

DISEÑO UNIVERSAL INCLUSIÓN ACCESIBILIDAD CompDigEdu

Sesión 16.11.2022
UV . Organización y dirección de centros

EMPEZAR





Diseño Universal



Apuntes - Investigación



Accesibilidad



Inclusión



Normativa



**Colaboración
Profesional**



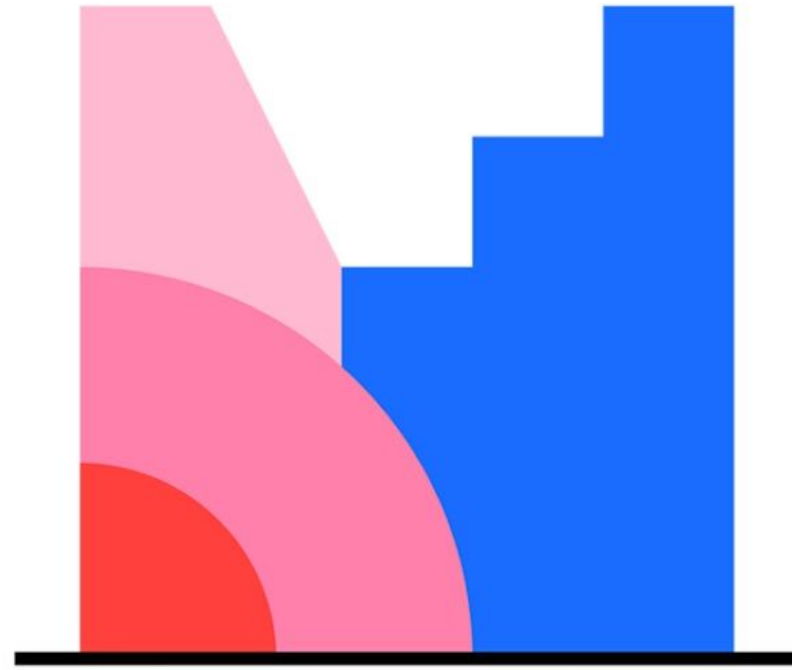
**Diseño Universal
para el Aprendizaje**



CompDigEdu



Buenas prácticas



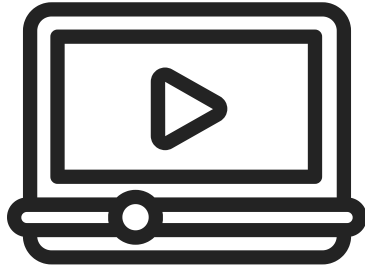
Mentimeter

Diseño Universal

Sesión 16 .11.2022
UV . Organización y dirección de centros



+ INFO



ODS4

“Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos”



Las 10 metas ODS4

[+ INFO](#)



El término **DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE** alude a un marco científicamente válido para guiar la práctica educativa que:

a) **proporciona flexibilidad** en las formas en que la información es presentada, en los modos en los que los estudiantes responden o demuestran sus conocimientos y habilidades, y en las maneras en que los estudiantes son motivados y se comprometen con su propio aprendizaje.

b) **reduce las barreras** en la enseñanza, proporciona adaptaciones, apoyos y desafíos apropiados, y mantiene altas expectativas de logro para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades y a los que se encuentran limitados por su competencia lingüística en el idioma de enseñanza.



Diseño Universal para el Aprendizaje

+ INFO



El Diseño Universal para el Aprendizaje (**UDL**) es un marco para mejorar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje para todas las personas **basado en conocimientos científicos sobre cómo aprenden los humanos.**

Diseño Universal para el Aprendizaje

+ INFO



CAST Who We Are ▾ Our Impact ▾ Our Work ▾



Until
learning
has no
limits®

Principios- Pautas

Sesión 16 .11.2022

UV . Organización y dirección de centros

I. <u>Proporcionar múltiples formas de representación</u>	Tus notas
1. Proporcionar diferentes opciones para la percepción	
1.1 Opciones que permitan la personalización en la presentación de la información	
1.2 Ofrecer alternativas para la información auditiva	
1.3 Ofrecer alternativas para la información visual	
2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos	
2.1 Clarificar el vocabulario y los símbolos	
2.2 Clarificar la sintaxis y la estructura	
2.3 Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos	
2.4 Promover la comprensión entre diferentes idiomas	
2.5 Ilustrar a través de múltiples medios	
3. Proporcionar opciones para la comprensión	
3.1 Activar o sustituir los conocimientos previos	
3.2 Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones	
3.3 Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación	
3.4 Maximizar la transferencia y la generalización	

Principios- Pautas

Sesión 16 .11.2022

UV . Organización y dirección de centros

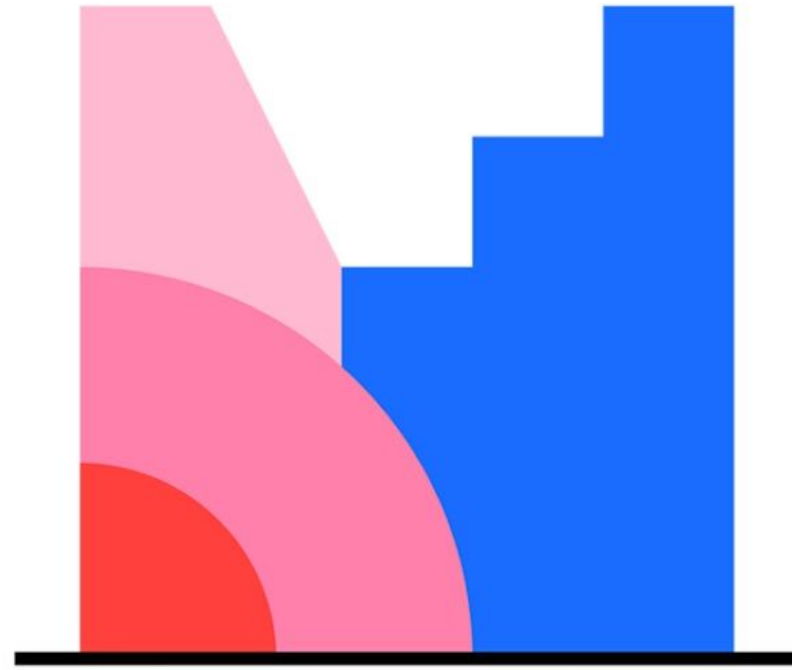
II. <u>Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:</u>	Tus notas
4. Proporcionar opciones para la interacción física	
4.1 Variar los métodos para la respuesta y la navegación	
4.2 Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo	
5. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación	
5.1 Usar múltiples medios de comunicación	
5.2 Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición	
5.3 Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución	
6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas	
6.1 Guiar el establecimiento adecuado metas	
6.2 Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias	
6.3 Facilitar la gestión de información y de recursos	
6.4 Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances	

Principios- Pautas

Sesión 16 .11.2022

UV . Organización y dirección de centros

III. <u>Proporcionar múltiples formas de implicación:</u>	Tus notas
7. Proporcionar opciones para captar el interés	
7.1 Optimizar la elección individual y la autonomía	
7.2 Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad	
7.3 Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones	
8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia	
8.1 Resaltar la relevancia de metas y objetivos	
8.2 Variar las exigencias y los recursos para optimizar los desafíos	
8.3 Fomentar la colaboración y la comunidad	
8.4 Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea	
9. Proporcionar opciones para la auto-regulación	
9.1 Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación	
9.2 Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana	
9.3 Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión	



Mentimeter

Según el **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**, la accesibilidad universal es la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos, instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible.



Desde el punto de vista poblacional, podemos decir que **la accesibilidad es fundamental para un 10% de la población, para un 40% es necesario y para el 100% es comfortable.**

Accesibilidad

Sesión 16 .11.2022
UV . Organización y dirección de centros

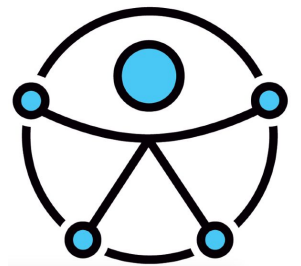
En julio de **2015** la **Unidad de Diseño Gráfico del Departamento de Información Pública de la ONU en Nueva York** diseñó un nuevo **símbolo de accesibilidad**.



La figura, con los brazos abiertos, simboliza la inclusión para las personas sin distinción de sus capacidades.

El logotipo de accesibilidad fue creado para representar “accesibilidad”, incluyendo la accesibilidad de la información, servicios, tecnologías de la comunicación, así como el acceso físico.

La mayor fortaleza de este símbolo es independizar el concepto “accesibilidad” y no asociarla con una figura que asociamos naturalmente con “discapacidad”.



Accesibilidad

Sesión 16 .11.2022
UV . Organización y dirección de centros



Accesibilidad es parte

accesibilidad.MOV

null

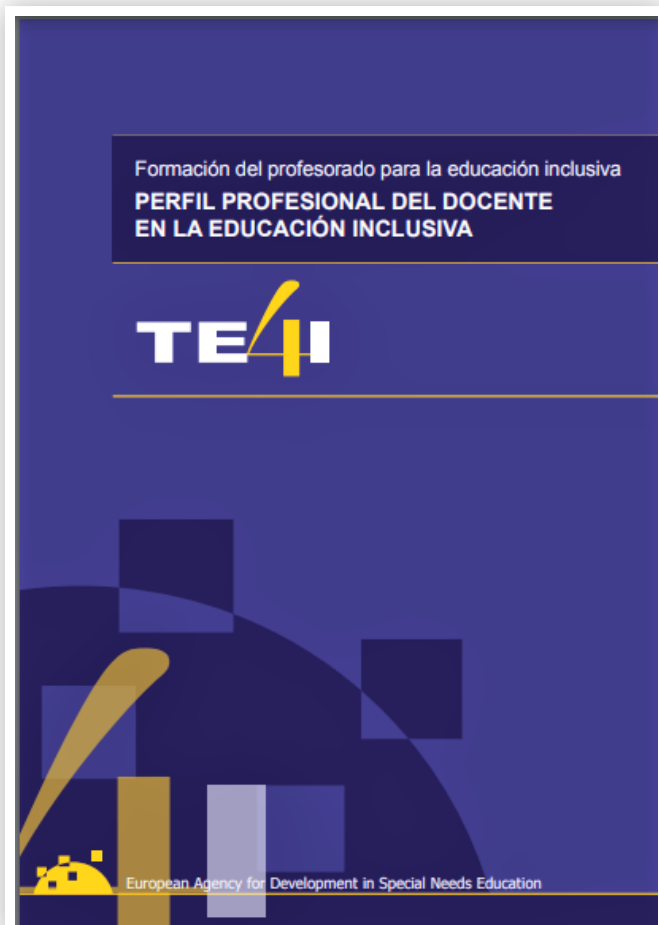
Google Docs



Apuntes - Investigación

Sesión 16 .11.2022

UV . Organización y dirección de centros



El proyecto **“Formación del profesorado para la educación inclusiva”**, de la **Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales**, investigó **cómo se prepara al profesorado para la educación inclusiva en su formación inicial**. El proyecto, de tres años de duración, proponía identificar las competencias, los conocimientos, la comprensión, las actitudes y los valores necesarios de todos los docentes, independientemente de la materia, la especialidad o el rango de edad al que enseñan o el tipo de centro educativo en el que trabajan.

+ INFO



4 VALORES
en la enseñanza y el
aprendizaje base del trabajo
de todos los docentes en la
educación inclusiva

1 Valorar en positivo la
diversidad del alumnado

2 Apoyar a todo el alumnado

3 Trabajar en equipo

4 Desarrollo profesional
y personal



1
VALORAR EN POSITIVO LA
DIVERSIDAD DE TODO EL
ALUMNADO

1.1 Concepciones de la
educación inclusiva

1.2 El punto de vista del
docente ante las diferencias
entre niños/as

PROYECTO
EQUIPO I

+ INFO

2

APOYAR A TODO EL
ALUMNADO

2.1 Promover el aprendizaje
académico, práctico, social y
emocional de todo el alumnado

2.2 Enfoques metodológicos
eficientes en clases heterogéneas



+ INFO

3

TRABAJAR EN EQUIPO

3.1 Trabajo con las familias

3.2 Trabajo con un amplio número
de profesionales de la educación

PROYECTO
EQUIPO I

+ INFO

4

DESARROLLO
PROFESIONAL Y
PERSONAL

4.1 Los profesores como
profesionales que reflexionan

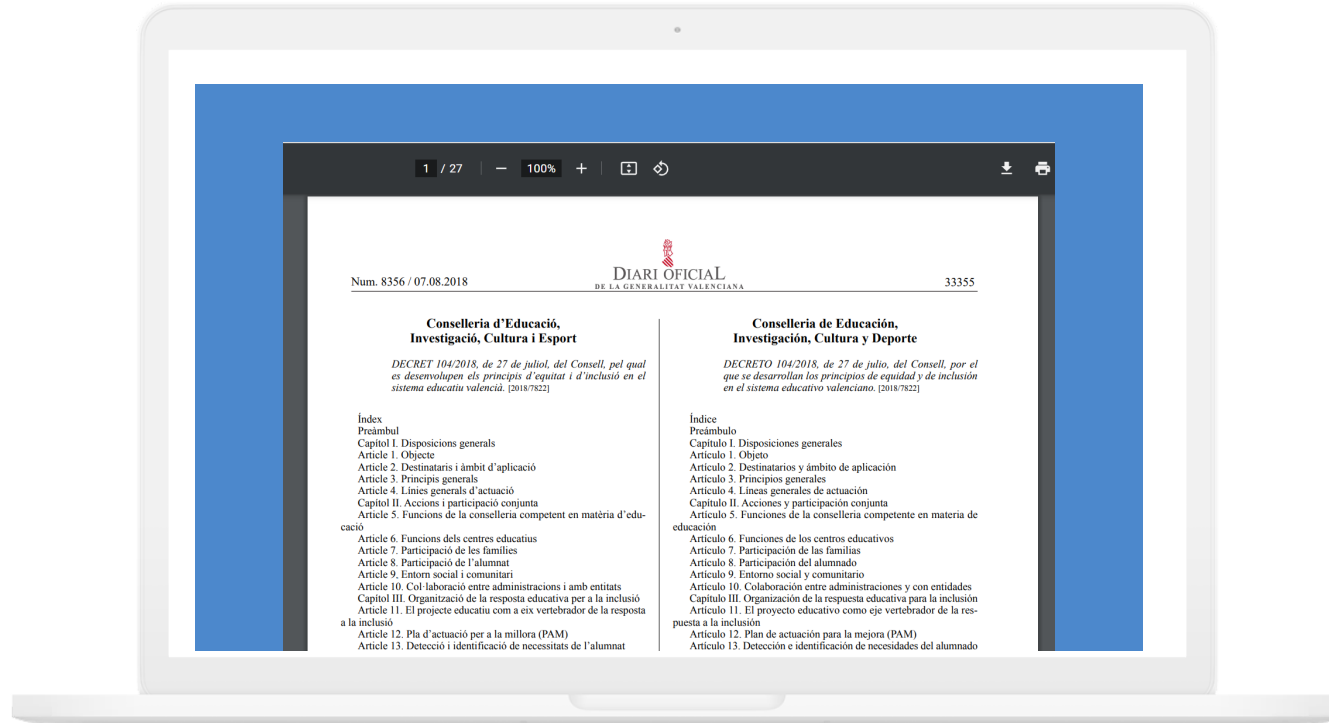
4.2 La formación inicial docente
como base para el aprendizaje y
desarrollo profesional continuo

PROYECTO
EQUIPO I

+ INFO

Normativa

Sesi3n 16 .11.2022
UV . Organizaci3n y direcci3n de centros



DECRETO 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusi3n en el sistema educativo valenciano. [2018/7822]

The infographic is titled "Decret valenci3 d'Equitat i d'Inclusi3 Educativa". It features a large, colorful abstract graphic on the right side, composed of overlapping circles in shades of pink, yellow, purple, red, blue, and green. The text on the left provides a summary of the decree's objectives and its impact on the educational system. At the bottom, a timeline highlights key milestones from 1948 to 2018, including the implementation of the Organic Law of the Valencian Education System (LOE) and the approval of the Decree on Equity and Inclusive Education.

Decret valenci3 d'Equitat i d'Inclusi3 Educativa

1948 Implementaci3n de la Llei Org3nica del Sistema Educatiu Valenci3 (LOE)

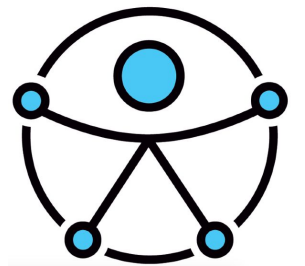
1996 Conveni3 Interdepartamental de les Illes Balears, Catalunya i Valenci3

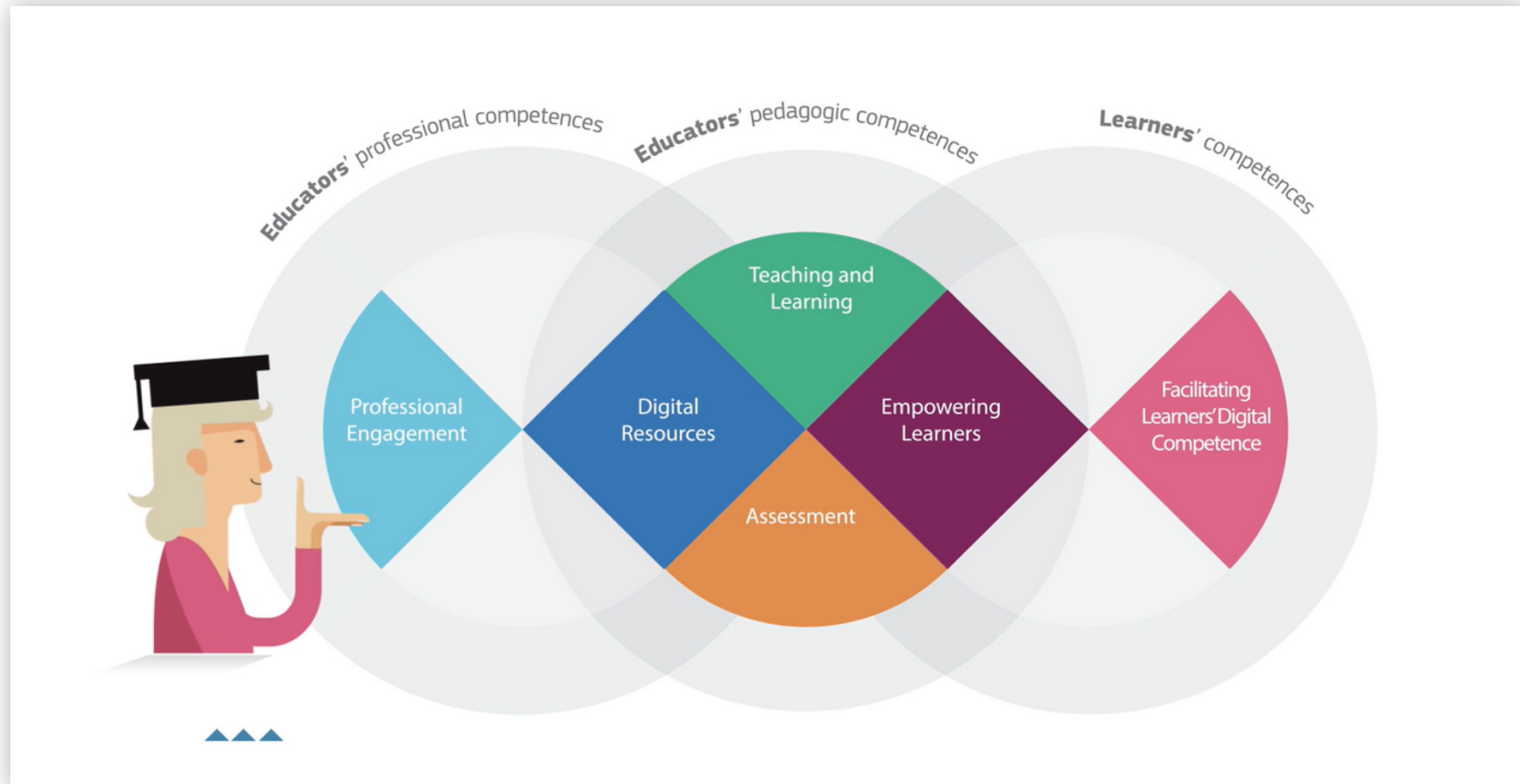
2013 Decret 104/2013, de 27 de juliol, del Consell, pel qual es desenvolupa el principi d'equitat i d'inclusi3 en el sistema educatiu valenci3

2018 Decret d'Equitat i d'Inclusi3 en el sistema educatiu valenci3

1948-2018
70 anys avançant cap a l'equitat i la inclusi3

"La **escuela inclusiva** requiere que los espacios, servicios, procesos, materiales y productos puedan ser utilizados por todo el alumnado y por las personas miembros de la comunidad educativa sin ningún tipo de discriminación y se **incorporen las condiciones que aseguren la accesibilidad** física, cognitiva, sensorial y emocional"







III. OTRAS DISPOSICIONES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

- 8042** *Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente.*

CompDigEdu

Sesión 16 .11.2022
UV . Organización y dirección de centros

Visión general del marco DigCompEdu



1. Compromiso profesional	2. Contenidos digitales	3. Enseñanza y aprendizaje	4. Evaluación y retroalimentación	5. Empoderamiento de los estudiantes	6. Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes
<p>1.1 Comunicación organizativa Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación organizativa con estudiantes, padres y terceros. Contribuir al desarrollo y mejora, a través de la colaboración, de las estrategias de comunicación organizativa.</p> <p>1.2 Colaboración profesional Emplear las tecnologías digitales para entablar colaboración con otros educadores, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.</p> <p>1.3 Práctica reflexiva Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital personal de la propia comunidad educativa, evaluarlas de forma crítica y desarrollarlas de forma activa.</p> <p>1.4 Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales Utilizar fuentes y recursos digitales para el desarrollo profesional continuo</p>	<p>2.1 Selección de recursos digitales Localizar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al seleccionar los recursos digitales y programar su uso.</p> <p>2.2 Creación y modificación de recursos digitales Modificar y adaptar los recursos con licencia abierta existentes y otros recursos en los que esto esté permitido. Crear, de forma individual o en colaboración con otros, nuevos recursos educativos digitales. Considerar, de modo específico, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y el grupo de estudiantes al diseñar los recursos digitales y programar su uso.</p> <p>2.3 Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales Organizar los contenidos digitales y ponerlos a disposición de los estudiantes, padres y otros educadores. Proteger eficazmente la información digital confidencial. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual. Conocer el uso y creación de licencias abiertas y recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.</p>	<p>3.1 Enseñanza Programar y poner en funcionamiento dispositivos y recursos digitales en el proceso de enseñanza para mejorar la eficacia de las intervenciones docentes. Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales. Experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y desarrollarlos.</p> <p>3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje Utilizar las tecnologías y servicios digitales para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado dentro y fuera de las sesiones lectivas. Emplear las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia pertinente y específica. Experimentar con nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo y desarrollarlos.</p> <p>3.3 Aprendizaje colaborativo Utilizar las tecnologías digitales para fomentar y mejorar la colaboración entre los estudiantes. Capacitar al alumnado para utilizar las tecnologías digitales como parte de las tareas de colaboración, como un medio para mejorar la comunicación, la cooperación y la creación conjunta de conocimiento.</p> <p>3.4 Aprendizaje autorregulado Utilizar las tecnologías digitales para favorecer procesos de aprendizaje autorregulado, es decir, hacer que los estudiantes sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas</p>	<p>4.1 Estrategias de evaluación Utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.</p> <p>4.2 Análisis de aprendizaje Generar, seleccionar, analizar e interpretar de forma crítica las estadísticas digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado con el fin de configurar la enseñanza y el aprendizaje.</p> <p>4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones Utilizar las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentaciones selectivas y oportunas a los estudiantes. Adaptar las estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico a partir de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas. Capacitar a los estudiantes y a los padres para que comprendan las pruebas que aportan las tecnologías digitales y para que las utilicen en la toma de decisiones.</p>	<p>5.1 Accesibilidad e inclusión Garantizar la accesibilidad de todos los estudiantes, incluidos aquellos que bienen necesidades educativas especiales, a los recursos y actividades de aprendizaje. Tomar en consideración y dar respuestas a las expectativas, habilidades, usos y conceptos erróneos (digitales) de los estudiantes, así como a las limitaciones contextuales, físicas o cognitivas en su utilización de las tecnologías digitales.</p> <p>5.2 Personalización Utilizar las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades y seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales.</p> <p>5.3 Compromiso activo de los estudiantes en su propio aprendizaje Utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo de los estudiantes con una materia. Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las competencias transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa. Abrir el aprendizaje a nuevos ámbitos, a contextos del mundo real que involucren a los propios estudiantes en actividades prácticas, en la investigación científica o en la resolución de problemas complejos que, por cualquier otro medio, no fomenten la participación activa de los estudiantes en temas complejos.</p>	<p>6.1 Información y alfabetización mediática Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los estudiantes expresar sus necesidades de información; localizar información y recursos en entornos digitales; organizar, procesar, analizar e interpretar la información y comparar y evaluar de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.</p> <p>6.2 Comunicación y colaboración digital Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.</p> <p>6.3 Creación de contenido digital Incluir actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran a los estudiantes expresarse a través de medios digitales, así como modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. Enseñar a los estudiantes cómo afectan a los contenidos digitales los derechos de autor y las licencias cómo hacer referencia a las fuentes y atribuir las licencias.</p> <p>6.4. Uso responsable Tomar medidas para asegurar el bienestar físico, psicológico y social de los estudiantes al utilizar las tecnologías digitales. Capacitar a los estudiantes para gestionar los riesgos y utilizar las tecnologías digitales de forma segura y responsable.</p> <p>6.5 Resolución de problemas digitales Incorporar actividades de aprendizaje, tareas y evaluaciones que requieran que los estudiantes identifiquen y resuelvan problemas técnicos o transfieran conocimientos tecnológicos de forma creativa a nuevas situaciones.</p>

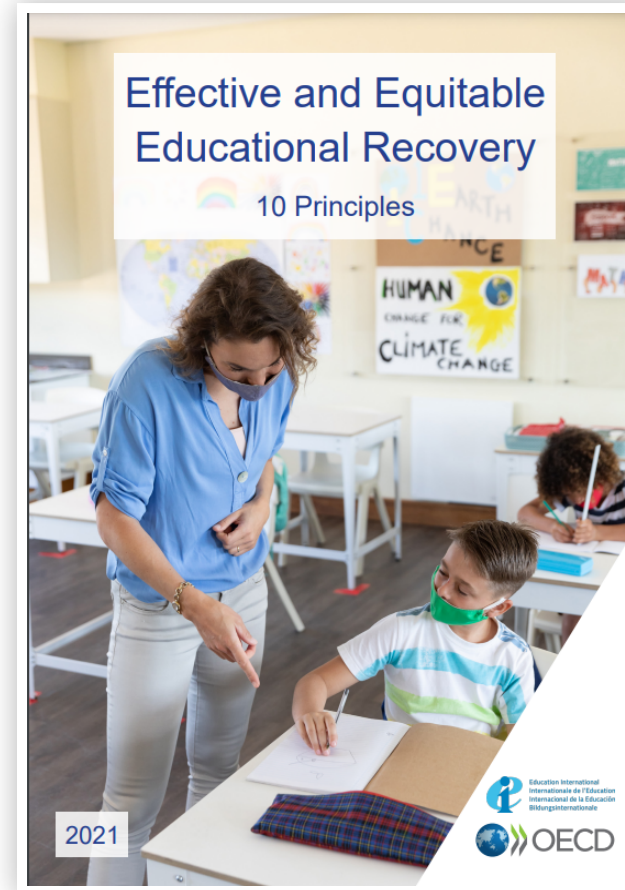
© 2022, univox.com

Joint Research

+ INFO

Colaboración Profesional

Sesión 16 .11.2022
UV . Organización y dirección de centros



RESULTADOS

PRINCIPIOS para una recuperación educativa eficaz y equitativa

- 1| Mantener los **establecimientos educativos abiertos** tanto como sea posible y de la manera más segura posible
- 2| Garantizar la **equidad** y adaptar los recursos a las necesidades
- 3| Crear una infraestructura de **aprendizaje a distancia** diseñada para llegar a todo el conjunto estudiantil
- 4| **Apoyar** al personal **docente** en su vida profesional
- 5| Permitir que el profesorado y los padres apoyen al **alumnado**.
- 6| Proporcionar **apoyo específico** para satisfacer las necesidades de aprendizaje, sociales y emocionales del alumnado
- 7| Diseñar junto con el personal docente y las partes interesadas una infraestructura de **aprendizaje digital** sólida
- 8| Capacitar al profesorado para que ejerza su **profesionalidad** y se beneficie de oportunidades de formación profesional
- 9| Fomentar una cultura de **innovación colaborativa**
- 10| **Aprender** de los **datos** nacionales e internacionales



Buenas Prácticas

Sesión 16 .11.2022
UV . Organización y dirección de centros



Puzzle Aronson



Millorant Accessibilitat



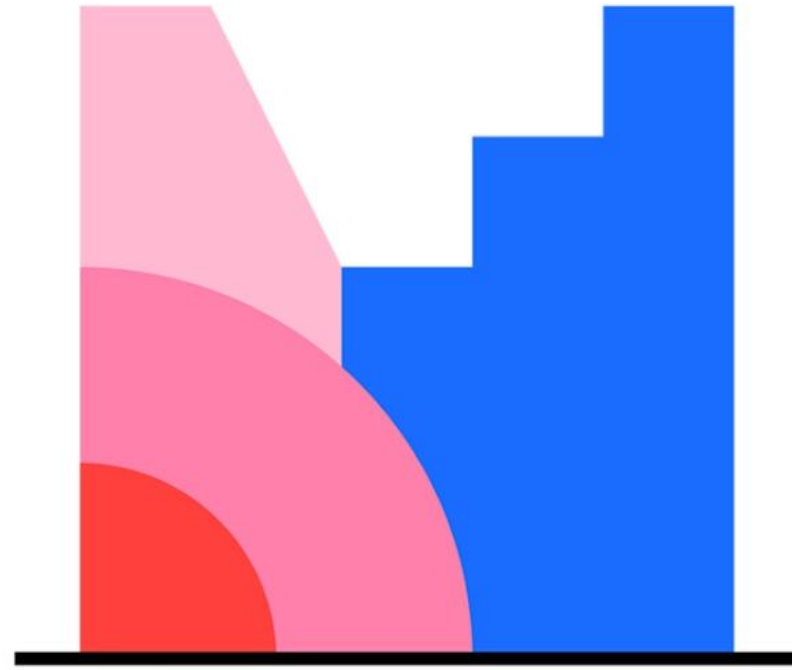
Learning tools



Comunicación Diana blog



Teatres de la llum



Mentimeter

¡GRACIAS!



lourdes.polo@uv.es



[@loupolobayarri](https://twitter.com/loupolobayarri)