

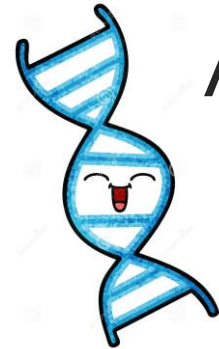
TODOS PONEN, TODOS CABEN



Unidad de Atención Integral
Municipio de Itagüí
IE Juan N. Cadavid



Incluir **es cuestión** de método



Adrián A. Arcila Parra

Artesano-Docente-Narrador
A-D-N



¡A lo que vinimos!

1. Reflexionemos
2. Métodos
3. DUA
4. A prueba de juego
5. Recomendados





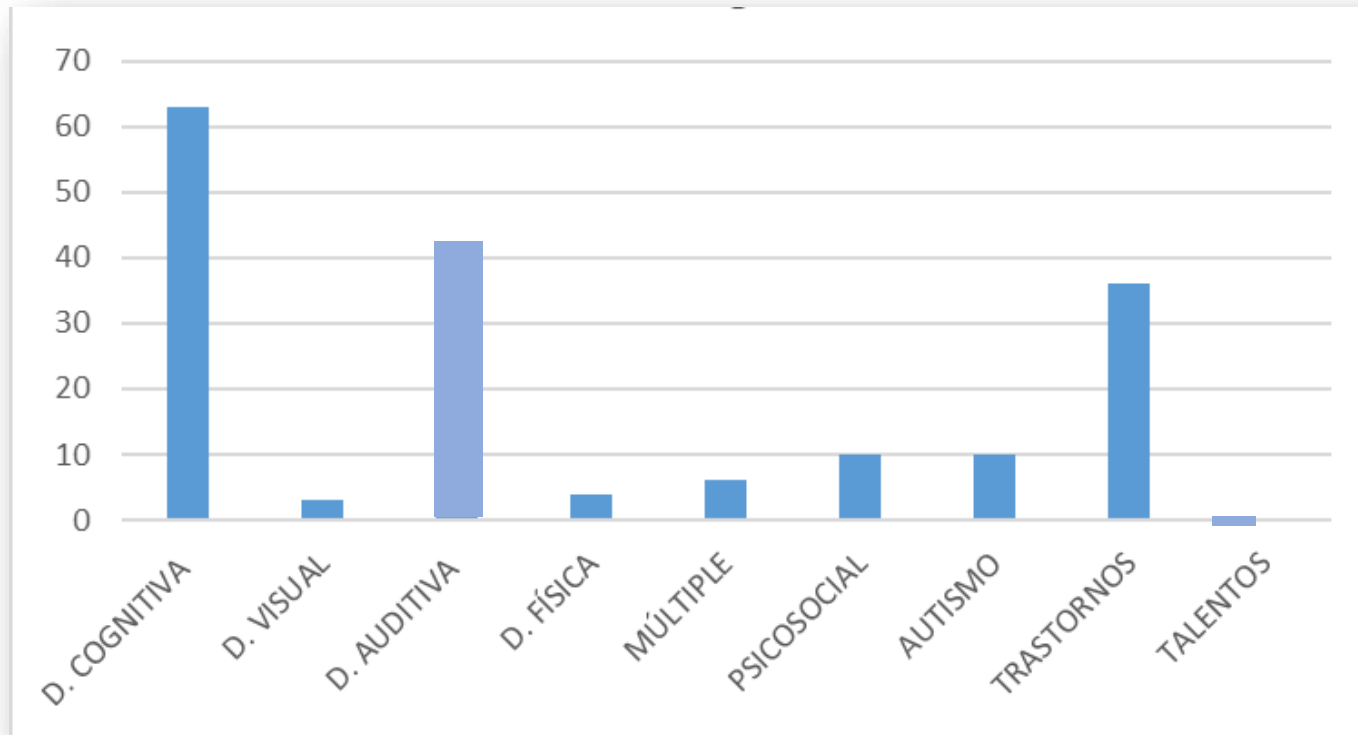
Juan **Nepomuceno** Cadavid



Reflexionemos

¿Cómo estamos?

D. COGNITIVA	D. VISUAL	D. AUDITIVA	D. FÍSICA	MÚLTIPLE	PSICOSOCIAL	AUTISMO	TRASTORNOS	TALENTOS
63	3	46	4	6	10	10	36	1





COMPARTIMOS UN MUNDO

Con todas nuestras diferencias, compartimos un mundo. Ser tolerante es dar la bienvenida a las diferencias y deleitarnos compartiéndolas.

Reflexionemos

Entonces ¿para dónde vamos?



Itagüí tiene 24 IE, algunas de ellas con mejor capacidad instalada, otras, con menos poblaciones, de estas y otras condiciones.





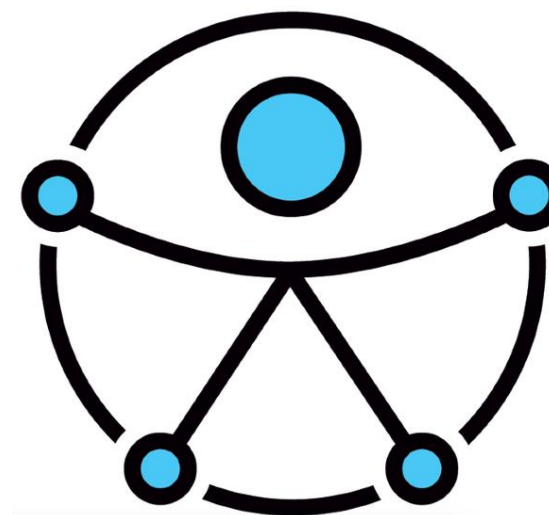
Métodos, estrategias

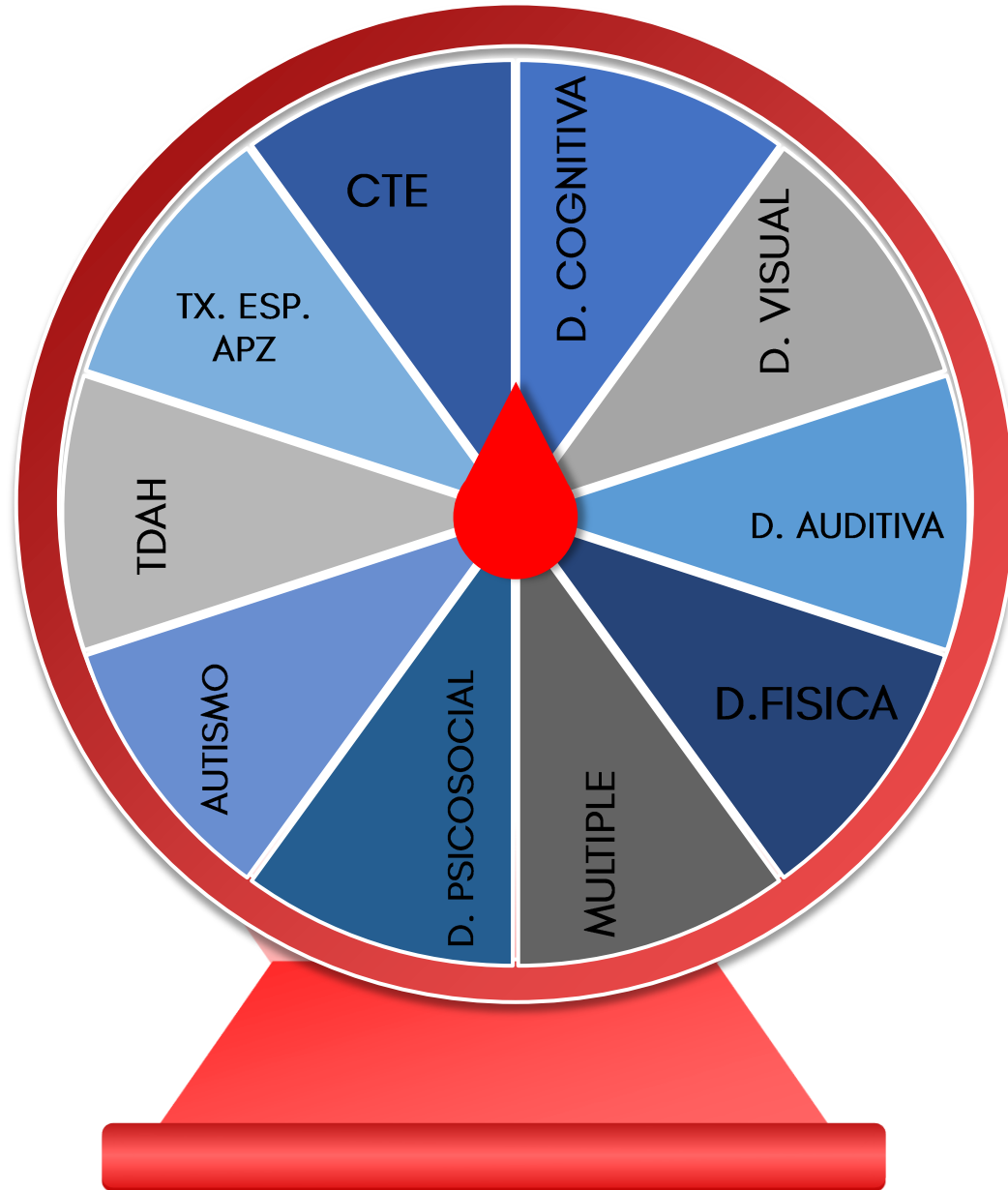
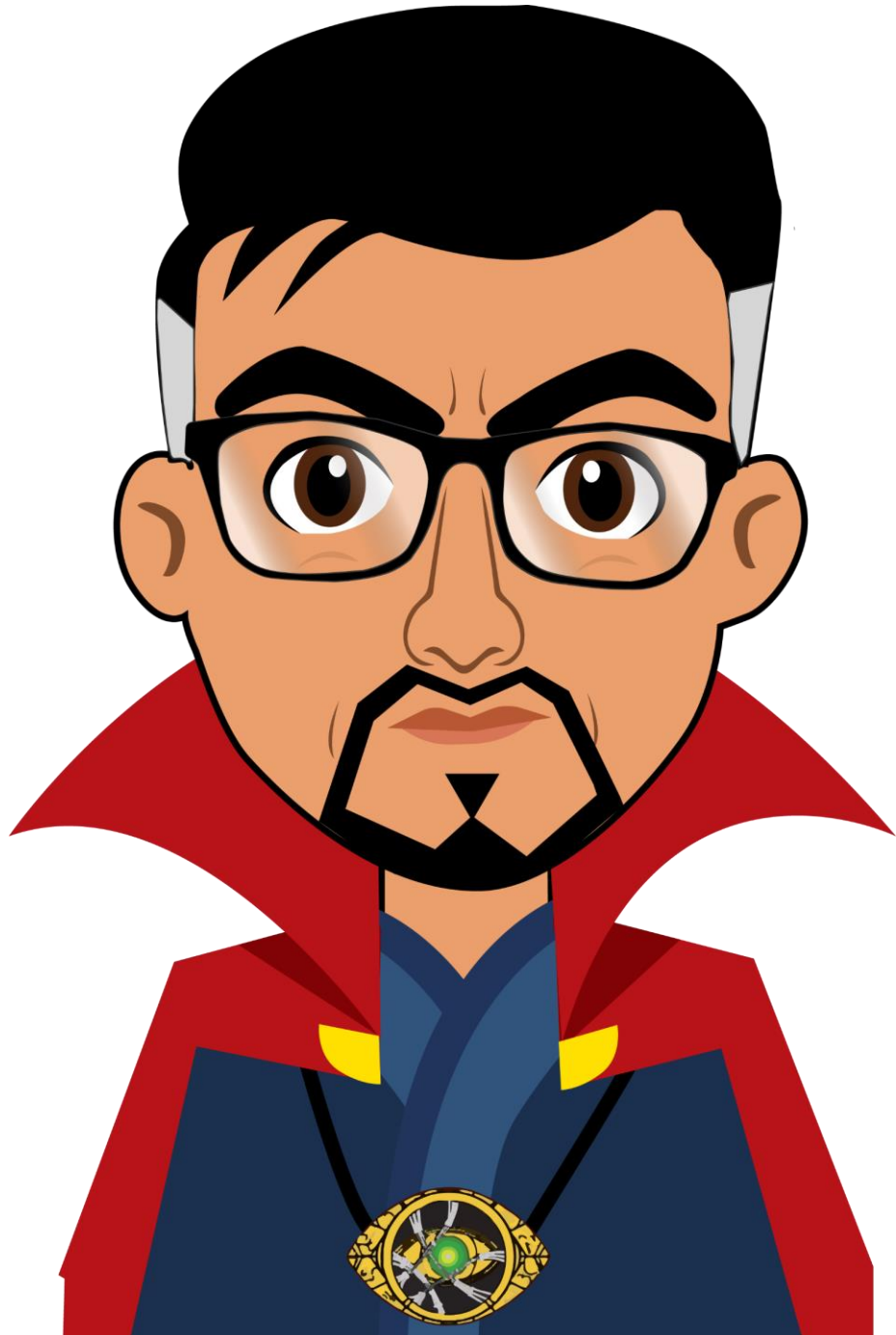
A. ACCESIBILIDAD

Característica que deben cumplir los entornos, bienes, productos y servicios para permitir el acceso, uso, comprensión y disfrute de todas las personas de manera regular, cómoda, segura y eficiente.

Para que algo sea realmente accesible debe cumplir con los siguientes criterios:

- ✓ Perceptible
- ✓ Operable
- ✓ Comprensible
- ✓ Robusto



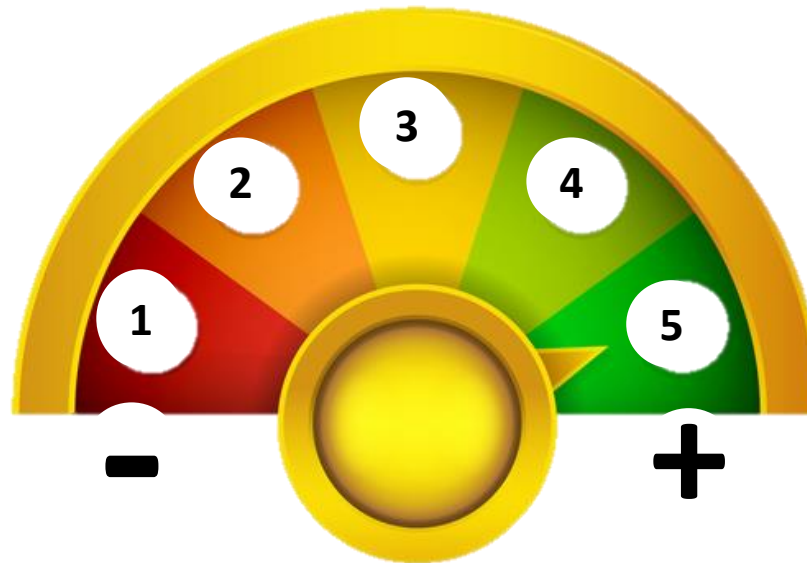


Perceptible

Los entornos, bienes, productos y servicios deben ser puestos a disposición de las personas de tal manera que puedan ser percibidos independientemente de su condición.

¿Cómo estamos?

- ✓ Ingreso y desplazamiento por pasillos y/o aulas.
- ✓ Acceso a baterías sanitarias.
- ✓ Placa deportiva.



Lozas podotáctiles

Clasificación

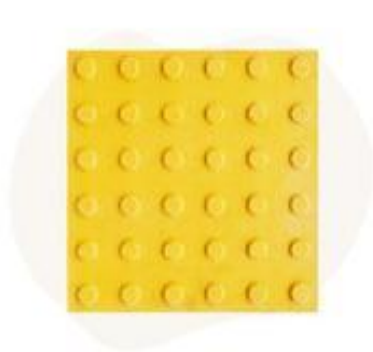
Patrón de guía o direccional (avance)



Se utiliza para **indicar el recorrido** de las personas con discapacidad visual.

Se compone de barras paralelas a la dirección de marcha.

Patrón de atención o advertencia (alerta)



Se utiliza para indicar **zonas de alerta o peligro**, aproximación a un objeto u obstáculo, cambio de dirección, cambio de nivel y fin de recorrido.

Se compone de patrones de conos truncados.

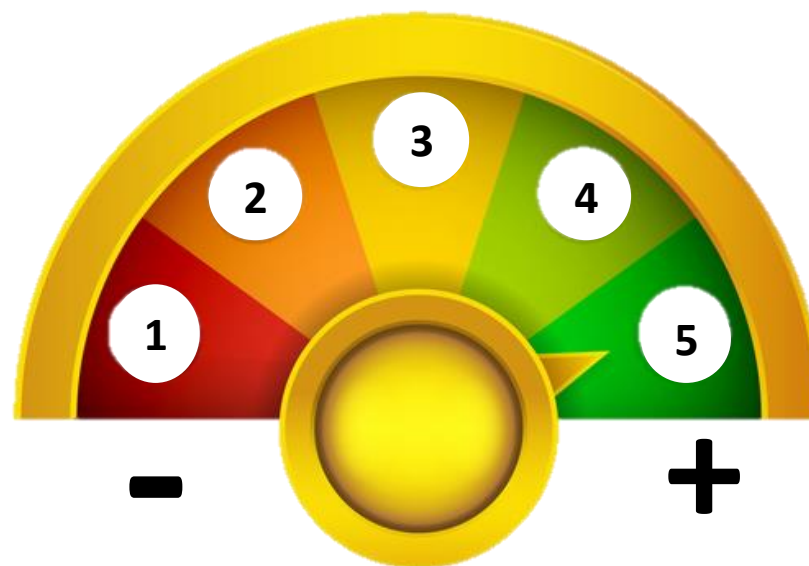


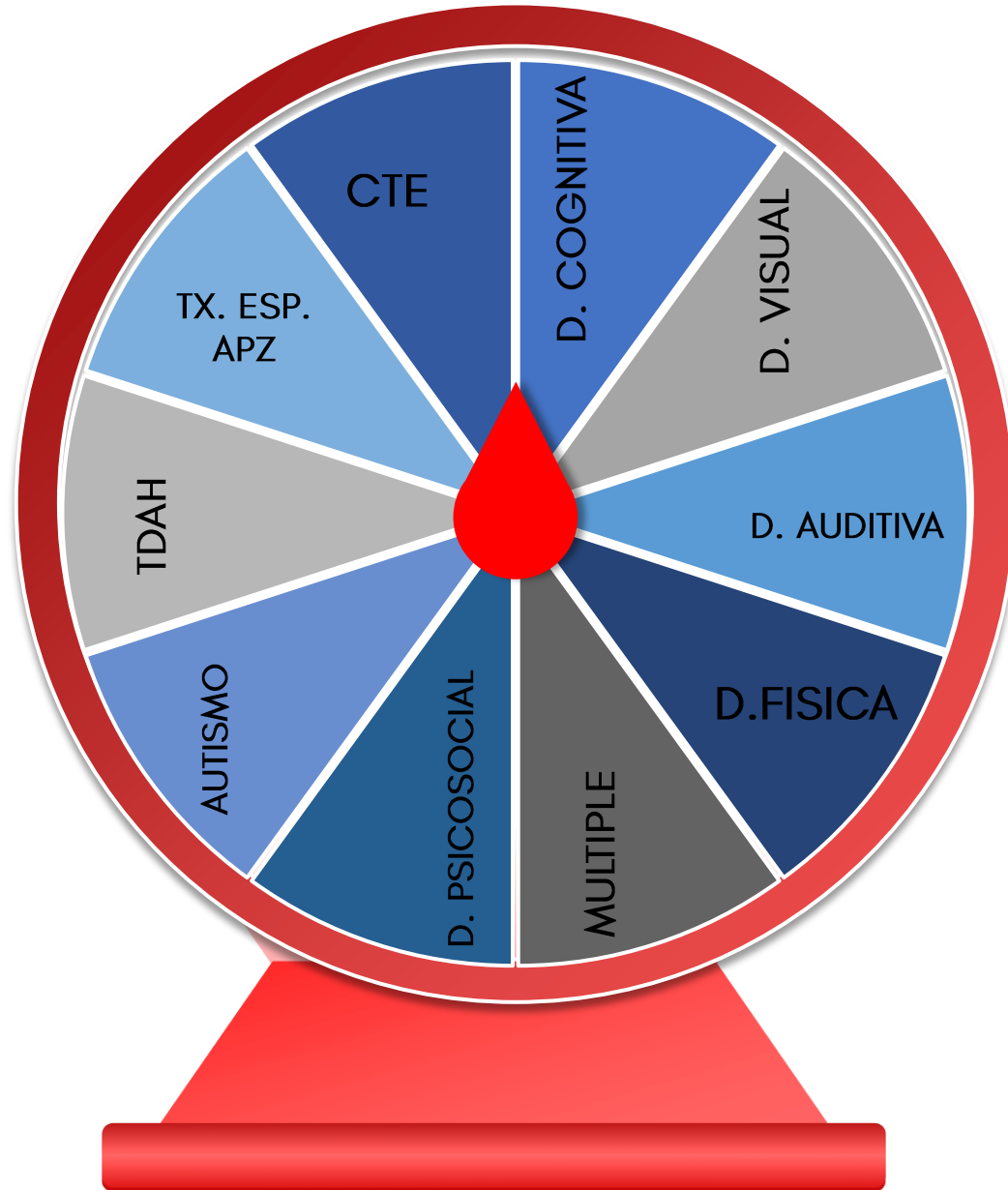
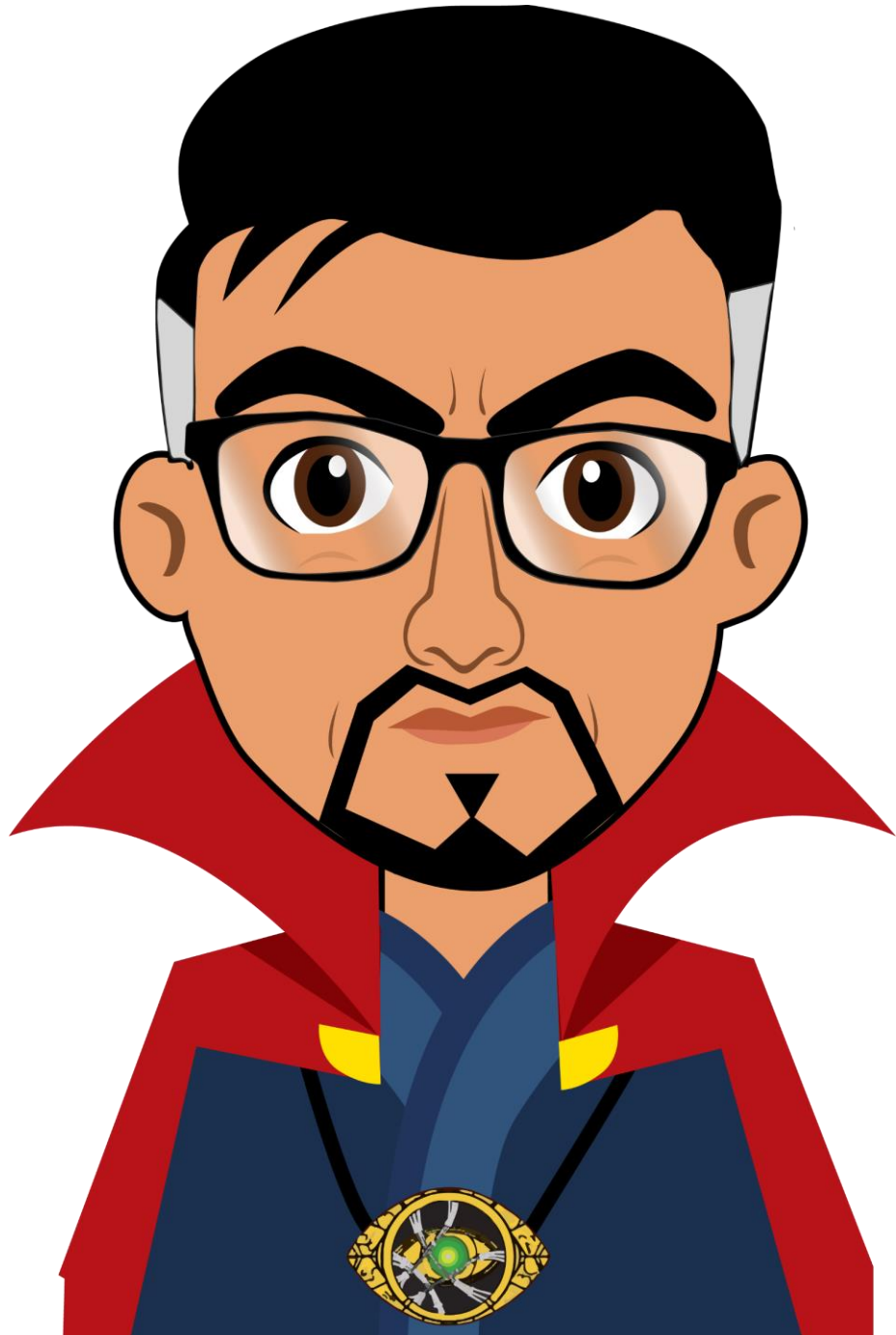
1. Operable

Los entornos, bienes, productos y servicios deben facilitar el acceso, uso y operación por *parte de las* personas, independientemente de su condición.

¿Cómo estamos?

- ✓ Equipos de cómputo
- ✓ Baterías sanitarias
- ✓ Cafetería (kiosco)





Operable=autonomía

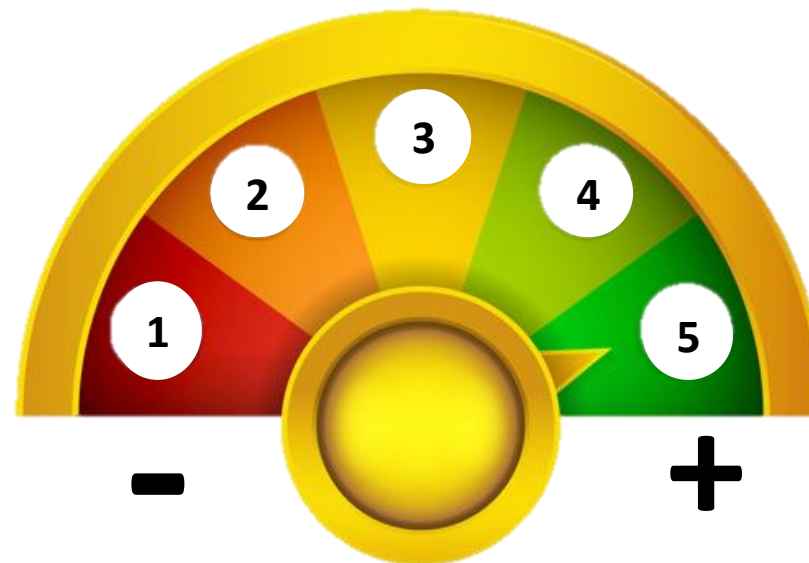


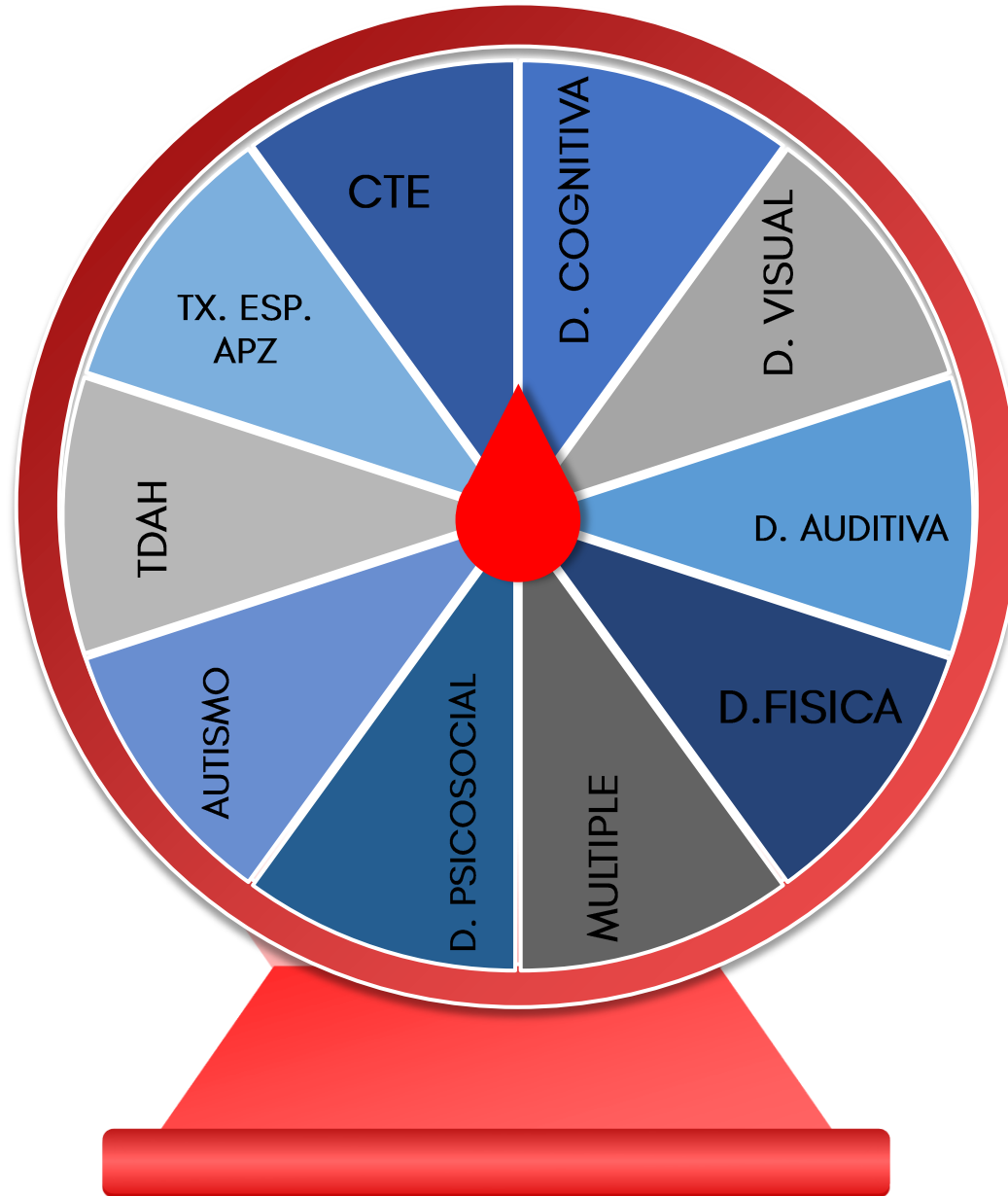
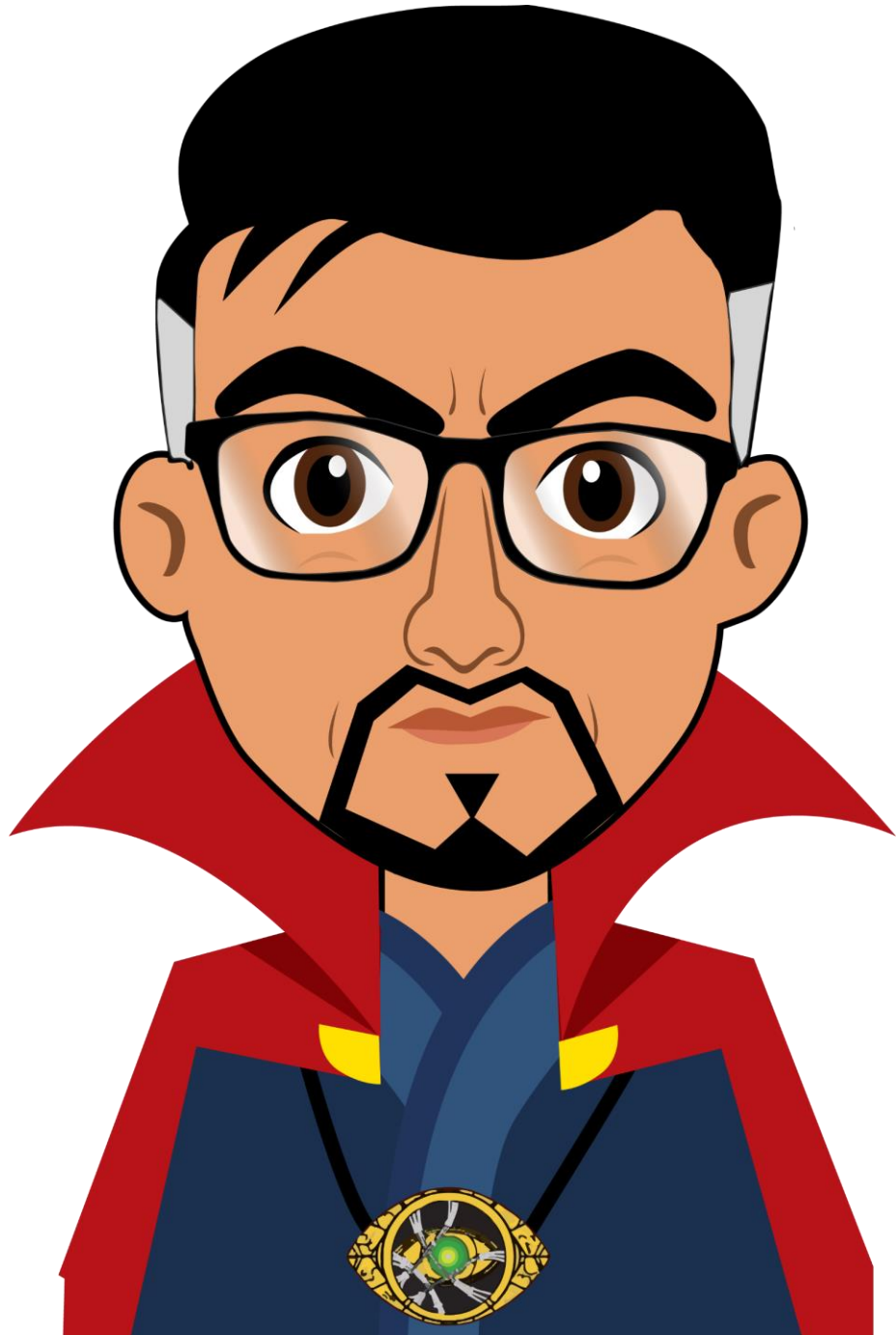
2. Comprensible

Los entornos, bienes, productos y servicios deben ser legibles y entendibles (lenguaje claro).

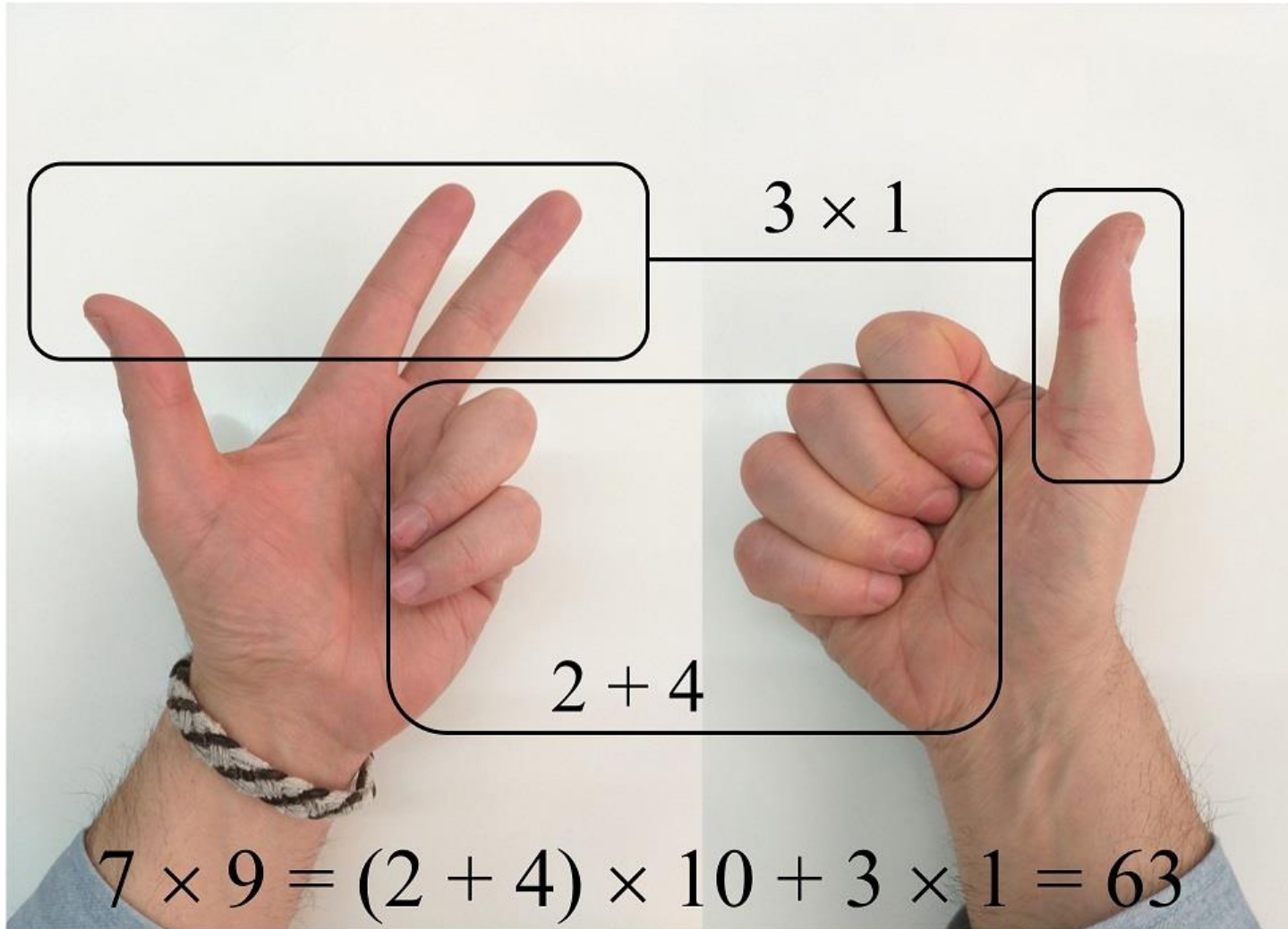
¿Cómo estamos?

- ✓ Contenidos conceptuales
- ✓ Comunicados
- ✓ Evaluaciones





Señaladores y marcadores



Instrucciones claras y precisas

EXAMEN DE RAZONAMIENTO

NOMBRES: no se sabe FECHA: HOY 

1.) QUIEN MURIÓ Y RESUCITO PARA SALVAR A LA HUMANIDAD ?
..... BOKU 

2.) MEDIANTE UN GRAFICO ESTABLESCA LA RELACION ENTRE SOCRATES Y LA FILOSOFIA

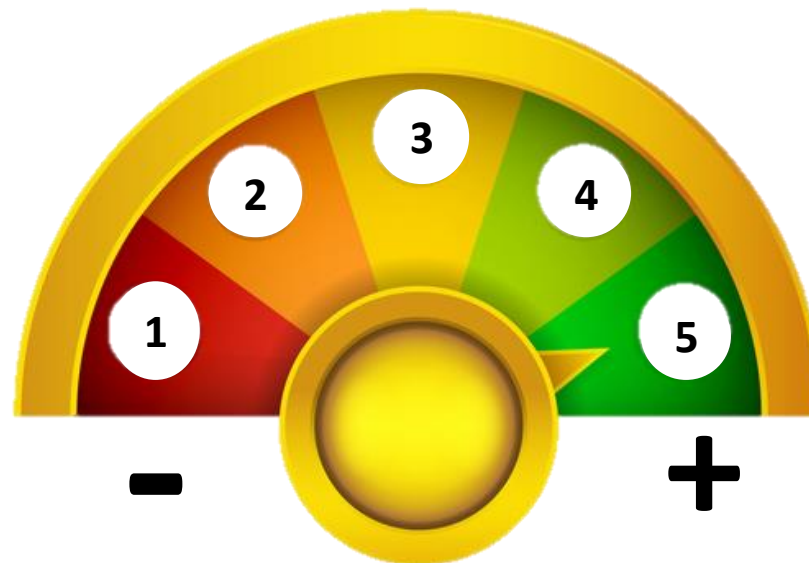


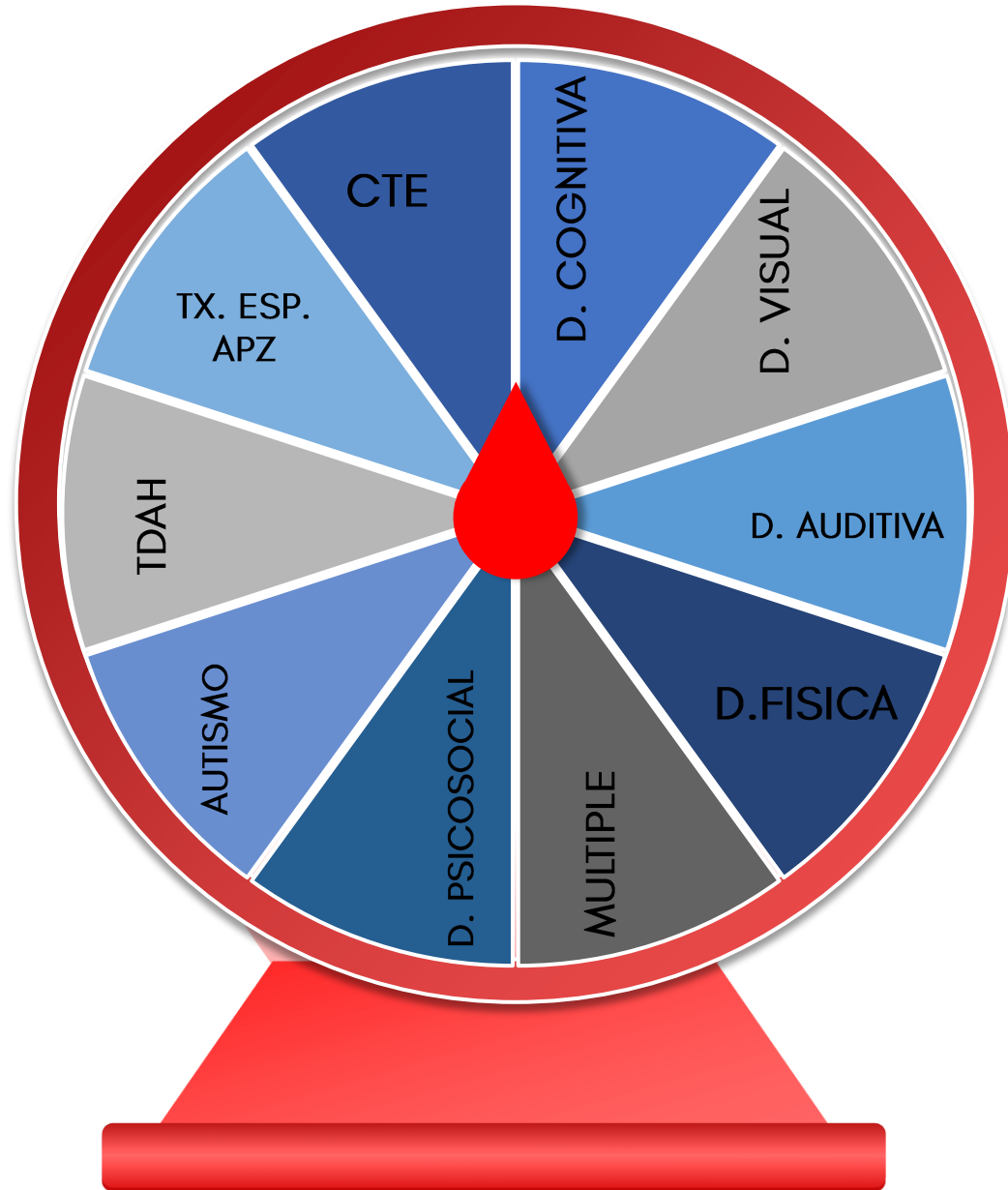
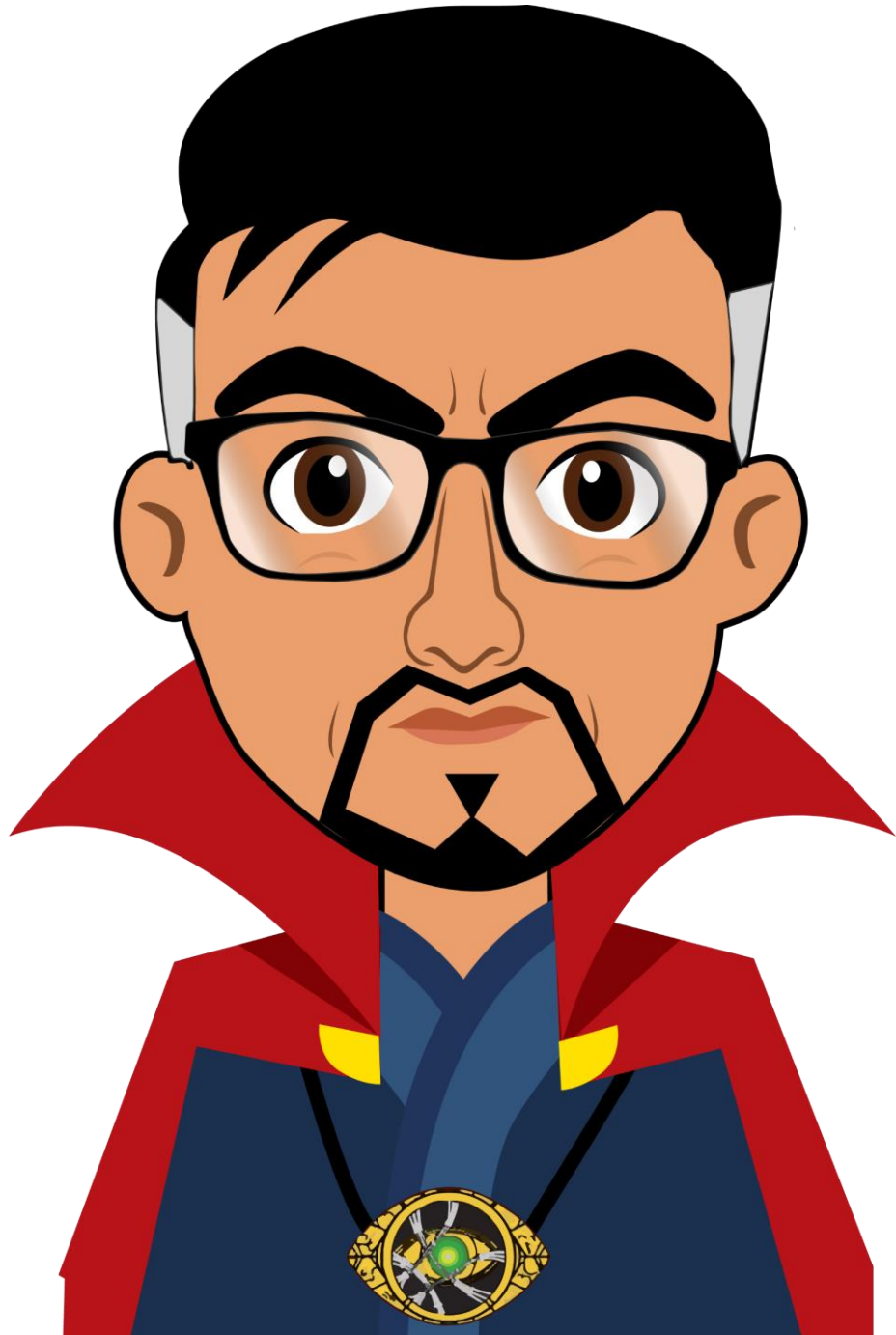
3. Robusto

Los entornos, bienes, productos y servicios deben ser interpretados por una amplia gama *de usuarios en* una amplia gama de alternativas.

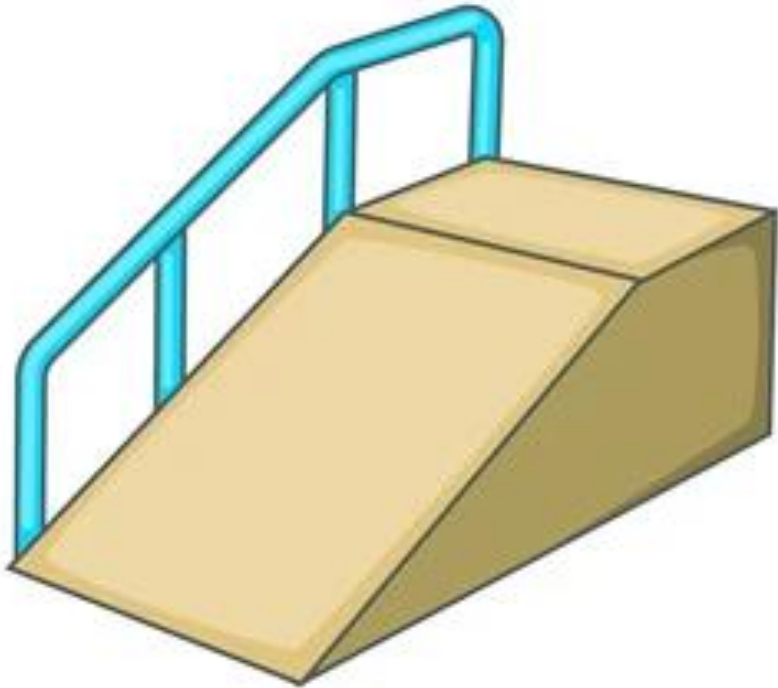
¿Cómo estamos?

- ✓ Contenidos conceptuales
- ✓ Comunicados
- ✓ Evaluaciones





Robustez=autonomía



Teleantioquia
Te Ve en Grande

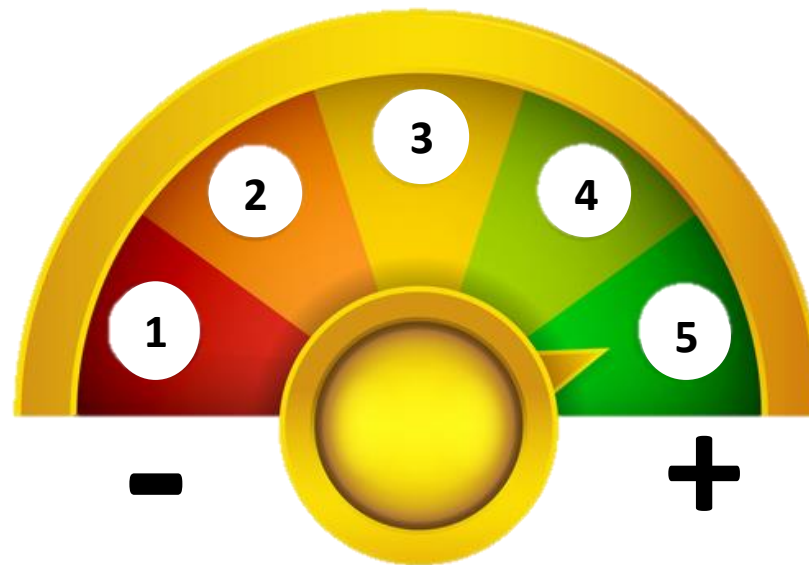


B. Flexibilización

Posibilidad que tienen los entornos, bienes, productos y servicios de ser modificados y *adaptados a las necesidades, realidades, intereses, aspiraciones y condiciones de los seres humanos.*

¿Cómo estamos?

- ✓ Currículo
- ✓ Evaluación
- ✓ Proyectos de aula o de área.



C. Diseño **Universal** para **el** Aprendizaje



Modelo de enseñanza y aprendizaje que proporciona diversas opciones para el aprendizaje y la motivación de acuerdo a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje. (Figueroa, Ospina y Tuberquia, 2019).



Diseño Universal para el Aprendizaje



Diseño Universal para el Aprendizaje, porque todos somos todos



Principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)



Múltiples formas de representación.






Diferentes medios para la acción y la expresión



Diferentes formas de participación. Asegura la motivación



Redes de reconocimiento El "qué" del aprendizaje	Las redes estratégicas El "cómo" del aprendizaje	Las redes afectivas El "por qué" del aprendizaje
		
<p>¿Cómo podemos recabar la información y categorizar lo que vemos, oímos, y leer. Letras de identificación, las palabras, o el estilo de un autor son tareas de reconocimiento.</p>	<p>Planificación y ejecución de tareas. La forma de organizar y expresar nuestras ideas. Escribir un ensayo o resolver un problema de matemáticas son tareas estratégicas.</p>	<p>Cómo los alumnos se comprometan y motivan. ¿Cómo se desafían o interesan los estudiantes?.</p>

Diapositiva tomada de la presentación Diseño Universal para el Aprendizaje www.cast.org



PRINCIPIO 1

Proporcionar **múltiples** formas de represent**ación**

Los seres humanos difieren en la forma de desenvolverse en un entorno **de** aprendizaje y en cómo expresan lo que saben.



PAUTA 1

Proporcionar **diferentes** opciones para la **percepción** de la información

- ✓ Ofrecer alternativas para la transmisión de la información **auditiva**: Close Caption, interpretes o modelos de LSC, descriptores visuales.



PAUTA 1

Proporcionar diferentes opciones para la percepción de la información:

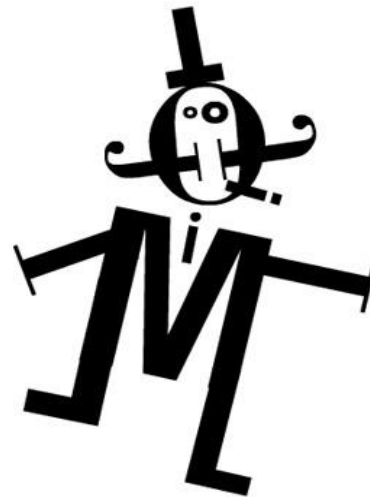
- ✓ Ofrecer alternativas para la transmisión de la información **visual**: pantallas táctiles, software texto-voz.



PAUTA 2

Proporcionar **múltiples** opciones para el **lenguaje**, las expresiones **matemáticas** y los **símbolos**.

- ✓ Universalizar y **clarificar** el vocabulario y los símbolos: símbolos gráficos, apoyos para el vocabulario y/o referencias desconocidas.
- ✓ Facilitar **materiales y recursos** para la decodificación, las notaciones matemáticas y símbolos.
- ✓ Promover la comunicación en **varios idiomas, lenguas**.
- ✓ **Ilustrar** a través de múltiples medios y narrativas.



PAUTA 3

Proporcionar opciones para la interpretación, comprensión y análisis de la información

- ✓ Activar y/o conocimientos previos: analogías y metáforas, flashcards, demostraciones.
- ✓ Destacar y reducir patrones, uso de **convenciones**.
- ✓ Precisar características e ideas principales: organizadores gráficos, **marcación**, **resaltado**, subrayado.
- ✓ Maximizar la transferencia y la generalización: listas de chequeo, rúbricas, correo, redes sociales.



PRINCIPIO 2

Proporcionar **múltiples** formas de **acción** y **expresión**

Los seres humanos difieren en la forma de desenvolverse en un entorno **de** aprendizaje y en cómo expresan lo que saben.



PAUTA 1

Proporcionar medios alternativos de respuesta y navegación

✓ *Ofrecer alternativas para el acceso y desplazamiento por los espacios físicos y arquitectónicos.*



PAUTA 1

Proporcionar medios alternativos de respuesta y navegación

✓ Ofrecer alternativas para el acceso y desplazamiento por el aula, los pasillos, placas *deportivas*, etc.



PAUTA 2

Proporcionar medios alternativos de respuesta y navegación

- ✓ Ofrecer alternativas para dar respuestas físicas: pencilgrips, joystick, teclados y mouse adaptados.
- ✓ Proporcionar alternativas horarias que respondan al ritmo, plazos y motricidad necesarias.



PAUTA 3

Proporcionar múltiples herramientas para la construcción, expresión y composición

- ✓ Emplear recursos alternativos: ábacos, calculadoras, material didáctico.
- ✓ Componer o redactar en múltiples medios: gráficos, transmedia, crossmedia, etc.
- ✓ Usa de recursos interactivos: redes sociales, clubes, semilleros, etc.



PAUTA 4

Proporcionar múltiples herramientas de comunicación y monitoreo.

- ✓ Componer o redactar en múltiples medios: cómic, viñetas, pictogramas.
- ✓ Usar herramientas web interactivas.



Principio 3

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN

El componente afectivo tiene un papel crucial en el aprendizaje de los seres humanos y tiene repercusiones en la motivación y los intereses personales.



PAUTA 1

Proporcionar múltiples opciones para captar el interés

- ✓ Optimizar la elección y la autonomía: alternativas atlético-deportivas, tipologías textuales.
- ✓ Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones: agendas visuales, rutinas, debates, señalización.



PAUTA 1

Proporcionar múltiples opciones para captar el interés.

- ✓ Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia: retos, carreras de observación, participación en concursos.
- ✓ Fomentar el trabajo colaborativo: clubes, grupos de investigación, redes.



PAUTA 2

Proporcionar opciones de autorregulación

- ✓ Identificar y promover intereses y expectativas: **campañas**, jornadas, **estímulos**.
- ✓ Promover e implementar la reflexión y la autoevaluación: **rúbricas**, **listas de chequeo**.

1º Curso

Autoevaluación
¿Cómo lo he hecho?

😊 Color verde. Muy bien 🟡 Naranja. Regular 🟠 Rojo. Mal










1. Atiendo a las explicaciones 		4. Respeto a mis compañeros y compañeras 	
2. Cuido el material 		5. Estoy aprendiendo 	
3. Hablo bajito 		6. Me gusta venir al colegio 	

Elaborado por Jesús Jarque. Encuentra más materiales en www.familiaycole.com






HOJA DE PENSAR

NOMBRE: _____ CURSO: _____ FECHA: _____








➤ ¿Qué he hecho? Rodea

Dar patada 	Golpear 	Empujar 	Morder 	Gritar 
Correr 	No trabajar 	Pellicar o arañar 	Usar malas palabras 	Tirar algo 

➤ ¿Cómo he hecho sentir a otra persona? Rodea

Feliz 	Triste 	Enfadado 	Asustado 	Frustrado 
--	---	---	---	--

➤ ¿Qué debería hacer la próxima vez? Rodea

Usar palabras amables 	Trabajar 	Decir: por favor, para 	Decir: no lo entiendo 	Seguir instrucciones 
Estar en silencio 	Hablar con el profesor 			



PAUTA 2

Proporcionar opciones de autorregulación

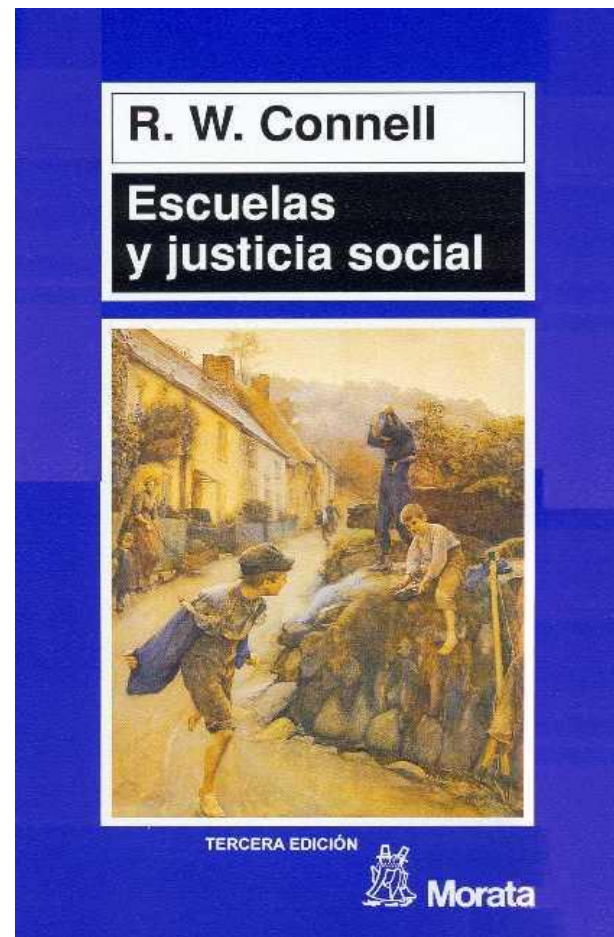
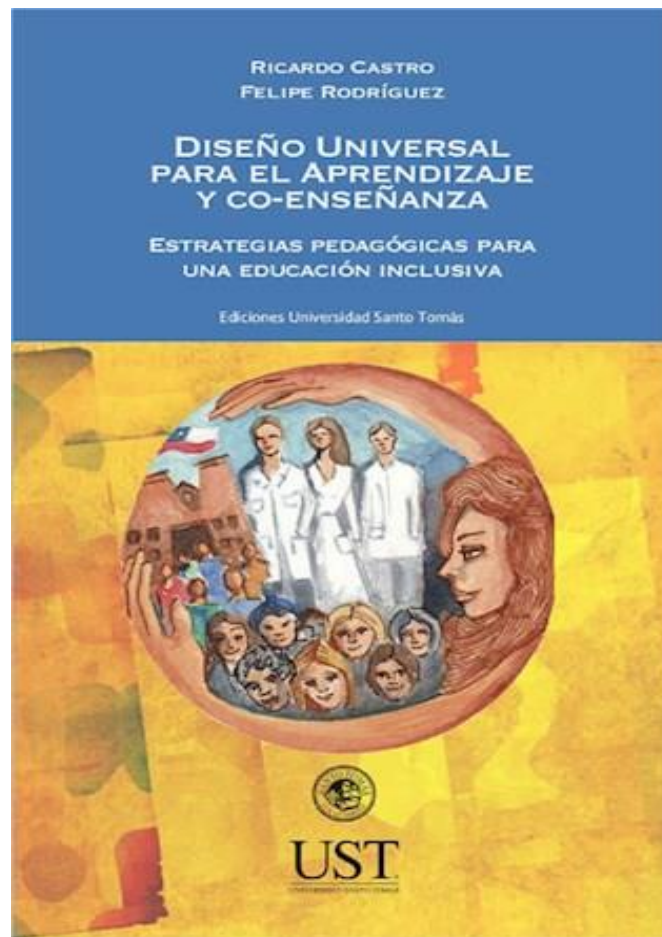
Promover espacios para la reflexión, la recreación y el sano esparcimiento:
relajación, meditación y juego.



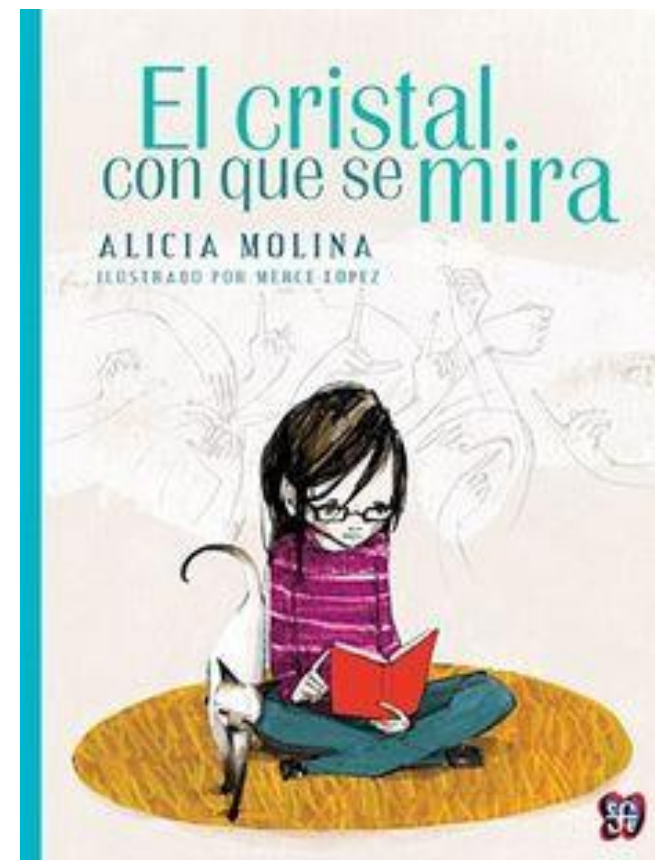
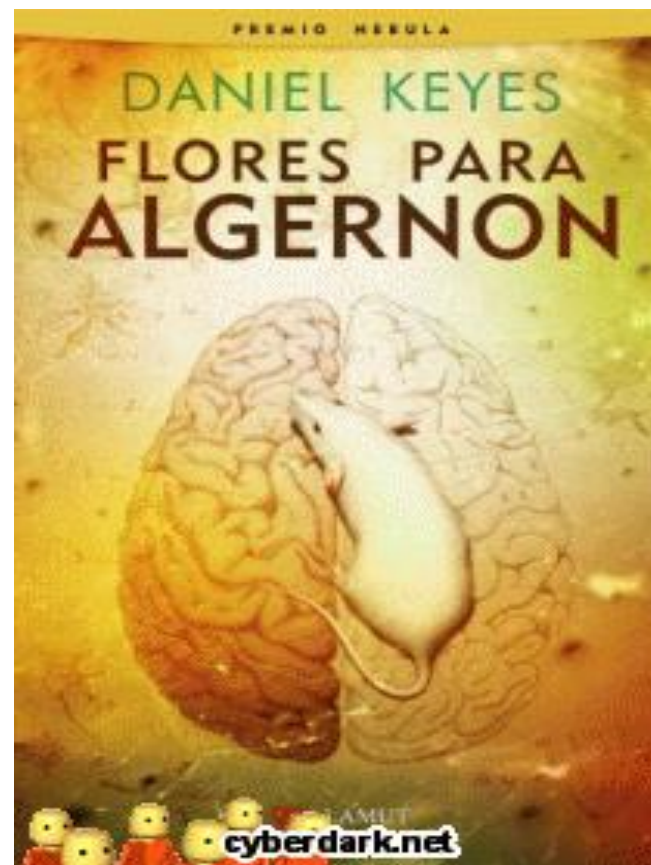
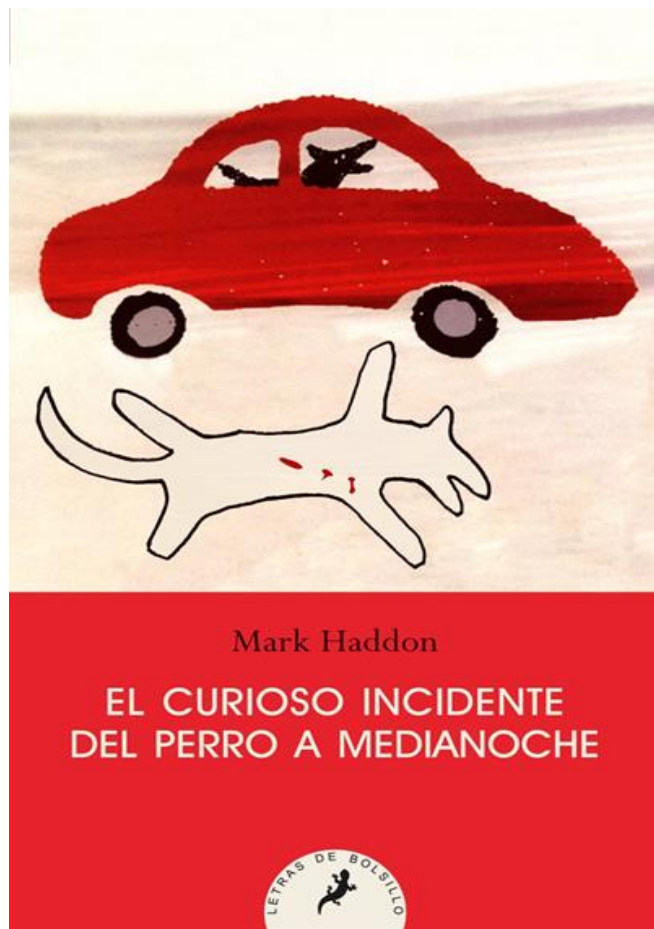
A PRUEBA DE JUEGO



RECOMENDADOS



RECOMENDADOS



RECOMENDADOS



Muchas
GRACIAS

