

Johnstone (2018) describe que es **"cuando se consideran los intereses y motivaciones de cada estudiante o se proporcionan tareas de aprendizaje apropiadas para los diferentes niveles de desafío."** Es importante que, en el aula, todos tengan algún momento en el que puedan tener un papel activo en el proceso. **Los estudiantes aprenden de forma significativa por el interés y la motivación que tienen en el proceso,** por lo que los docentes deben intervenir en ambos elementos para lograr el desarrollo integral. Segura y Quiroa, (2018) enuncian las siguientes pautas de este principio:

## "EL POR QUÉ DEL APRENDIZAJE"

### PAUTAS

#### Proporcionar opciones para reclutamiento de interés

Fomenta la emoción y la curiosidad por aprender.

#### Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia

Desafía la concentración y determinación para alcanzar las metas.

#### Proporcionar opciones para la autorregulación

Utilizar las emociones y la motivación en el aprendizaje.



Fuente 1. Obtenido de canva

# ESTRATEGIAS

## MÚLTIPLES MEDIOS DE COMPROMISO



Fuente 1. Obtenido de canva

### **Despertar la curiosidad y el interés en los estudiantes.**

EJEMPLO: Realizar un juego o dinámica (cubo de preguntas, caja mágica, etc.)

### **Minimizar las distracciones que se presenten en el entorno.**

CONSEJO: Permitir que solamente tengan el material a utilizar cerca.

### **Generar un clima positivo en todo momento.**

CONSEJO: Utilizar un tono de voz adecuado.

### **Resaltar la relevancia de metas y objetivos a alcanzar.**

EJEMPLO: Hacer un cartel que indique lo que se quiere lograr.

### **Explicar los objetivos de cada una de las actividades para que conozcan la utilidad.**

EJEMPLO: Comunicar los objetivos al iniciar una actividad.

### **Variar recursos para generar interés y concentración.**

EJEMPLO: Utilizar material manipulativo, experimentos o colores. (cubos, mezclas, pelotas, fichas, texturas, etc.)

### **Asegurarse que todos los estudiantes hayan comprendido lo que tienen que hacer para que las actividades fluyan.**

EJEMPLO: Hacer preguntas de manera interactiva.

### **Promover la colaboración y la comunicación entre los participantes.**

EJEMPLO: Realizar actividades grupales. (pelota imaginaria, telaraña, inventa un cuento, etc.)

### **Plantear actividades para que los estudiantes puedan realizar con las ayudas necesarias.**

CONSEJO: Pensar en el grupo y luego de forma individual.

### **Aumentar la retroalimentación y realimentación positiva.**

EJEMPLO: Realizar reuniones de atención personalizada.

# **ESTRATEGIAS**

## **MÚLTIPLES MEDIOS DE COMPROMISO**



Fuente 1. Obtenido de canva

Uso de diferentes medios para motivar a los estudiantes para que tengan predisposición favorable ante lo que se va a realizar.

**EJEMPLO:** Realizar canciones, videos o presentaciones.

Promover expectativas y creencias para mayor motivación.

**CONSEJO:** Mencionar y hacer partícipes a todos los estudiantes.

Utilizar diversas estrategias para identificar el punto de partida de la sesión, activando los conocimientos previos.

**EJEMPLO:** Hacer una lluvia de ideas de forma creativa.

Centrarse en las competencias, reconociendo el esfuerzo durante el proceso.

**CONSEJO:** Valorar los avances.

Optimizar las elecciones individuales y la autonomía.

**CONSEJO:** Brindar espacios en los que elijan de forma libre algún material.

Contar experiencias previas o anécdotas que enriquezcan el desarrollo de la clase.

**EJEMPLO:** Abrir espacios de diálogo. (caja de preguntas, material para expresión, etc.)

# ACTIVIDADES

## MÚLTIPLES MEDIOS DE COMPROMISO



Invitar a los estudiantes a la participación



Realizar pausas activas



Desarrollar espacios de trabajo colaborativo, en parejas o individual



Realizar actividades diversas, contextualizadas y adaptadas a las edades



Diseñar actividades que fomenten la creatividad



Establecer rutina de clase



Uso de calendario y recordatorios diarios



Realizar avisos anticipando lo que se va a realizar



Utilizar herramientas para dosificar tiempos

# ACTIVIDADES

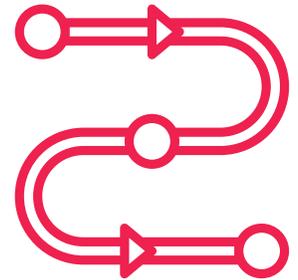
## MÚLTIPLES MEDIOS DE COMPROMISO



Apoyos para visualizar los resultados



Variar los niveles de exigencia



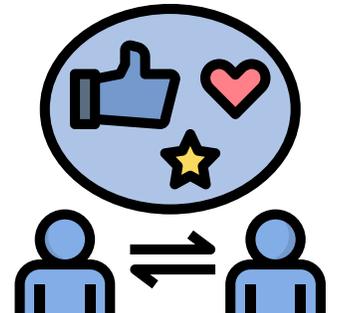
Valorar el proceso, el esfuerzo y los avances



Crear equipos para trabajo colaborativo eficiente



Utilizar herramientas de observación y evaluación



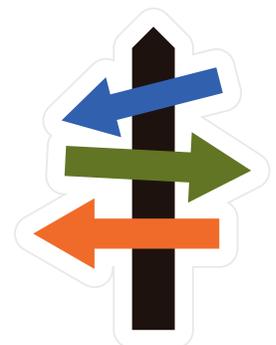
Brindar retroalimentación, estrategias y apoyos a lo largo del proceso



Establecer metas personales de aprendizaje



Desarrollar habilidades para resolver problemas



Establecer metas y objetivos a largo plazo

# HERRAMIENTAS DIGITALES

## MÚLTIPLES MEDIOS DE COMPROMISO



**symbaloo**

Fuente 2. Obtenido de symbaloo ©

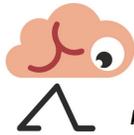
Crea tu propio horario de aprendizaje para que los estudiantes aprendan a su ritmo utilizando diversos recursos digitales.



**POWTOON**

Fuente 3. Obtenido de powtoon ©

Crea videos y presentaciones para compartir información o contenidos.



**CEREBRITI**

Fuente 4. Obtenido de cerebriti ©

Implementa la gamificación en las clases, crea juegos rápidos.



**BEE-BOT**

Fuente 5. Obtenido de Bee bot ©

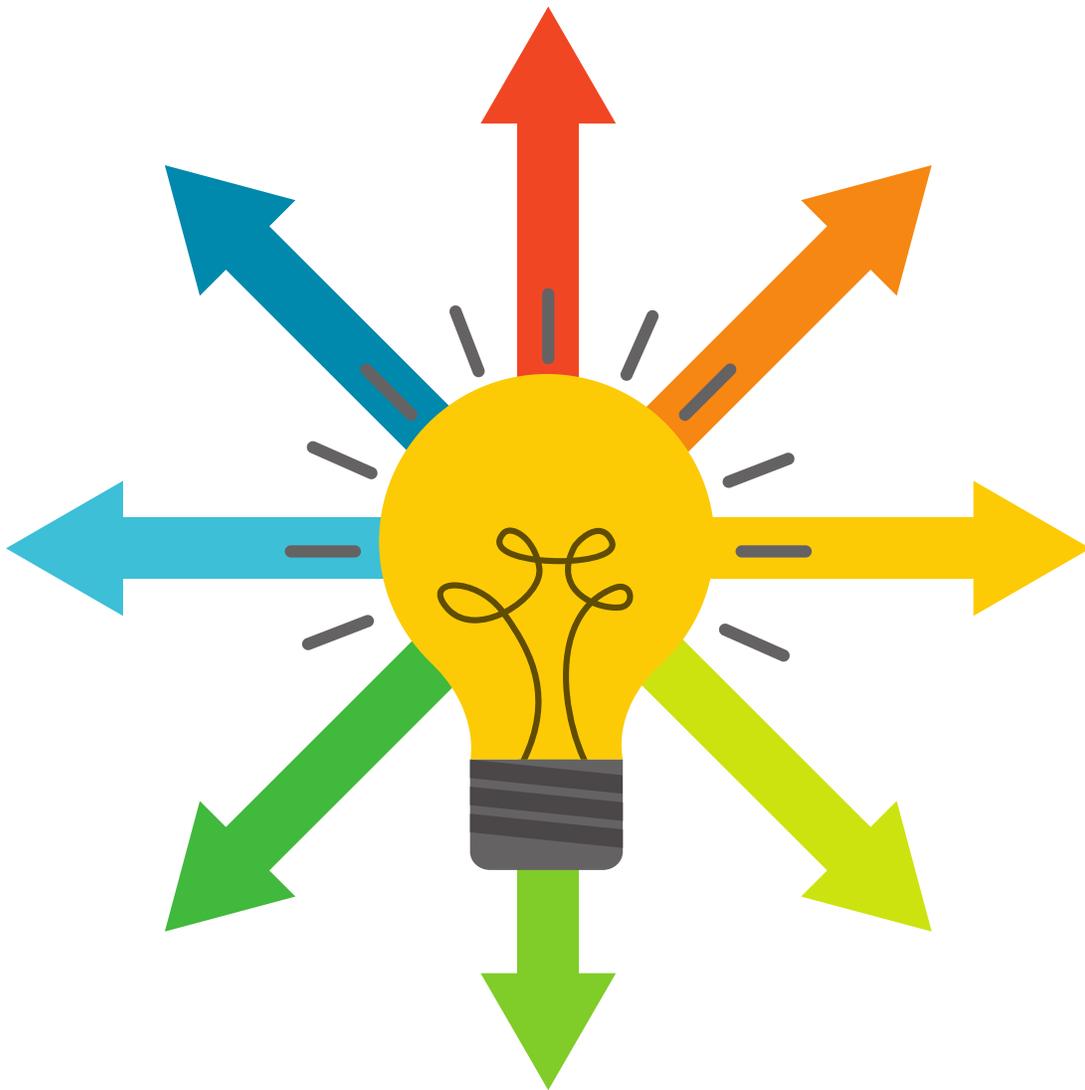
Enseña a través de instrucciones, secuencias, resolución de problemas y juegos.



Fuente 6. Obtenido de classroomscreen ©

Aplicación para regular el aula utilizando un pizarrón digital, reloj, imágenes, etc.

# "LAS DIFERENCIAS NOS HACEN ÚNICOS"



Fuente 1. Obtenido de canva

# 2º PRINCIPIO

## PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN

## "EL QUÉ DEL APRENDIZAJE"

Se asocia con el diseño y la exposición de la información que se aprenderá, permitiendo que todos tengan acceso, de forma variada, ya que, al momento de presentarla solamente en un estilo, es una limitación para muchos de los estudiantes. (Johnstone, 2018) Se deben elegir los materiales para que su fin sea positivo, **respetando las distintas maneras en que las personas puedan percibir utilizando sus sentidos**. Es importante tomar en cuenta al grupo en general, para luego pasar de forma individual, reconociendo las capacidades y aspectos a mejorar para que de esta manera se pueda diseñar atendiendo las necesidades, conocimientos y problemáticas que se presentan. **Personalizar la información, ofrecer alternativas y guiar el procesamiento de la información, aumentará las ganas de descubrir** de forma eficiente creando las conexiones interiores.

## PAUTAS

### Proporcionar opciones para la percepción

Utilizar los diferentes sentidos y canales receptores para recibir la información.

### Proporcionar opciones para el lenguaje y símbolos

Uso de vocabulario y símbolos adecuados para poder entender.

### Proporcionar opciones para la comprensión

Tomar como referencia las experiencias previas, facilitar los procesos, transferir el conocimiento para luego poder utilizarlo.



Fuente 1. Obtenido de canva

# **ESTRATEGIAS**

## **MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN**



Fuente 1. Obtenido de canva

Ofrecer formas de personalizar la información atendiendo a las características individuales.

**EJEMPLO:** Hacer anotaciones, carteles, sonidos, etc.

Promover la comprensión entre los miembros.

**EJEMPLO:** Realizar actividades entre pares. (presentaciones, reflexiones, etc.)

Ofrecer alternativas para la información auditiva.

**EJEMPLO:** Ponerle texto o alguna textura.

Ilustrar a través de diferentes medios generando un ambiente favorable.

**EJEMPLO:** Hacer dibujos con texturas y colores.

Ofrecer alternativas para la información visual.

**EJEMPLO:** Compartir imágenes o audio.

Activar conocimientos previos.

**EJEMPLO:** Realizar dinámicas para compartir. (lluvia de ideas, diagnóstico, etc.)

Utilizar materiales de apoyo que permitan al estudiante personalizar la percepción de la información.

**EJEMPLO:** Utilizar texturas o temperaturas.

Destacar patrones, características e ideas relevantes.

**EJEMPLO:** Utilizar colores para resaltar.

Aclarar el vocabulario, adaptándolo al nivel del lenguaje.

**CONSEJO:** Utilizar palabras sencillas.

Guiar el procesamiento, visualización y manipulación de la información.

**EJEMPLO:** Dar una demostración.

# **ESTRATEGIAS**

## **MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN**



Fuente 1. Obtenido de canva

Apoyar la decodificación en los procesos a través de materiales atractivos.

**EJEMPLO:** Uso de material didáctico duradero.

Aprovechar la transferencia y generalización de la información.

**EJEMPLO:** Utilizar recursos variados. (tarjetas, flaschards, impresa, etc.)

Diseñar una variedad de actividades para que los estudiantes practiquen y apliquen lo aprendido de forma personal.

**CONSEJO:** Brindar varias opciones para que puedan elegir.

Compartir el contenido de forma detallada y clara.

**CONSEJO:** Brindar la información de forma breve.

Organizar el aula favoreciendo la autonomía de todos los estudiantes.

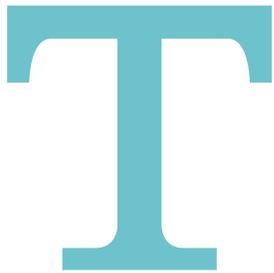
**CONSEJO:** Colocar el material a una altura adecuada.

Emplear estrategias cognitivas y metacognitivas para facilitar el procesamiento de la información.

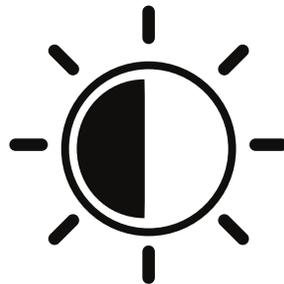
**EJEMPLO:** Elaborar esquemas.

# ACTIVIDADES

## MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN



Cambiar el tamaño del texto, letra o tipo de fuente



Medir el contraste entre el fondo, texto y las imágenes



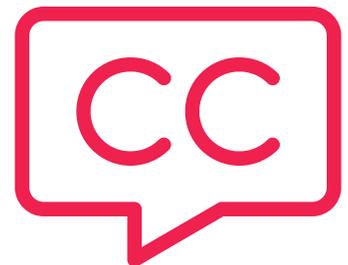
Usar colores para resaltar información importante



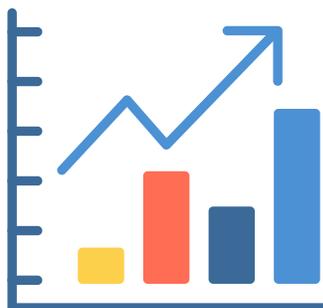
Uso de imágenes o pictogramas



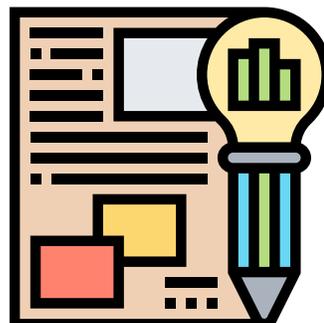
Controlar el volumen y la velocidad al transmitir información de manera auditiva



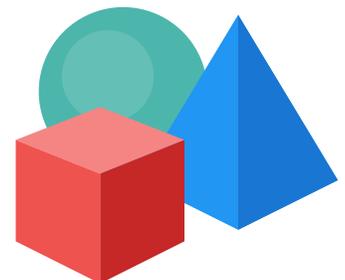
Utilizar subtítulos



Hacer diagramas o graficos con la información relevante



Utilizar descripciones texto-voz de imágenes o videos



Utilizar objetos físicos y modelos

# ACTIVIDADES

## MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN



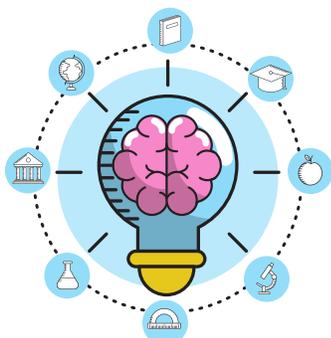
Convertir texto en audio



Compartir el vocabulario y los símbolos con apoyo visual o táctil



Usar descripciones de texto



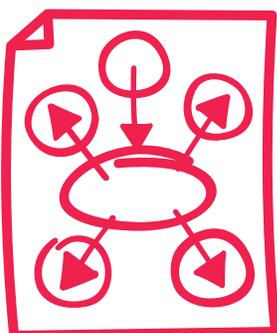
Conectar la información nueva con los conocimientos previos



Hacer listado de imágenes o palabras



Proporcionar estrategias electrónicas



Presentar los conceptos claves en formas alternativas



Fijar conceptos a través de la repetición y de forma progresiva



Enseñar conceptos previos que son importantes para la nueva información

# HERRAMIENTAS DIGITALES

## MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN



**YOUTUBE**

Fuente 7. Obtenido de youtube ©

Observar imágenes, videos o películas.



**GENIALLY**

Fuente 8. Obtenido de genially ©

Generar presentaciones interactivas.



**PICTOSONIDOS**

Fuente 9. Obtenido de pictosonidos ©

Banco de pictogramas con sonidos de algunos conceptos.



**SOY VISUAL**

Fuente 10. Obtenido de soy visual app ©

Elaboración de pictogramas y fotografías para comprender palabras y frases.



**MOD MATH**

Fuente 11. Obtenido de ModMath ©

Escribir y resolver problemas matemáticos en un ipad.



Fuente 1. Obtenido de canva

***DIME Y LO OLVIDO,  
ENSÉÑAME Y LO  
RECUERDO,  
INVOLÚCRAME Y  
APRENDO***

**Benjamín Franklin**



Fuente 1. Obtenido de canva

## "EL CÓMO DEL APRENDIZAJE"

### 3º PRINCIPIO

#### PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN

El estudiante puede ser capaz de administrar sus conocimientos, por medio de distintas estrategias en las que puedan **compartir lo que aprenden**. Esto, siendo de forma oral o escrita, por lo que los estudiantes deben contar con diferentes opciones para decidir **utilizar el medio que les sea más favorable**. Es fundamental que los estudiantes cuenten con distintos materiales para percibir y comprender lo que se está aprendiendo, adquiriendo el contenido para interiorizarlo. Para ello, se brindan **herramientas, medios y apoyos que desarrollan las destrezas facilitando la gestión de la información**.

#### PAUTAS

##### Proporcionar opciones de la acción física

Examinar y buscar a través de la acción el acceso a herramientas útiles.

##### Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación.

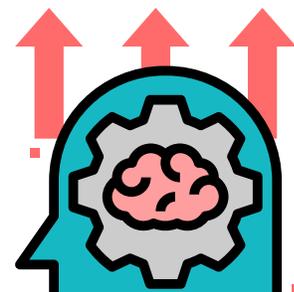
Conocer los medios de comunicación y aprender a resolver situaciones de la vida real.

##### Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas

Aprender a utilizar los recursos e información para desarrollar las metas.

# ESTRATEGIAS

## MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN



Fuente 1. Obtenido de canva

Variar los métodos de respuesta adaptados a la realidad.

EJEMPLO: Utilizar distintas metodologías (ABP, aprendizaje cooperativo, etc.)

Facilitar la gestión de información y recursos disponibles para el nivel educativo.

CONSEJO: Personalizar la información.

Presentar los materiales en diferentes modalidades generando interés y atención.

EJEMPLO: Material atractivo, con texturas o colores,

Realizar diferentes preguntas que lleven al análisis y reflexión.

EJEMPLO: Hacer preguntas poderosas.

Optimizar el acceso a herramientas dependiendo de la edad.

CONSEJO: Conocer las características de la edad.

Mejorar la capacidad de monitorear el progreso.

EJEMPLO: Realizar evaluaciones de forma creativa. (juegos, memoria, lotería, etc.)

Usar múltiples medios para la comunicación.

EJEMPLO: Material impreso, digital o audio.

Uso efectivo de herramientas de apoyo.

CONSEJO: Conocer la herramienta antes de utilizarla.

Usar múltiples medios para la construcción.

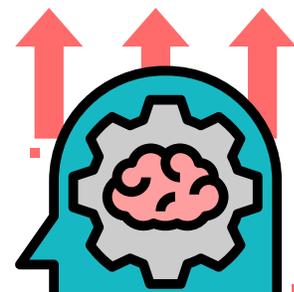
EJEMPLO: Material manipulativo, diseños, materiales virtuales.

Variar los medios de expresión.

EJEMPLO: Utilizar la voz, gestos, imágenes, etc.

# ESTRATEGIAS

## MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN



Fuente 1. Obtenido de canva

Desarrollar la fluidez para la práctica y desempeño.

CONSEJO: Ejercitar varias veces.

Proporcionar tiempo para la interacción con diversos materiales.

EJEMPLO: Utilizar un cronómetro.

Guiar el establecimiento de metas apropiadas a través de la práctica.

CONSEJO: Tener el objetivo presente.

Abordar estrategias para solucionar problemas.

CONSEJO: Crear un ambiente favorable.

Dosificar el tiempo necesario para respetar el ritmo individual.

CONSEJO: Calcular tiempos al planificar.

Brindar retroalimentación formativa para controlar el progreso y esfuerzo.

EJEMPLO: Realizar preguntas guía.

# ACTIVIDADES

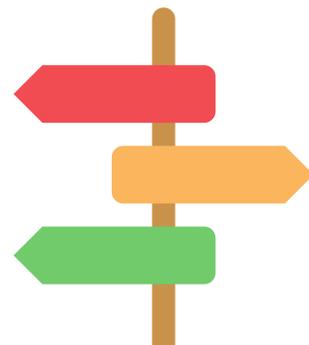
## MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN



Brindar opciones para interactuar con material didáctico



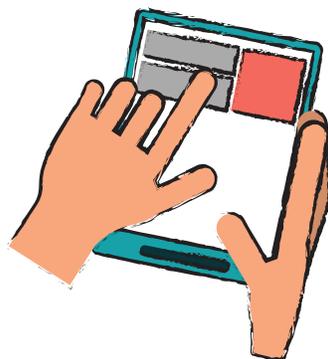
Variar los ambientes de aprendizaje



Utilizar diferentes alternativas para el material



Facilitar plantillas para pantallas táctiles



Utilizar objetos físicos que se puedan manipular



Usar estrategias para resolver situaciones



Crear a través de diferentes medios (voz, texto, dibujo, movimiento, etc.)



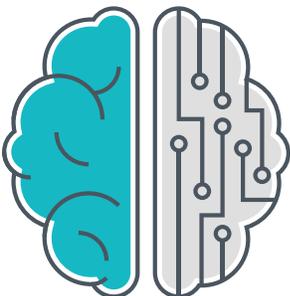
Facilitar herramientas gráficas



Utilizar materiales digitales

# ACTIVIDADES

## MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN



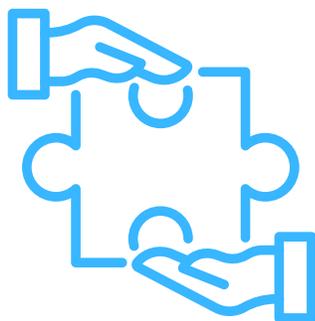
Realizar modelos de simulación



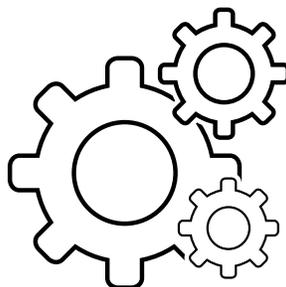
Apoyarse de diferentes profesores, tutores y compañeros



Brindar retroalimentación formativa



Resolución de situaciones de la vida cotidiana



Utilizar apoyos y recursos según el grado de dificultad



Dosificar tiempo para compartir lo realizado



Realizar preguntas que inviten a la reflexión



Hacer el proceso de autoevaluación



Proporcionar comentarios en los trabajos de los estudiantes

# HERRAMIENTAS DIGITALES

## MÚLTIPLES MEDIOS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN



### DÍA A DÍA

Fuente 12. Obtenido de Día a Día ©

Diario visual de la organización relevante.



### GOMINS PUZZLE

Fuente 13. Obtenido de Gomins puzzle ©

Videojuego para desarrollar la inteligencia emocional de los niños.



Fuente 14. Obtenido de Spreaker ©

Realizar producciones en audio..



### Special iApps

Fuente 15. Obtenido de Special iApps ©

Crear historias con imágenes, audio y texto.



### LET ME TALK

Fuente 16. Obtenido de Let me talk ©

Crear pictogramas con texto y audio.



Fuente 1. Obtenido de canva

## **APLICACIÓN EN PREPRIMARIA**

*“La educación inclusiva desde la primera infancia permite identificar, de manera temprana, cualquier tipo de dificultad en el niño y trabajar en su desarrollo, obteniendo mejores resultados y haciendo más sencilla la transición del niño a la educación básica.” (Fundación Saldarriaga Concha, 2019) **Es valioso, que los docentes del nivel preprimario conozcan distintas herramientas y recursos para que puedan implementarlos dentro del aula, atendiendo a la diversidad de los estudiantes.** Así mismo, hay que tener presentes los contenidos, habilidades y competencias que deben desarrollarse en este nivel educativo para que se beneficien las prácticas didácticas.*

*“Debemos tener en mente que, en el aula, más que una transmisión de contenidos se trata de una transmisión de competencias, formando alumnos activos y autónomos, que puedan autorregularse y que conozcan los recursos que les pueden resultar más útiles, dependiendo de su personalidad y características diferenciadoras.” Mosquera (2018) Por lo que, a través del uso de estrategias adaptadas para el nivel, beneficiará a los estudiantes para su formación integral.*

*Los docentes deben ser los encargados de mediar los conocimientos a los estudiantes, para que se puedan desenvolver con seguridad y confianza en todo lo que realicen. Hacer diferentes actividades, experiencias y juegos, puede ser de beneficio para poner en práctica todo lo aprendido, haciendo que sea de forma significativa aplicándolo a la realidad. **El fin de aplicar el DUA en todo el proceso educativo es que los niños se desarrollen y se sientan capaces de lograr sus metas explotando sus habilidades.** Cuando el DUA se aplica a la enseñanza tanto en los niños con discapacidad como con aquellos sin discapacidad, se forman para tener éxito en su vida. (Hayes, et al 2018)*

**"EL GRAN DISEÑO ES  
UNA RELACIÓN  
MULTIDIMENSIONAL  
ENTRE LA VIDA  
HUMANA Y EL  
ENTORNO"**

**Naoto Fukasawa**



# REFERENCIAS:

Ainscow, M., Booth, T. (2000). *Índice de Inclusión. Desarrollando el aprendizaje y la participación en escuelas*. Centro de Estudios en Educación Inclusiva. Bristol UK.

Alba, C., Manuel, J., Serrano, S., Zubillaga, A., & Río, D. (n.d.). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) Pautas para su introducción en el currículo* Autores. [https://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)

Arias, I.C. (2018) *Ambientes escolares: un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad*. Sophia, 14 (2), 84-93.

Educación 3.0 (2020, marzo 30). *Diseño Universal de Aprendizaje: pedagogías emergentes*. Educaciontrespuntocero.com. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/diseño-universal-de-aprendizaje/>

Figuroa Zapata, L., Ospina García, M., & Tuberquia Tabera, J. (2019). *Prácticas pedagógicas inclusivas desde el diseño universal de aprendizaje y plan individual de ajuste razonable*. Inclusión Y Desarrollo, 6(2), 4-14. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.6.2.2019.4-14>

*Guía y actividades para aplicar DUA en la educación inicial y preescolar* -Fundación Saldarriaga Concha. (2019). [Saldarriagaconcha.org. https://bit.ly/3uAx1Xg](https://bit.ly/3uAx1Xg)

Hayes, A., Turnbull, A. y Moran, N. (2018). *“UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING TO HELP ALL CHILDREN READ: Promoting Literacy for Learners with Disabilities (First Edition)”*. Washington, D.C.: USAID

Inclusión en la Educación. (2019). UNESCO. <https://es.unesco.org/themes/inclusion-educacion>

Johnstone, C. (2018) Unicef.org. <https://www.unicef.org/lac/media/7436/file>

Márquez, A. (2018). *La Rueda del DUA 2020: Actualización de recursos para derribar barreras a la participación*. <https://www.antonioamarquez.com/la-rueda-del-dua-recursos-para-derribar/>

Morin, A. (2020). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Lo que necesita saber*. Understood.org; Understood. <https://u.org/3dLIPzL>

Mosquera, I. (2018). *Diseño universal para el aprendizaje (DUA): el camino hacia una educación inclusiva*. <https://bit.ly/3qX2a4D>

Palaguachi-Tenecela, M., Garcia-Herrera, D., Ochoa-Encalada, S., & Erazo-Álvarez, J. (2020). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategia pedagógica en educación inicial*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 72-101. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.720>

Pérez, M. N. K., Héctor, N. V., & Villena, V. R. (2018). *La inclusión educativa. Un reto para la formación de los profesionales de la Educación Preescolar*. Atenas, 3(43), [145-159].

# REFERENCIAS:

Plancarte Cansino, P. A. (2017). *Inclusión educativa y cultura inclusiva*. Revista de Educación Inclusiva, 10(2), 213-226.

Pulido, M. (2019). *Checklist DUA: dualiza tus recursos educativos digitales*. Educarex.es. <https://bit.ly/37JUzPh>

Reparto (2018). *Universal Design for Learning Guidelines versión 2.2*. Obtenido de <http://udlguidelines.cast.org>

Sánchez-Gómez, Victoria, & López, Mauricio. (2020). *Comprendiendo el Diseño Universal desde el Paradigma de Apoyos: DUA como un Sistema de Apoyos para el Aprendizaje*. Revista latinoamericana de educación inclusiva, 14(1), 143-160. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782020000100143>

Sánchez, I. (2016). *El Diseño Universal de Aprendizaje para favorecer la inclusión: Rediseñando un proyecto*. <https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/18840/El+Dise%F1o+Universal+de+Aprendizaj+e+para+favorecer+la+inclusi%F3n,+Resie%F1ando+un+proyecto.pdf?sequence=1>

Segura M. Quiros, M. (2019). *Desde el Diseño Universal para el Aprendizaje: el estudiantado al aprender se evalúa y al evaluarle aprende*. Revista Educación, 43(1), 734-754. Epub June 01, 2019. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v43i1.28449>

Uribe, M. Ulloa, M. Sánchez, N. (2017) *El Diseño Universal del Aprendizaje (D.U.A.), una oportunidad para atender a la diversidad*. <https://bit.ly/3dLbQLQ>

Valencia, C. Hernández, O. (2017). *El Diseño Universal para el Aprendizaje, una alternativa para la inclusión educativa en Chile: Atenas*, 4(40), 105-120.

Varón Sánchez, M. A. (2018). *Ruta para fortalecer la práctica pedagógica en el marco de la educación inclusiva para la educación inicial y preescolar*. Universidad de La Sabana.

# ***REFERENCIAS DE IMÁGENES:***

Fuente 1. <https://www.canva.com/>

Fuente 2. (2016-2021) <https://www.symboloo.com/home/mix/13eOcrbjEE>

Fuente 3. (2012-2021) <https://www.powtoon.com/?locale=es>

Fuente 4. <https://www.cerebriti.com/>

Fuente 5. Classroom screen BV. (2020) [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tts.beebot&hl=es\\_GT&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tts.beebot&hl=es_GT&gl=US)

Fuente 6. (2021) <https://classroomscreen.com/>

Fuente 7. <https://www.youtube.com/>

Fuente 8. <https://genial.ly/es/>

Fuente 9. <https://www.pictosonidos.com/>

Fuente 10. Tropical SC. (2016) <https://www.soyvisual.org/app>

Fuente 11. <http://www.modmath.com/>

Fuente 12. FUNDACION ORANGE (2018) <https://apps.apple.com/es/app/d%C3%ADa-a-d%C3%ADa/id723667300>

Fuente 13. Reyes Alava. (2014) <https://www.gomins.es/inicio/>

Fuente 14. Spreaker inc. (2021) <https://www.spreaker.com/>

Fuente 15. Special IApps C.I.C (2021) <https://www.specialiapps.org/en>

Fuente 16. <https://www.letmetalk.info/>