

# Docencia compartida, accesibilidad e Inclusión. Propuestas a partir del DUA

M<sup>a</sup> José Pérez Albo  
Palencia, marzo 2024



@mjpalb



[mperezalbo@educa.madrid.org](mailto:mperezalbo@educa.madrid.org)



<https://t.me/orienta2enlared>

CC BY-NC-SA



# ¿De dónde viene el DUA?

## Diseño Universal en la arquitectura: DU

Movimiento arquitectónico  
EEUU

Centro para el Diseño Universal (CDU)  
por Ron Mace en 1977.

↳ diseñar y construir edificios y espacios públicos pensados para atender las necesidades de **TODOS/CUALQUIER** usuario en cuanto a acceso, comunicación y uso.

## Diseño Universal en el ámbito educativo: primeras ideas DUA (no univ.) y DUI (mayores y univ.)

- Enfoque didáctico
- Desarrollado en 1990 por el **Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST)**
- Aplicar los principios del DU al **diseño del currículo**
- Fundadores: **David H. Rosem y Anne Meyer**

Objetivo: **desarrollar tecnologías** que apoyaran el proceso de **aprendizaje** de alumnos con algún tipo de discapacidad, de modo que pudiesen **acceder al mismo currículo** que sus compañeros.

## Resultados

### 1. ¿Cuáles fueron sus hallazgos?

- Los estudiantes con DEA y discapacidad mejoraron sus resultados
  - El resto de los estudiantes usaba los nuevos recursos por iniciativa propia
- ¿Estaría el problema en los medios y métodos y no en las personas?  
¿Será más funcional, eficaz y económico diseñar para todos desde el principio?

### 2. ¿Qué aporta el DUA a la educación inclusiva a través de las TIC?

- Se rompe la distinción alumnado con/sin discapacidad
- El foco se desplaza a los medios, materiales y al diseño curricular

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# ¿De dónde viene el DUA?

## En las directrices y la normativa

UNESCO 2015:

- Educación inclusiva y equitativa de calidad

Agenda 2030: ODS

LOMLOE

- Eje transversal
- Herramienta preferente



AGENDA  
2030

## INCLUSIÓN EDUCATIVA



La educación inclusiva se define como un **proceso orientado a responder a la diversidad** de los estudiantes incrementando su participación y reduciendo la exclusión en y desde la educación. Está relacionada con la **presencia, la participación y los logros de todo el alumnado**, con especial énfasis en aquellos que, por diferentes razones están en situación de mayor vulnerabilidad.

UNESCO | 2015



CONVENCIÓN  
SOBRE LOS  
DERECHOS DE  
LAS PERSONAS  
CON  
DISCAPACIDAD

MINISTERIO  
DE DERECHOS SOCIALES  
Y AGENDA 2030



Ley 6/2022, modificación Ley de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social



## LOMLOE Artículo 4. La enseñanza básica.

3. Sin perjuicio de que a lo largo de la enseñanza básica se garantice una educación común para todo el alumnado, se adoptará la **educación inclusiva** como principio fundamental, con el fin de atender a la **diversidad de las necesidades** de todo el alumnado, tanto del que tiene especiales dificultades de aprendizaje como del que tiene mayor capacidad y motivación para aprender. Cuando tal diversidad lo requiera, se adoptarán las **medidas organizativas, metodológicas y curriculares** pertinentes, según lo dispuesto en la presente ley, conforme a **los principios del Diseño Universal de Aprendizaje**, garantizando en todo caso los derechos de la infancia y facilitando el acceso a los apoyos que el alumnado requiera.

## En el MRCDD

Enseñanza y aprendizaje  
Desarrollo competencia digital estudiantes  
Reducir brecha digital  
Atender con distintos itineraries y garantizar que todos alcanzan objetivos

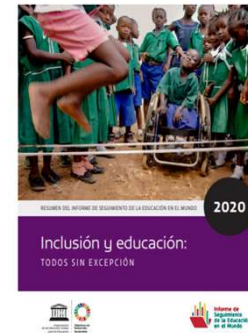
M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# Sentamos las bases. Qué no es educación inclusiva y DUA



- No es... un tipo diferente de educación para un tipo de alumnado
- No es... solo para alumnado con discapacidad



“El mensaje central es simple: *todos los y las estudiantes cuentan, y cuentan igual.*”  
(UNESCO, 2017)

	No es una metodología		Es un enfoque
		Cómo enseñar para favorecer que todo el alumnado <b>ACCEDA, PARTICIPE y APRENDA</b>	

UNESCO "Construir la paz en la mente de los hombres y de las mujeres"

La UNESCO y los Objetivos de Desarrollo Sostenible

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE 17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

**Objetivo 4: Educación de calidad**

**Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos**

Educación inclusiva:

“Proceso de fortalecimiento de la capacidad del sistema educativo para llegar a todos los estudiantes” (UNESCO, 2017, p.7)

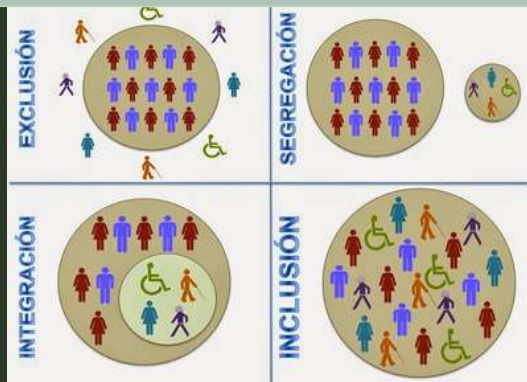
Strengthening Inclusion, Strengthening Schools  
*Report of the Review of Inclusive Education Programs and Practices in New Brunswick Schools*

An Action Plan for Growth

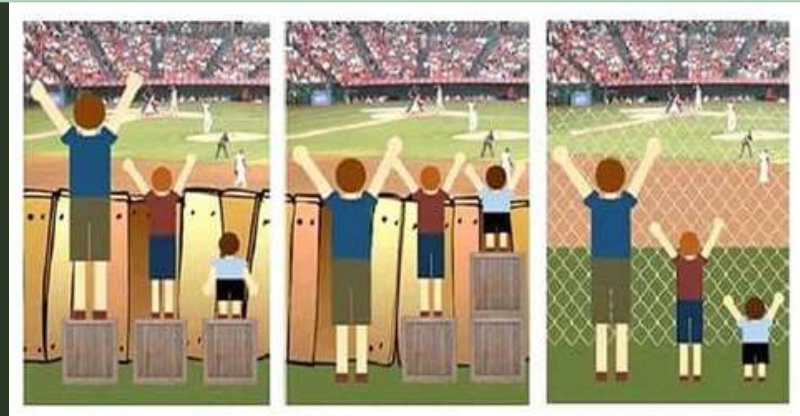


# ¿Cómo damos respuesta a esta diversidad?

## SEGREGACIÓN-INTEGRACIÓN-INCLUSIÓN



## IGUALDAD-EQUIDAD-INCLUSIÓN



M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# Porque entronca con lo que dice la investigación sobre lo que funciona para aprender mejor

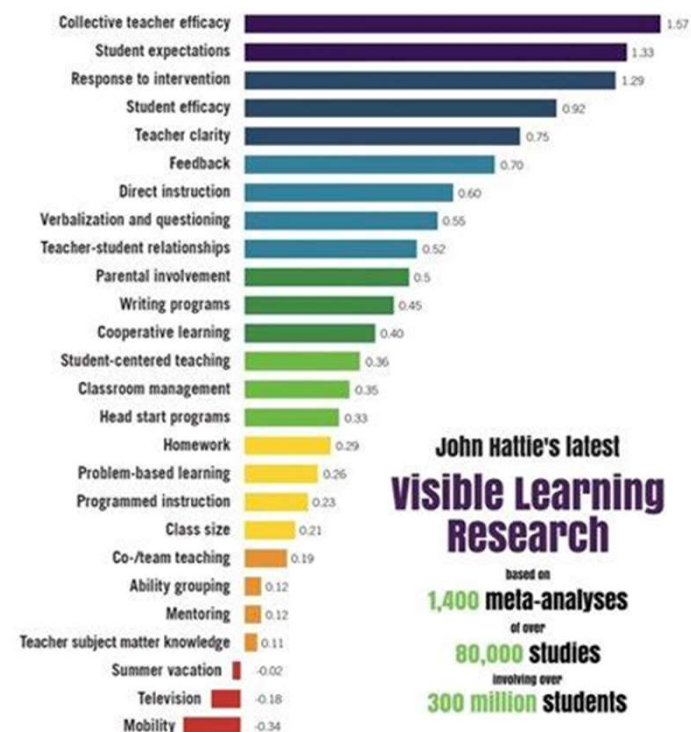
1. **Altas expectativas**
2. **Clima** de aula
3. **Estructuración** de las clases y **Gestión del tiempo**
4. Tipo de **actividades**
5. Preguntas **ajustadas al nivel** del alumnado
6. **Modelado**
7. Favorecer **que el alumnado desarrolle sus propias estrategias** para resolver los problemas
8. Oportunidades de **aplicar el aprendizaje**
9. **Feedback** frecuente
10. **Evaluación**

## Factores de aula

([Murillo y Mtz. Garrido, 2018](#))

## Factores del docente

([Kyriakides et al., 2013](#))



[Meta-análisis de Hattie \(actualizado 2023\)](#)

M<sup>º</sup> José Pérez Albo



# Fundamentos neurocientíficos

## Funciones ejecutivas

Especializadas en planificar, ejecutar y monitorizar las tareas motrices y mentales.

En la práctica, estas redes permiten a las personas, desde sacar un libro de una mochila hasta diseñar la estructura y la escritura de un comentario de texto.

## Presentar, procesar y expresar

Especializadas en percibir la información y asignarle significados.

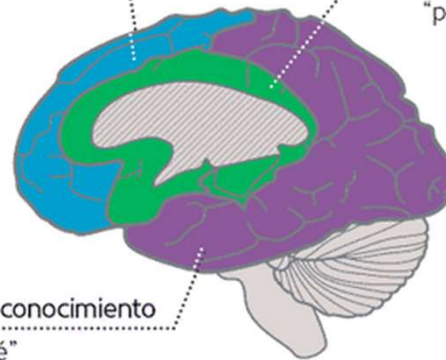
En la práctica, estas redes permiten reconocer letras, números, símbolos, palabras, objetos..., además de otros patrones más complejos, como el estilo literario de un escritor y conceptos abstractos, como la libertad.

Redes estratégicas

"cómo"

Redes afectivas

"por qué"



Redes de reconocimiento

"qué"

Existen tres tipos de subredes cerebrales, que intervienen de manera decisiva en los procesos de aprendizaje y están especializadas en tareas específicas del procesamiento de la información o ejecución. La evolución de cada una de ellas es diferente en cada persona.

Especializadas en asignar significados emocionales a las tareas. Están relacionadas con la motivación y la implicación en el propio aprendizaje.

En la práctica, estas redes están influidas por los intereses de las personas, el estado de ánimo o las experiencias previas.

## Activar, implicar

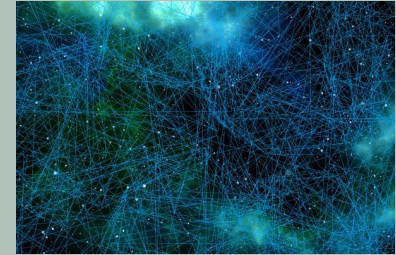
• Fuente: Diseño Universal para el Aprendizaje: Pautas para su introducción en el currículo

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo





¿Qué dice la neurodidáctica sobre esto?



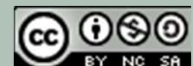
Esta variabilidad circunstancial y cerebral determina:

- los diferentes modos en que los alumnos **acceden** al aprendizaje
- las múltiples maneras en que **expresan** lo que saben
- las diversas formas en las que **se implican** en su propio aprendizaje y lo dirigen

Esta diversidad se refleja en el aprendizaje

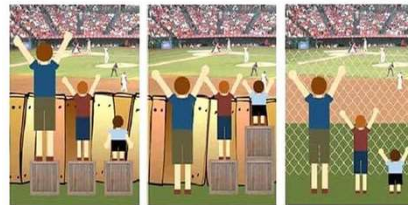
↳ ¿CÓMO DAMOS RESPUESTA A ESTA DIVERSIDAD?

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



## PONER AL ALUMNO EN EL CENTRO

NO significa centrarse en sus problemáticas, sino en las barreras que encuentran durante el proceso de aprendizaje



## NO ASOCIAR BARRERA CON DISCAPACIDAD

## BUSCAR SOLUCIONES DE AMPLIO ESPECTRO



## ANTICIPAR



M<sup>a</sup> José Pérez Albo



# Diseño Universal para el Aprendizaje

**1** forma de atender a la diversidad - **3** principios - **9** pautas



Redes afectivas  
¿**POR QUÉ** se aprende?

## MOTIVACIÓN

Proporcionar opciones para...

captar el interés



mantener el esfuerzo y la  
persistencia



la autorregulación



Redes reconocimiento  
¿**QUÉ** se aprende?

## REPRESENTACIÓN

Proporcionar opciones para...

la percepción



el lenguaje y  
los símbolos



la comprensión



Redes estratégicas  
¿**CÓMO** se aprende?

## ACCIÓN Y EXPRESIÓN

Proporcionar opciones para...

la acción física



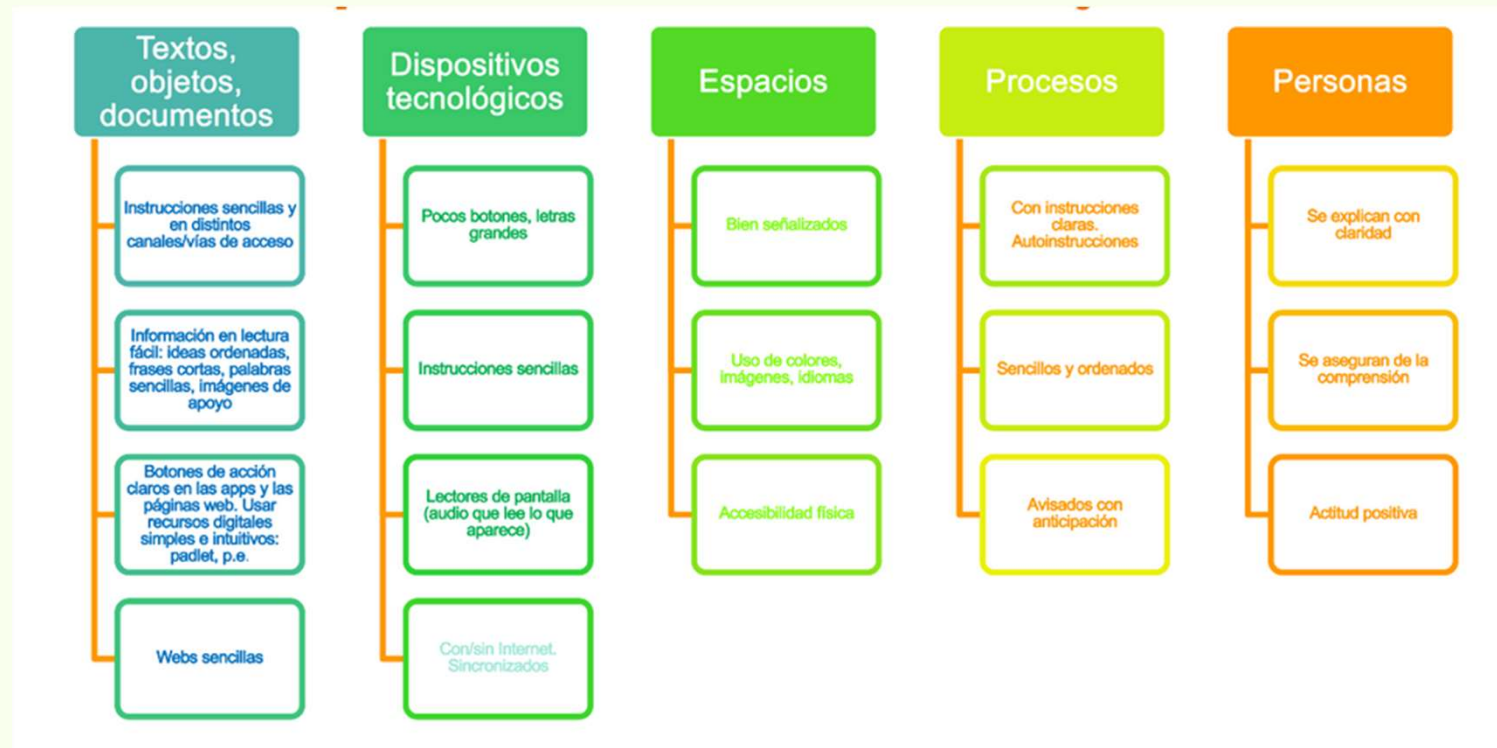
la expresión y la  
comunicación



las funciones  
ejecutivas



## ¿Qué recursos y herramientas pueden favorecer la accesibilidad y la inclusión a partir de estos principios?



No atender solo el aula: pensar en todos los elementos del centro

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



*Pero, en este proceso, surgen barreras...*

Las barreras pueden darse en 3 NIVELES

Creencias

**CULTURAS**



Valores, creencias, principios, estereotipos... de profesorado, alumnado, familias y personal no docente

Organización

**PLANIFICACIÓN  
COORDINACIÓN  
FUNCIONAMIENTO**



Dinámicas, normas, programas y planes que se desarrollan en los centros

- Política de convivencia
- Política curricular (cómo enseñar y evaluar)
- Política de organización (horarios, agrupamientos, extraescolares...)

Prácticas concretas

**METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN DEL AULA**



Orquestrar el aprendizaje

Movilizar recursos

- Actividades escolares y extraescolares. Enseñar, evaluar, agrupar, organizar espacios...

M<sup>º</sup> José  
Pérez Albo



La inclusión debe garantizar:



La inclusión implica identificar y minimizar las barreras del contexto para el aprendizaje y la participación y maximizar los recursos que apoyen ambos procesos.

Booth y Ainscow (2011)

Guía para la educación inclusiva. Promoviendo el aprendizaje y la participación en los centros escolares

## Cuestionario de accesibilidad

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# ¿Dónde vamos a tener que trabajar?

## Diseñar el ~~currículo~~ aprendizaje

### Situaciones de aprendizaje

- Contexto para que tenga lugar el aprendizaje
- Aspectos metodológicos
- Retos y actividades
- Ordenadas y secuenciadas en las programaciones didácticas



### Evaluación

- Criterios de eval.-Referentes del nivel de desempeño
- Productos finales
- Procedimientos, instrumentos
- Puesta en común equipo docente

# Prácticas

**Facilitar**  
Un aprendizaje  
competencial

**Estrategias que respondan  
eficazmente**  
a las necesidades de todos

## Diseño Universal y Aprendizaje Accesible [DUA-A]

Elementos Javier Agustí • Mabel Villaescusa • 27 enero 2020



### 1 IMPLICACIÓN

- Motivación
- Atención
- Memoria y carga cognitiva
- Aprender enseñando



### 2 FEEDBACK

- En la tarea
- En el proceso
- Para la autorregulación



### 3 ACCESO A LA INFORMACIÓN

- Presentar la información utilizando diversos formatos
- Representar la información con distintos niveles de complejidad



### 4 PROCESAMIENTO

- Seleccionar
- Organizar y elaborar
- Procesar y expresar



### 5 EXPRESIÓN DEL CONOCIMIENTO

- Emplear diversos modos de expresarse y comunicar
- Emplear diversos modos de evaluación sumativa



# La base de la inclusión: la Accesibilidad

En los contextos de aprendizaje pueden existir **barreras** que limitan el acceso a la información y bloquean el aprendizaje y la participación.

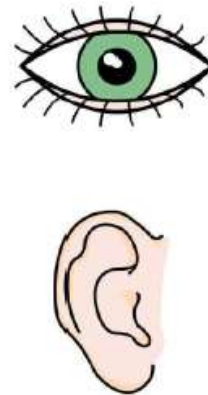
Se consigue la **ACCESIBILIDAD** utilizando estrategias de **DISEÑO UNIVERSAL** (diseñar pensando en la diversidad)

## ACCESIBILIDAD FÍSICA



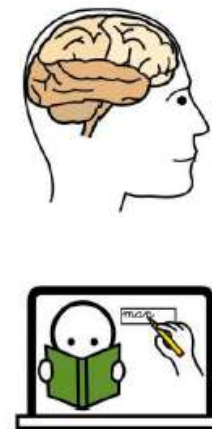
Desplazarse, llegar, entrar, participar en las actividades y permanecer en los diferentes lugares de manera cómoda. Coger y manipular objetos cómodamente.

## ACCESIBILIDAD SENSORIAL



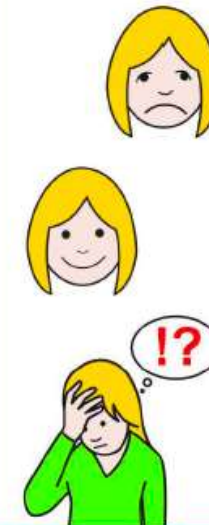
Acceder, a través de los sentidos, a la información necesaria para realizar actividades, manipular objetos y desplazarse por los entornos.

## ACCESIBILIDAD COGNITIVA



Entender las actividades, comprender los entornos y el uso de los objetos. De fácil comprensión, predecible. Adaptado al nivel de comprensión.

## ACCESIBILIDAD EMOCIONAL



Sentirse competente, seguro y acogido realizando las actividades, en los entornos y con los objetos.

Pictos de Sergio Palao



Mábel Villaescusa



# Accesibilidad física y sensorial

## Barreras sensoriales

Dificultad para acceder a la información por cualquier sentido



## Barreras físicas



Llegar y permanecer

Aquellas que impiden



Coger y manipular

## Adaptar



## Vs. Incluir



[Guía de tecnologías educativas accesibles](#)



[Recursos tecnologías accesibles](#)



[Guía básica de subtulado de videos](#)



[Traductor de texto a lengua de signos y a braille](#)



[Entorno sensorial amable en el aula](#)



M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



## ACCESIBILIDAD EMOCIONAL



Sentirse competente, seguro y acogido realizando las actividades, en los entornos y con los objetos.

### Características de un aula emocionalmente accesible



#### APRENDIZAJE

- Se dan oportunidades de éxito académico y para participar a cada uno y a cada una en su medida. Creando situaciones en las que demuestren lo que saben hacer.
- Considera el error una oportunidad para aprender y da feedback adecuado para ello.
- Es un entorno exigente que demande a cada alumno y alumna el máximo de su potencial.

#### PARTICIPACIÓN

- Es un entorno seguro, acogedor y comprensible.
- Permite que todos seamos reconocidos, aceptados y nos sintamos uno más.
- Favorece la participación y la ayuda entre iguales.
- Cuida la convivencia y cuenta con procedimientos adecuados de resolución de conflictos.

"Accesibilidad emocional para el aprendizaje y la participación en la escuela inclusiva" Villaescusa, M.I. (2017)  
[https://drive.google.com/open?id=IEpQUIYCWVWbiPrZ1uP5xPqIB\\_siib8aE](https://drive.google.com/open?id=IEpQUIYCWVWbiPrZ1uP5xPqIB_siib8aE)

Mábel Villaescusa



## Barreras sociales

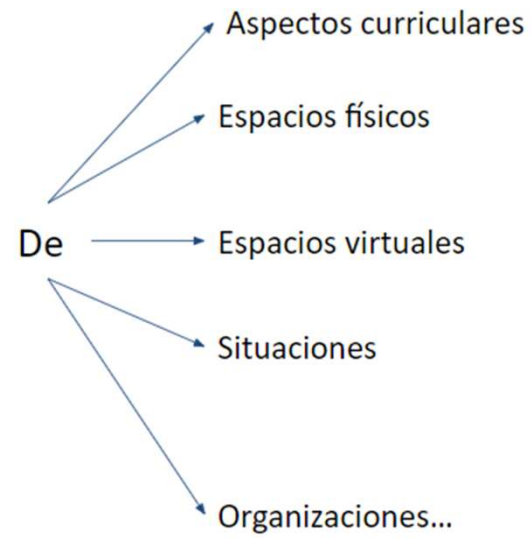
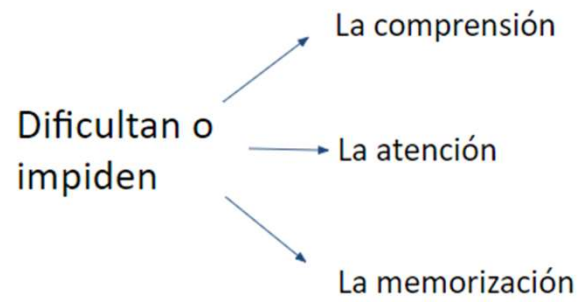
Aquellas que **impiden al alumno sentirse integrado, como un miembro más del grupo y participar en las diferentes actividades.**

Incluyen las distintas formas en que la institución discrimina a las personas por razón de pobreza, género, discapacidad, clase, etnia, orientación sexual, identidad de género, religión, creencias y edad.

Se integra profundamente dentro de las culturas e influye en la forma en que las personas son percibidas y en las respuestas que se les dan (sobrepotección, expectativas bajas, prejuicios...).



# Barreras cognitivas



# Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación



Redes afectivas  
¿POR QUÉ se aprende?

## MOTIVACIÓN

Proporcionar opciones para...

captar el interés



mantener el esfuerzo y la persistencia



la autorregulación



Idea de partida



Existen diferentes formas y niveles de implicación, esfuerzo y auto-regulación para aprender por diversas razones



Necesidades que genera



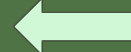
Activar el interés

Reducir la inseguridad y las distracciones  
Ofrecer diferentes niveles de estimulación sensorial  
Mantener el esfuerzo y la persistencia  
Disponer estrategias y habilidades para afrontar los problemas

• Tener en cuenta:

- Nivel de **desafío**
- Tipo premios/ recompensas
- Contenidos utilizados
- Formato
- **Participación** de alumnos en el diseño de tareas
- Personalizarlas y **contextualizarlas** en la vida real o en sus intereses
- **Agrupamientos** de colaboración y trabajo en equipo
- **Calendarios**, recordatorios
- **Rutinas** de clase y de pensamiento
- Variedad en el **ritmo** de trabajo, duración de sesiones, descansos...
- Frecuentes **auto-reflexiones**

¿Cómo se puede poner en práctica?



M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# ¿Qué prefiere el cerebro para aprender?



Estímulos que nos activen: **Novedad**

Cosas que nos interesen por algún motivo: **Emoción.**

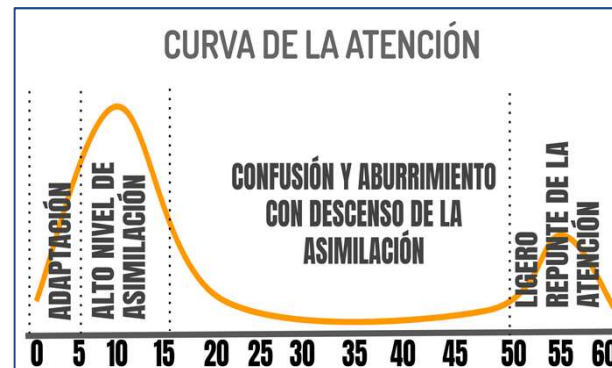
**Contextualización.** Historias

**Anticipar resultados positivos.** Motivación.

Altas expectativas. Desafío cognitivo

**Procesos y acciones que generen dopamina**

(movimiento, historias, juegos, música...)



M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



## 1. Los **objetivos** según el DUA

- **Claros**: claridad para los alumnos + comunicación (deben conocerlos, comprenderlos, y compartirlos).
- **Alcanzables** para todos los estudiantes: no demasiado rígidos para que se puedan alcanzar de diferentes formas.
- **Relevantes** para el profesorado y el alumnado.
- Que promuevan el "**aprendizaje experto**": aprendizaje autónomo y reflexivo del estudiante.

- Plantear un **desafío para todos** los estudiantes: no se trata de establecer objetivos o itinerarios diferentes sino de utilizar métodos y estrategias flexibles que permitan garantizar el aprendizaje de todos.
- **Involucrar activamente al alumno** en la consecución de las metas: aprendices expertos (funciones ejecutivas)

### Motivación inicial. Atención + diferentes canales:

1. Clave motivadora: **pregunta-problema-reto**
    - Elaborar y difundir un mapa de desfibriladores de la zona
    - Mi abuela no oye el pitido del termómetro...
    - ¿Qué pasaría si nuestro cuerpo no tuviera pulmones?
  2. Tradúcelo a **imágenes**
  3. Volver a las instrucciones: **audio** grabado
- **Rutina de pensamiento** para empezar a reflexionar sobre el tema
  - **Vídeo introductorio**



# Estructura de tiempos



# Funciones ejecutivas: sé lo que hago



Redes afectivas ¿POR QUÉ se aprende?

**MOTIVACIÓN**

Proporcionar opciones para...

- captar el interés
- mantener el esfuerzo y la persistencia
- la autorregulación**

Redes estratégicas ¿CÓMO se aprende?

**ACCIÓN Y EXPRESIÓN**

Proporcionar opciones para...

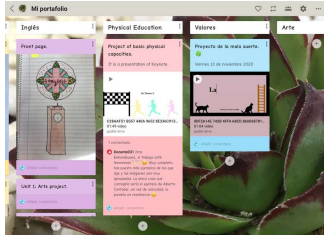
- la acción física
- la expresión y la comunicación
- las funciones ejecutivas**

# Estructura de pasos Organizadores gráficos

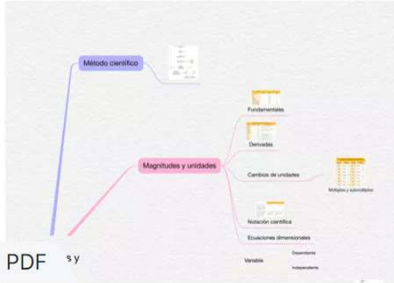
**AUTOINSTRUCCIONES PARA RESOLVER PROBLEMAS**

- LEO DESPACIO EL ENUNCIADO**
- BUSCO LOS DATOS**
- RODEO LA PREGUNTA**
- PIENSO ESTRATEGIAS**
- REALIZO LAS OPERACIONES**
- ESCRIBO LA SOLUCIÓN**
- REVISO Y COMPARO**

CEPE SANTO DOMINGO  
Waldina León, PIF Secundaria



# Estructura de contenido



- Color Guideline: Yellow**  
Yellow posts shows:  
-Next lessons
- Color Guideline: Blue**  
Blue posts shows:  
• General information  
• Past Lessons
- Color Guideline: Red**  
Red posts shows  
• VERY IMPORTANT information.
- Color Guideline: Green**  
Green posts shows  
• ACTIVITIES FOR STUDENTS
- Color Guideline: White**



# Información pautada y organizada

Infografías para organizar la información y crear auto/instrucciones

Presentaciones en vídeo pautadas y con preguntas intermedias



NIVELES DE VOZ		
5		GRITAR
4		VOZ ALTA
3		VOZ BAJA
2		SUSURRAR
1		SILENCIO



### CÓMO HACER UN BUEN RESUMEN

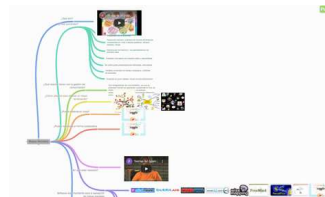
IDENTIFICA LA ESTRUCTURA DEL TEXTO ANTES DE LEER.	LEE UNA VEZ. LEE OTRA VEZ.	LEE, SUBRAYA Y RESUME.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Busca el título y subtítulos.</li><li>• Busca negritas, cursivas, etc.</li><li>• Identifica los párrafos que tiene el texto.</li><li>• Mira los gráficos, dibujos o fotos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Haz una primera lectura. ¿De qué habla el texto? ¿Cuál es la idea principal?</li><li>• Busca las palabras que no conozcas en el diccionario.</li><li>• Lee otra vez y anota en los márgenes ideas importantes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza un color para ideas principales y otro para secundarias.</li><li>• Subraya solo palabras o grupo de palabras.</li><li>• Haz un resumen con tus palabras.</li></ul>

Mª José Pérez Albo



# Mapas mentales, esquemas para resumir y organizar

- Individuales
- Colaborativos (p.e. Miro)
- Múltiples posibilidades



Mapa mental (para completar)



Mapa mental inicial



Mapa mental completo



## Ayudas ante obstáculos

- Instrucciones
- Ayudantes (físicos o digitales)
- Modelos y ejemplos
- Pasos graduados
- Tutoriales
- Trabajo cooperativo: aprovechar las redes naturales de apoyo

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# Principio I. Proporcionar múltiples formas de representación

Idea de partida



Los alumnos son diferentes en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta, tienen distintos desarrollos de las habilidades cognitivas



Necesidades que genera

- Acceder a la información
- Distinguir lo relevante–accesorio
- Entender la información
- Comprender su estructura

 Redes reconocimiento  
¿QUÉ se aprende?

**REPRESENTACIÓN**

Proporcionar opciones para...

- la percepción 
- el lenguaje y los símbolos 
- la comprensión 

¿Cómo se puede poner en práctica?



- Presentar la información de formas alternativas
- Atender al formato
- Esquemas, gráficos, mapas
- Usar un lenguaje accesible


M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# I.1.El acceso a la información

## Empecemos por lo fácil. El formato accesible

**No mezcles información**



Este dibujo tiene una bolsa, con un símbolo prohibido y dentro el símbolo de reciclaje.

El primer problema es que el símbolo de reciclaje no se ve bien y quizá no es tan común.

Pero también hubo muchas dudas sobre qué significa el dibujo:

- ¿Está prohibido reciclar las bolsas?
- ¿Las bolsas están prohibidas?
- ¿Ahora hay que pagar las bolsas?

### Lenguaje

- Lenguaje claro, comprensible y descriptivo
- Frases cortas y sencillas
- División de las frases en líneas (por sintagmas)
- Información coherente y significativa
- Atención a los mensajes que manda el lenguaje que usamos... Accesibilidad emocional

### Distintos medios (texto, imagen, audio)

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# Formato del texto

- **Tamaño de letra.** 12-18
- **Tipo de letra.** Preferentemente tahoma, calibri, arial o sans serif
- Sin serifa

Entre caracteres y líneas

# FUENTE

ESPACIADO

LEGIBLE POR PRODUCTOS DE APOYO

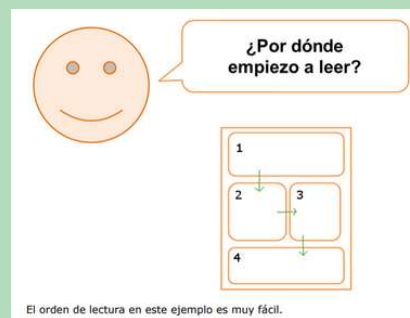
LECTURA FÁCIL

DISTINTOS MEDIOS

FIGURA-FONDO

Mismo texto, distintos formatos

Contraste mínimo de 4.5:1 y proporción ideal de 7:1



# Lectura fácil

≡ info, ⚙️ formato


- Ejemplo de lectura fácil en una web ...y otra
- Diccionario en lectura fácil (Plena Inclusión Madrid. Explica términos habituales a personas con discapacidad intelectual o problemas de comprensión lectora)
- Libros en lectura fácil. <http://www.leelofacil.org/>
- App Léelo Fácil en Google Play

**DON QUIJOTE DE LA MANCHA**

En un pueblo de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, vivió no hace mucho tiempo un **hidalgo**.

Nuestro hidalgo se llamaba Alonso Quijano. Tenía muchos años y era muy delgado. Don Alonso poseía un caballo flaco, unas tierras y una casa muy grande. El hidalgo vivía con su joven sobrina y una criada.

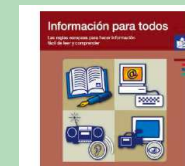
Un **hidalgo** era una persona que había heredado tierras y vivía sin tener que trabajar. Era un noble.



### CÓMO ELABORAR TEXTOS DE LECTURA FÁCIL

**COMPOSICIÓN DEL TEXTO:**

- Tamaño de la letra mínimo **12 puntos**.
- Preferente **arial** o **helvética** (o las llamadas de "palo seco").
- Evitar **cursiva**.
- **TIRESIAS** letra desarrollada pensado en su legibilidad, **muy clara**.
- No utilizar más de dos tipos de letra.
- Para resaltar, usar **negrita** o **subrayado**.
- Evitar mayúsculas en largos pasajes de texto.
- Evitar caracteres muy finos; en este caso se aplica **negrita** o **seminegrita**.
- **No adornar** letras. **No relieves**. **No sombreados**. **No grabados**.
- Si se utilizan caracteres blancos, asegurar que el color del fondo sea lo bastante oscuro para conseguir **contraste**.
- Cada línea tendrá unos **60 caracteres**.
- Texto **alineado al margen izquierdo**; **No justificado**.
- En los textos de columnas hay que cercionarse de que el espacio entre ellas...

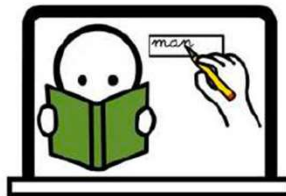


Recursos proporcionados por Mabel Vilaescusa y Javier Agustí - CEFIRE Valencia

M<sup>a</sup> José Pérez Albo



## ACCESIBILIDAD COGNITIVA



Entender las actividades, comprender los entornos y el uso de los objetos. De fácil comprensión, predecible. Adaptado al nivel de comprensión.



Se refiere a las características que deben presentar los entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos **para que resulten inteligibles o de fácil comprensión.**

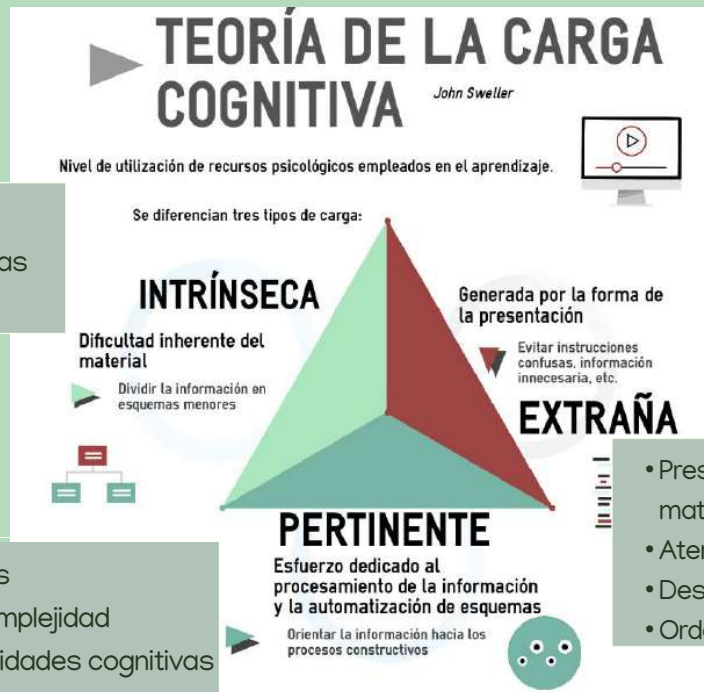
Belinchón, Casas, Díez y Tamarit, 2014





Fuente: CEFIRE Valencia

## I.2. El procesamiento de la información (recibir, organizar, incorporar)

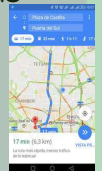


- Infografías
- Esquemas, gráficos, mapas
- Lenguaje accesible

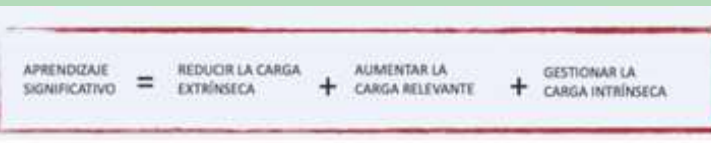
- Organizadores gráficos
- Distintos niveles de complejidad
- Activar diferentes habilidades cognitivas
- Varios tipos de lenguaje
- Supervisión y feedback frecuente

Para plantear tareas y actividades:

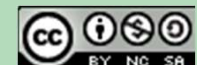
- Partir de la situación inicial y activar conocimientos previos
- Presentar la información de formas alternativas
- Lenguaje accesible
- Formato sencillo de entender y atractivo
- Instrucciones claras y pautadas
- Feedback frecuente (para la autoregulación y motivación)



- Presentar de formas distintas y con materiales alternativos
- Atender al formato
- Destacar lo relevante
- Orden



M<sup>a</sup> José Pérez Albo



# Procesos cognitivos



**CREAR**

Elaborar un producto o proyecto original

**EVALUAR**

Justificar una opinión o decisión

**ANALIZAR**

Establecer conexiones entre ideas

**APLICAR**

Utilizar la información en nuevas situaciones

**COMPRENDER**

Explicar ideas o conceptos

**RECORDAR**

Recordar hechos y conceptos básicos

# Suelo bajo, techo alto...

5.- DISEÑA TU ACT



ACTIVIDAD MULTINIVEL CON DUA

- RECORDAR**
  - ¿Dónde y cuándo tiene lugar la historia?
  - ¿Quiénes son los personajes principales?
  - ¿Cómo es el personaje principal?
  - ¿Cómo empieza el libro?
  - ¿En qué parte del libro encontrarías...?
- COMPRENDER**
  - ¿De qué trata el libro?
  - ¿Desde qué punto de vista está contada la historia?
  - ¿Qué sucede?
  - ¿Qué puede significar?
  - ¿Qué parte te gusta más? ¿Por qué?
- APLICAR**
  - ¿Puedes pensar en alguna otra historia con un tema similar?
  - ¿Conoces algún personaje parecido al del libro?
  - ¿Has tenido experiencias parecidas?
  - ¿Otras historias que comiencen como ésta?
- ANALIZAR**
  - ¿Cómo ha usado el autor la descripción para expresar cómo se siente un personaje?
  - ¿Cómo ayuda la descripción? ¿Por qué?
  - ¿Por qué ha usado el autor estas palabras?
- EVALUAR**
  - ¿Qué texto de la historia te parece mejor?
  - ¿Qué partes pueden ser mejoradas?
  - ¿Tiene un desenlace efectivo?
  - ¿A quien recomendarías el libro? ¿Por qué?
- CREAR**
  - Si fueses el personaje principal ¿cómo habrías reaccionado a...?
  - ¿Qué pensaría el personaje si...?
  - ¿Hay otras razones por las que esto hubiese ocurrido?
  - ¿Ha afectado a tu opinión los puntos de vista del texto?

genially

Fuente: [María Barceló](#)

# Principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión



## ACCIÓN Y EXPRESIÓN

Proporcionar opciones para...

la acción física



la expresión y la comunicación



las funciones ejecutivas



Idea de partida



Los alumnos tienen maneras distintas de aprender y expresar lo que saben



Necesidades que genera



Proporcionar diferentes métodos para navegar a través de la información e interactuar con el contenido (buscar, responder, seleccionar, redactar)

- Acceder a las herramientas tecnológicas
- Tener medios alternativos para expresarse
- Niveles de apoyo graduados
- Planificar y desarrollar de estrategias de resolución de la tarea

¿Cómo se puede poner en práctica?



- Herramientas suficientes y accesibles (y específicas si es necesario)
- Componer en múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.)
- Expresar en distinta vía que la aprendida
- Actividades con diferentes itinerarios o niveles y ritmo individual
- Feedback para comprobar de manera frecuente el progreso

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo

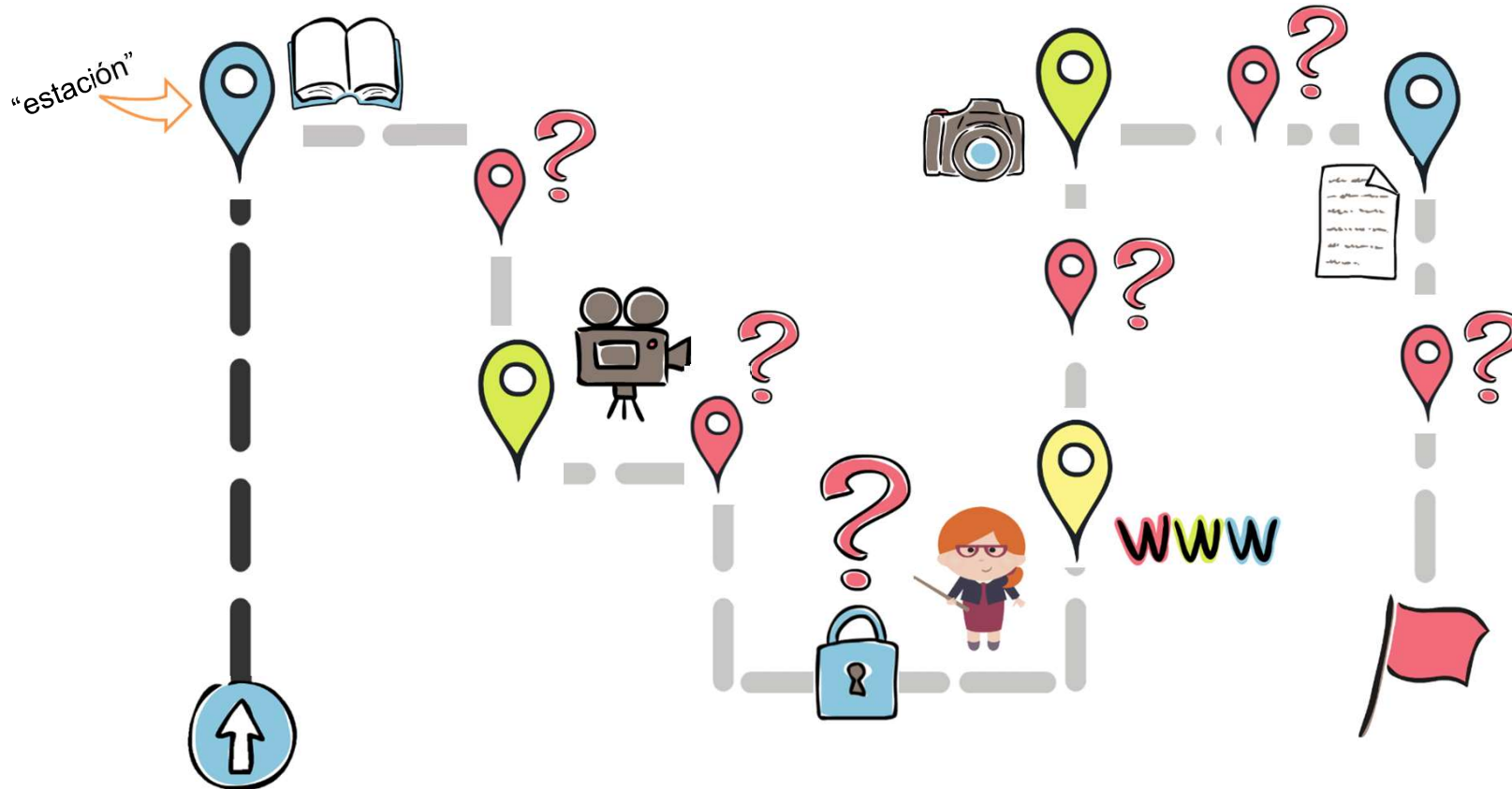


# ITINERARIOS DE APRENDIZAJE




- Itinerarios de Genially, Thinglink...
- Learning paths de Symbaloo

@proferachel 





[↪ VOLVER](#)



## MULTINIVEL

Propón algún tipo de reto a los alumnos con el que se les lleve a trabajar la misma actividad con diferentes niveles de complejidad. Puedes hacer este juego con sus reglas y subirlo, o puedes inventar otro que rete a tus alumnos.

Esto que te proponemos es solo un ejemplo. Sustitúyelo por tu creación.

5	7	8	6	8
5	Memorizar 1 Pto	Analizar 3 Ptos	Comprender 1 Pto	5
9	Aplicar 2 Ptos	Evaluar 3 Ptos	Crear 4 Ptos	9
7	Crear 4 Ptos	Aplicar 2 Ptos	Memorizar 1 Pto	7
8	7	8	6	5

# Actuaciones que favorecen la expresión y acción



Herramientas para guiar el autocontrol y la reflexión

- representaciones de progreso (antes y después, gráficos...)
- Rúbricas de auto-hetero-coevaluación



Distintos medios de evaluación

- portfolios, dianas, exámenes...

Distintos niveles y medios de expresión:

- discurso,
- dibujo, ilustración, cómics,
- guiones, diseño,
- película,
- música, movimiento
- Presentaciones
- Diseño y programación
- Redes sociales, foros, chats...



Audio como medio de expresión y autoregulación del alumnado

Ejemplo: Radio Soles

## 5 PROPUESTAS TECNOLÓGICAS PARA LLEVAR A CABO EN CLASE

				
<b>CREA UN BLOG DE AULA O DE ASIGNATURA</b>	<b>ELABORA UN MURO VIRTUAL</b>	<b>DISEÑA UN AVATAR</b>	<b>PLASMA VALORES EN IMÁGENES INTERACTIVAS</b>	<b>PREPARA UNA ENCUESTA ONLINE</b>
Decide el nombre y el dominio, personalízalo a vuestro gusto y establece la frecuencia de actualización, las secciones, los temas que trataréis y cómo y quiénes realizarán los posts. Podéis usar la plataforma Wordpress, Blogger...	A partir de una lluvia de ideas, podéis elaborar un poster digital que recoja todas las ideas con Glogster, una composición de fotos con PhotoVist o Foto Collage, un mural con Mural.ly o un corcho online con Lino.	Es una actividad perfecta para que tus alumnos se diviertan y se abran al resto del aula, expliquen cómo son y cómo se sienten ante el nuevo curso, qué les gusta o les preocupa... con el recurso DoppelMe.	Sacad una fotografía de la clase, de todo el grupo o varias fotografías, representando diversas normas o valores y situad los textos en ellas con ayuda de ThingLink, una aplicación muy útil para elaborar imágenes interactivas.	Elabora un cuestionario y preguntales qué esperan de la asignatura, cuáles son sus temas favoritos, qué fue lo que más les gustó aprender el curso pasado o qué nuevas ideas tienen para este año. Podéis usar herramientas como QuizRevolution o SurveyMonkey.
1	2	3	4	5

MÁS EN EL BLOG DE AULAPLANETA [www.aulaplaneta.com](http://www.aulaplaneta.com) 

M<sup>a</sup> José Pérez Albo





# Actuaciones que favorecen la expresión y acción



¿Qué tipo de tareas les pedimos?

¿Preguntar cuáles son pirámides o pedir que lo investiguen y lo demuestren?

Identificar en grupo los 10 hechos ciertos de un listado de 20

Inventar un nuevo animal/planta y explicar a qué familia pertenece según sus características

## Ejemplo de Actividad Multinivelada

### Actividad 2: Lectura para búsquedas en distintos formatos (digitales, libros...).

Memorizar	Comprender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear
-Subrayar en un texto materiales según criterio. -Nombrar los diferentes materiales que aparecen en una imagen. -Definir material.	-Explicar cuáles son materiales y por qué. -Describir los materiales presentados. -Expresar con sus palabras los conceptos trabajados.	-Interpretar las definiciones de cada tipo de material. -Clasificar en carpetas las informaciones e imágenes de los materiales y sus tipos.	-Organizar la información para su posterior uso. -Investigar sobre los materiales más frecuentes del entorno. -Usos de los materiales en la vida cotidiana.	-Descartar la información no relevante. -Ser críticos en la elección de los textos encontrados. -Justificar la validez del texto encontrado.	-Un libro guía ilustrado para el alumnado sobre los tipos de materiales y sus definiciones

**Plantea multitud de alternativas para cada una de las actividades guía del diseño**



info@escuelasinclusivas.com

M<sup>a</sup> José Pérez Albo

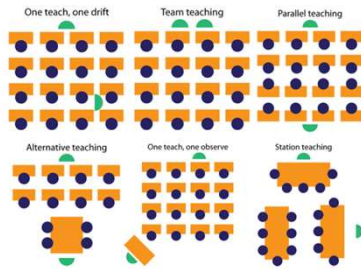


# Aulas multitarea

Rincones  
Estaciones  
Trab. Cooperativo  
Itinerarios de aprendizaje...

# Docencia compartida

Alterna  
Alumnos de practicas  
Profe de apoyo  
2 de igual área  
2 de diferentes áreas



**DISPOSICIÓN DEL AULA**

**TIPO AGRUPAMIENTO:** GRUPOS REDUCIDOS

**ACCIONES A DESARROLLAR:** RESUELVE, ANALIZA, ORGANIZA, CLASIFICA, CUESTIONA, RECONDUCE

**MATERIALES:** IPAD/TABLET, POMIC (PORTÁTIL), MAPAS MENTALES, MERCE CUBE, MICROSCOPIOS

**Investiga**

INVESTIGACIÓN FOCALIZADA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS  
EXPOSICIÓN DE EVIDENCIAS INTERMEDIAS  
MOBILIARIO FLEXIBLE ENCAJABLE

Carlos G Raboso

**DISPOSICIÓN DEL AULA**

**TIPO AGRUPAMIENTO:** GRUPOS REDUCIDOS

**ACCIONES A DESARROLLAR:** PROGRAMA, DISEÑA, PRUEBA, EXPERIMENTA, PLANTEA, BUSCA, OBSERVA

**MATERIALES:** IPAD/TABLET, ROBOTS, PLACAS, PROCESADOR DE DATOS, MANIPULATIVOS, REALIDAD VIRTUAL

**Explora**

ESPACIO ESPECIALMENTE DISEÑADO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.  
MESAS AMPLIAS, ALFOMBRA PROGRAMACIÓN

Carlos G Raboso

**DISPOSICIÓN DEL AULA**

**TIPO AGRUPAMIENTO:** INDIVIDUAL

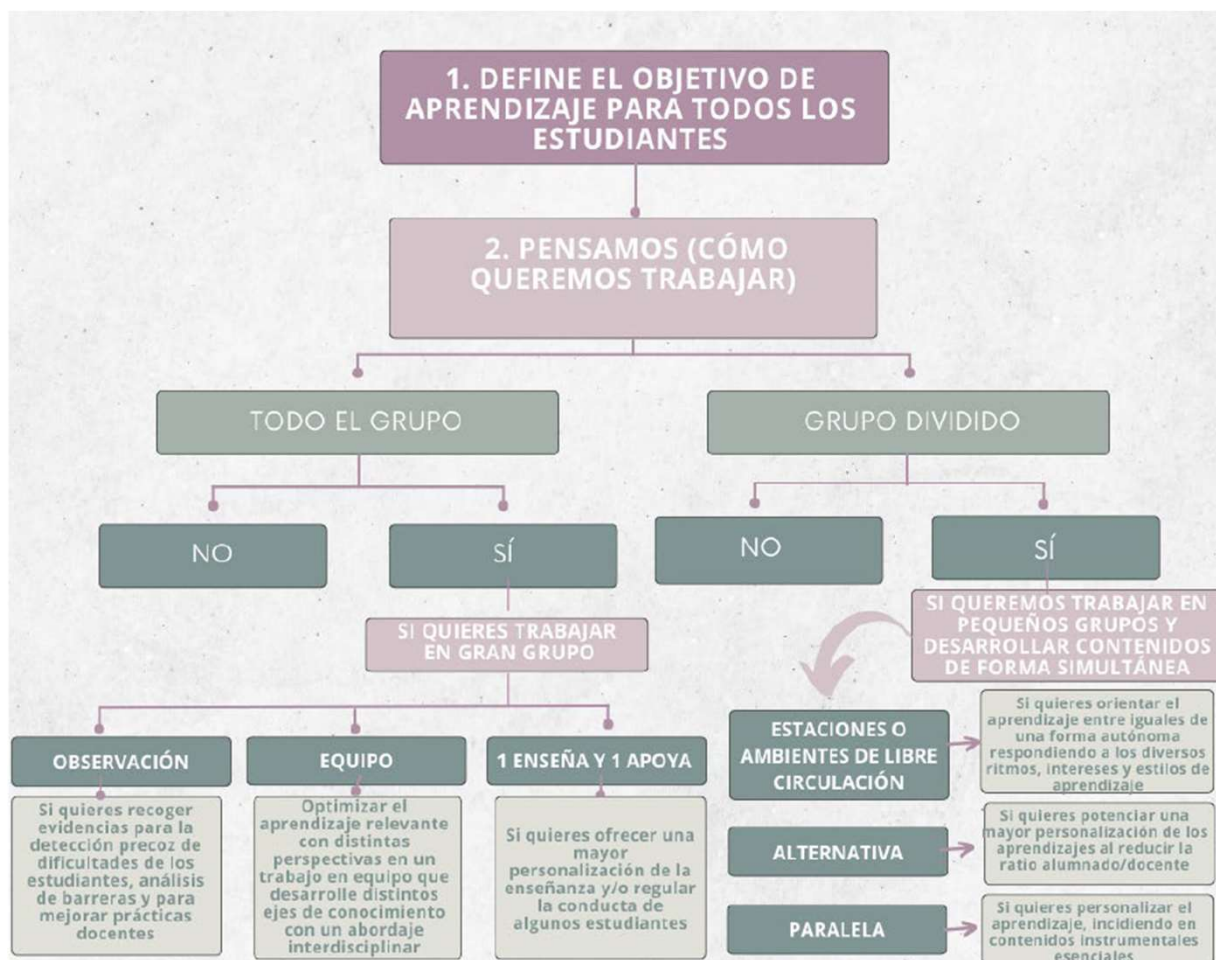
**ACCIONES A DESARROLLAR:** PIENSA, OBSERVA, EXAMINA, REFLEXIONA, SINTETIZA, PROFUNDIZA, AUTOEVALÚA

**MATERIALES:** POMIC (PORTÁTIL), MESAS ROTULABLES, IPAD/TABLET, MANIPULATIVOS

**Desarrolla**

ESPACIO PARA EL APRENDIZAJE INFORMAL Y LA AUTORREFLEXIÓN  
TRABAJO ESCOLAR DE MANERA INDEPENDIENTE, APRENDER DE MANERA INFORMAL SOBRE SUS PROPIOS INTERESES O NECESIDADES  
ESPACIO CÓMODO QUE PUEDE SER USADO EN CASAS, PLAZAS...

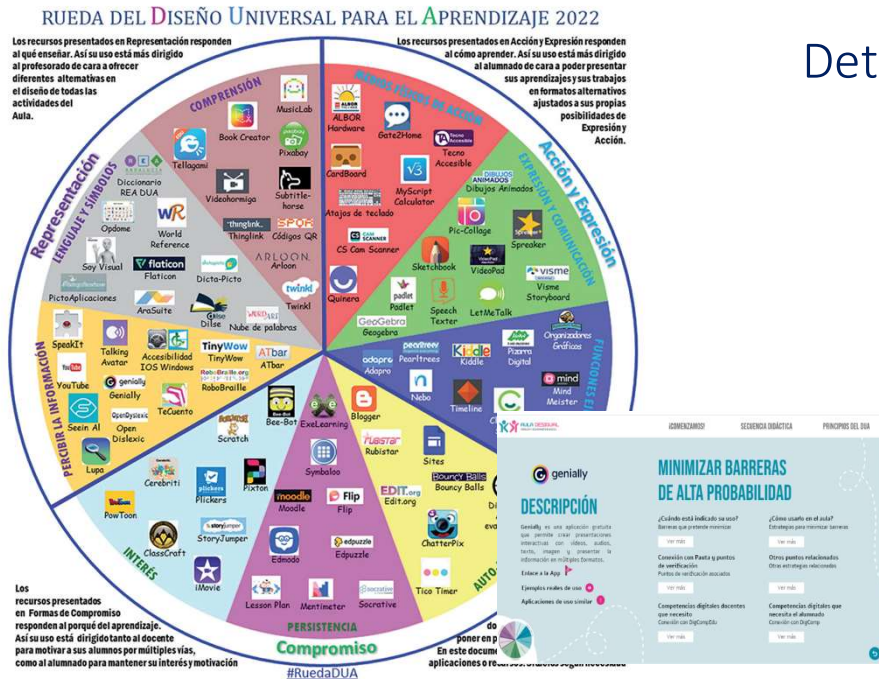
# Pensar antes de hacer



Fuente: Marta Sandoval

# Rueda DUA v4 (nov. 2022) e IA (feb 2024)

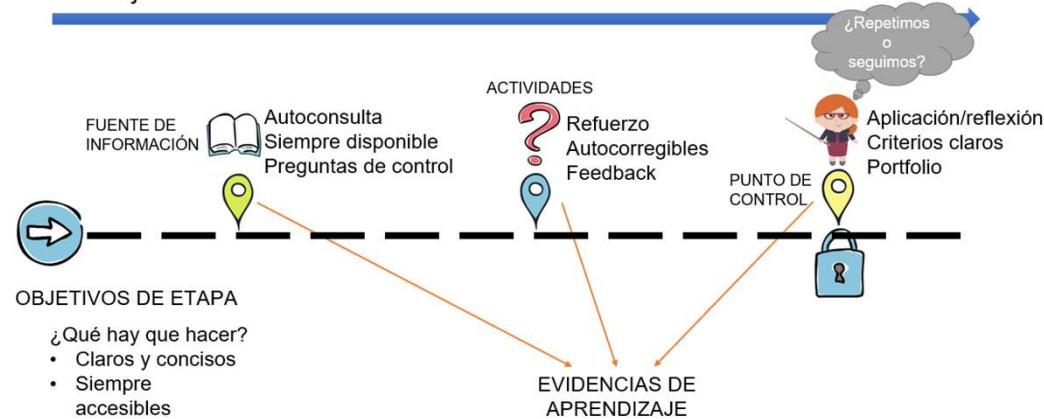
## Detección barreras y situaciones de aprendizaje



### Descripción de las apps que contribuyen a cada principio

# Evaluación clara, anticipada, progresiva, diferenciada

- Evalúo de forma continua (de verdad...)?
- ¿Conocen los criterios y productos?
- ¿Ofrezco diferentes formas de evaluación?
- ¿Realmente evalúo y califico lo que quiero medir?
- ¿Doy feedback? Recalculo la ruta?



@proferachel

## EXPRESIÓN DEL CONOCIMIENTO

Flexibilidad: lo que se aprende dentro y fuera del aula

Diversos modos de expresar y comunicar

Funcionalidad y creatividad: aplicación a problemas reales o hipotéticos, proyectos, simulaciones

Procedimientos de autorregulación, corrección, chequeo y validación

Transformación de los conocimientos a distintas formas de representación

Identificación de barreras para la inclusión en las aulas y los centros. Aproximación DUA



M<sup>a</sup> José Pérez Albo



# Co/evaluar para mejorar

## a. Mensaje en la botella



Los equipos plantean sugerencias y mejoras a los proyectos grupales presentados y se introducen en una **botella** a modo de mensajes cooperativos.

## b. Implementar y mejorar (Plan de acción)

Los mensajes son leídos por el grupo, que **selecciona las 3 mejoras** que van aplicar a su producto.

## c. Dar a conocer las mejoras y Constatar (Test de calidad)

Los equipos comprueban y verifican que esas **3 mejoras han producido cambios** que han modificado el material inicial.

TAREA: "BISTURÍ MÁGICO" + TEST DE CALIDAD (Coevaluación) S.A n°:      Equipo:      Fecha:

Vamos a actuar como cirujanos/as diseccionando nuestra acción para mejorar los 3 productos, evidencias o materiales elegidos de nuestra Sit. de Aprendizj.

Nº	Anotad en qué elemento vamos a introducir la mejora	¿Cuál va a ser la mejora?	¿Cómo se va a realizar?	¿Cómo os vais a organizar y qué vais hacer cada uno?	Tiempo necesario para ejecutarla y <i>presentarla</i> .	Completada (Si / No)
1						

A rellenar por otro equipo como **TEST DE CALIDAD (Coevaluación)**. Constatación que se han cumplido con las 3 tareas de mejora seleccionadas.

**TEST DE CALIDAD** - Equipo: .....

- Se ha logrado mejorar el producto o recurso creado respecto al inicial.
- Las mejoras que se han presentado son las que reflejan en el cuadro y contenido.
- Se han cumplido los tiempos establecidos.

Nº 1		Nº 2º		Nº 3	
Si	No	Si	No	Si	No
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Retroalimentación o comentarios sobre las mejoras efectuadas:

# Accesibilidad también en la evaluación

**Adaptaciones de exámenes: 4º EP, Lengua Castellana**

**EXAMEN NO ADAPTADO**

**LA batalla**  
 Combate, combate,  
 A que gane, que se ponga,  
 A que gane, que se ponga,  
 Vaya, vaya,  
 Vaya, vaya,  
 El juego del pelear,  
 El juego del pelear,  
 La niña se achista así,  
 Vaya, vaya,  
 La niña de la playa,  
 La niña con la día,  
 Día, día,  
 Vaya, vaya,  
 Quien gane que se ponga,  
 Combate, combate,  
 Combate, combate,  
 ¿quién gane que se ponga?

Clara Fuentes, Por caminos oscuros, en Antología de Poesía infantil. Ed. Anaya

- Explica para qué juego es apropiado el poema. ¿En qué consiste ese juego?
- Busca en el poema dos palabras homófonas y escribe una oración con cada una de ellas.

**Adaptaciones de exámenes: 4º EP, Lengua Castellana**

**EXAMEN ADAPTADO:**

**LA batalla**  
 Combate, combate,  
 A que gane, que se ponga,  
 A que gane, que se ponga,  
 Vaya, vaya,  
 Vaya, vaya,  
 El juego del pelear,  
 El juego del pelear,  
 La niña se achista así,  
 Vaya, vaya,  
 La niña de la playa,  
 La niña con la día,  
 Día, día,  
 Vaya, vaya,  
 Quien gane que se ponga,  
 Combate, combate,  
 Combate, combate,  
 ¿quién gane que se ponga?

Clara Fuentes, Por caminos oscuros, en Antología de Poesía infantil. Ed. Anaya

- Explica **para qué juego** es apropiado el poema
- Busca en el poema **dos palabras homófonas**
- Escribe **una oración con cada una de las palabras homófonas**
- Completa las siguientes oraciones con **dos palabras homófonas**
  - La niña \_\_\_\_\_ sal a la ensalada.
  - Yo tengo la cama \_\_\_\_\_
  - Una \_\_\_\_\_ se acerca a la playa.
  - Javier no ha dicho ni \_\_\_\_\_

ciación balear de padres de niños con TDAH

**AUTOINSTRUCCIONES PARA RESOLVER PROBLEMAS**

**LEO DESPACIO EL ENUNCIADO**

**BUSCO LOS DATOS**  
...y los subrayo con el lápiz rojo.

**RODEO LA PREGUNTA**  
Busca la pregunta o preguntas y las rodeo con el lápiz azul.

**PIENSO ESTRATEGIAS**  
Identifica las operaciones que vas a realizar.

**REALIZO LAS OPERACIONES**  
Comprueba si esas operaciones dan respuesta a la pregunta.

**ESCRIBO LA SOLUCIÓN**  
Escribe una oración con el resultado de la operación.

**REVISO Y COMPRUEBO**  
¡¡ Me felicito !!

CEIPS SANTO DOMINGO  
Waldina León, PT- Secundaria

## Rúbrica para mapas mentales

	Sobresaliente	Bien	Insuficiente	Deficiente
<b>Colores y orden</b> Se ven colores diferentes en cada parte principal. La estructura muestra un orden coherente que el contenido.	Se ven colores diferentes en cada parte principal. No hay orden en la estructura.	No se ven colores diferentes en cada parte principal. La estructura muestra un orden coherente que el contenido.	No se ven colores diferentes en cada parte principal. La estructura muestra un orden coherente que el contenido.	No se ven colores diferentes en cada parte principal. No hay orden en la estructura.
<b>Complejidad</b> Contiene al menos 3 niveles de jerarquía.	Se muestran correctamente todos los conceptos de la unidad.	Se muestran correctamente algunos de los conceptos e ideas centrales de la unidad.	Se muestran correctamente los conceptos e ideas centrales de la unidad.	No se muestran correctamente los conceptos e ideas centrales de la unidad.
<b>Claridad y precisión</b> Se utilizan correctamente palabras, frases y oraciones apropiadas.	Se utilizan correctamente palabras, frases y oraciones apropiadas.	Se utilizan correctamente palabras, frases y oraciones apropiadas.	Se utilizan correctamente palabras, frases y oraciones apropiadas.	No se utilizan correctamente palabras, frases y oraciones apropiadas.

## Rúbrica para el cuaderno de cálculo

	Sobresaliente	Bien	Insuficiente	Deficiente
<b>Presentación</b> Orden y limpieza	Indica claramente el número de la hoja de ejercicios y el día de la semana. El resultado es claro y presentado al orden.	Indica claramente el número de la hoja de ejercicios y el día de la semana.	No indica el número de la hoja de ejercicios ni el día de la semana.	No indica el número de la hoja de ejercicios ni el día de la semana.
<b>Complejidad</b> Realiza todas las operaciones.	Realiza con todas las operaciones, pero debe escribir solo el resultado.	Realiza solo algunas operaciones.	No realiza las operaciones.	No realiza las operaciones.
<b>Autocorrección</b> Comprueba y marca como correcta o incorrecta todas las soluciones.	Comprueba y marca como correcta o incorrecta todas las soluciones.	Comprueba y marca como correcta o incorrecta algunas soluciones.	No comprueba las soluciones.	No comprueba las soluciones.
<b>PDF</b>	Responde las operaciones en los que ha fallado.	Responde solo algunas de las operaciones en los que ha fallado.	No responde las operaciones donde ha fallado.	No responde las operaciones donde ha fallado.

## "Preexamen"

### Contenidos del examen del día 9 de marzo

*¿Qué tengo que estudiar?*

- El resumen (Unidad 1. Rojo. Textos).
- La narración (Unidad 2. Azul. Textos).
- La descripción (Unidad 3. Verde. Textos).
- Subgéneros narrativos breves (los apuntes que preparamos entre todos).
- Morfología: determinantes, pronombres, nombres, verbos, adjetivos y adverbios.
- La conjugación: indicativo.

*¿Qué preguntas me pueden poner?*

- Comentario de texto: de un texto narrativo o de un texto descriptivo.
- Resumen de un texto

*Su cara era fuerte, muy fuerte, y las ventanas de ella parecían como grietas que se abrían en las paredes. Sus cejas eran muy espesas tan abundante que parecía crecer.*

*La boca, por lo que podía ver, aparecía más bien cruel, con la sobrealia sobre los labios, cuyo hombre de su edad. En cuanto a las puntagudas en la parte superior, aunque delgadas. La tez era de un*

*Entre tanto, había notado los rodillos a lo largo del fuego, y los más de cerca, no pude*

# Feedback



Recuperación en curso

Calorías consumidas	400 kcal
Duración del ejercicio	45:47 min:seg
Distancia recorrida	1.72 km
Potencia media	66 watt
Frecuencia cardiaca media	145 puls/min
Frecuencia cardiaca máxima	193 puls/min
Calorías por hora	524 kcal/h
Índice de Rendimiento	25 IR
MOVEs	962

7 STOP 40



Fuente: CEFIRE Valencia





### Tipos de feedback

## Básico o centrado en la tarea

- ¿Cómo ha realizado la actividad?
- ¿Cuáles son los logros parciales?
- ¿Qué error ha cometido? ¿por qué?
- ¿cuál es la respuesta correcta?



## De instrucción o entrenamiento centrado en el proceso

- ¿Comprueba si se ha equivocado? ¿Encuentra sus errores?
- ¿Por qué se ha equivocado? ¿Cómo puede corregirlo?
- ¿Cómo puede mejorar el aprendizaje la próxima vez?

## Para la autorregulación

- ¿Cómo se autoevalúa?
- ¿Se evalúan entre compañer@s?
- ¿Qué instrumentos propongo? (preguntas relevantes, pautas de corrección, rúbricas)
- ¿Son conscientes de su progreso?

## Feedback orientado a la autorregulación

- Rúbricas, modelos y secuencias de pasos a seguir, promover que se hagan preguntas a ellos mismos o entre iguales

## Normas y metas claras

## Escalera de metacognición

Guía para una buena reflexión de nuestro aprendizaje



M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# 7. Referencias y recursos


## SOBRE INCLUSIÓN Y ACCESIBILIDAD

- Index for Inclusion, Booth y Ainscow. Adaptado al contexto educativo español como Guía para la evaluación y mejora de la educación inclusiva (Sandoval, López, Miquel, Durán, Giné y Echeita, 2002).
  - Las reglas europeas para hacer información fácil de leer y comprender
  - Revista Electrónica de Educación Inclusiva
  - Guía GaPPisa para la elaboración de evaluaciones competenciales, formativas e inclusivas. Orientaciones y ejemplos
  - Orientaciones para el uso de la tecnología en la docencia (Plena Inclusión, 2020)
  - Cómo hacer infografías fáciles de entender
- 
- Hastags comunes en Twitter: #REA #acesib #DUA
  - Canales de Telegram:
    - Apps educativas
    - DUATiza
    - Herramientas TIC educativas
    - ExeLearning (y su web)

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



## SOBRE DUA

- [Dualiza tus recursos educativos digitales](#). Ejemplos y orientaciones para aplicar los principios del DUA a los recursos TIC
- [Wakelet](#) con artículos y enlaces básicos sobre DUA
- Alba, C., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2011). [DUA. Pautas para su introducción en el currículo](#)
- Pulido, M. (2020). [DUA, porque todos somos todos](#). Muestra numerosas herramientas tecnológicas y bancos de recursos que pueden ayudarnos a promover el DUA
- Ejemplo de actividad DUA: [Arte románico y gótico](#)
- [Guía de accesibilidad cognitiva en los centros educativos](#) (MECD, 2014)
- [Plantilla guiada para realizar actividades con el Pack DUA Básico](#) (A. Márquez, Aula Desigual) 
- [Video tutorial sobre Rueda DUA](#) . Márquez, A. (2022). Down España ( 2021).
- Guía de Experiencias Escuelas Du@tic: Nuevas tecnologías para el Diseño Universal de Aprendizaje
- [Plan de Atención a la Diversidad desde un enfoque inclusivo](#). Coral Elizondo
- Plena Inclusión. [Guía de Recomendaciones para una Accesibilidad Cognitiva](#)
- [Criterios para evaluar recursos educativos INTEF](#)



### CURSOS

- Del ISMIE: [DUAA Haz tu aprendizaje accesible](#) (en abierto para ver los materiales o en línea tutorizado)
- Del [INTEF](#)

M<sup>a</sup> José  
Pérez Albo



# Recursos sobre lectura fácil



Recursos proporcionados por Mabel Villaescusa y Javier Agustí - CEFIRE Valencia



@mjpalb



[mperezalbo@educa.madrid.org](mailto:mperezalbo@educa.madrid.org)



<https://t.me/orienta2enlared>



www.shutterstock.com · 686090374

M<sup>a</sup> José Pérez Albo  
Marzo 2024

