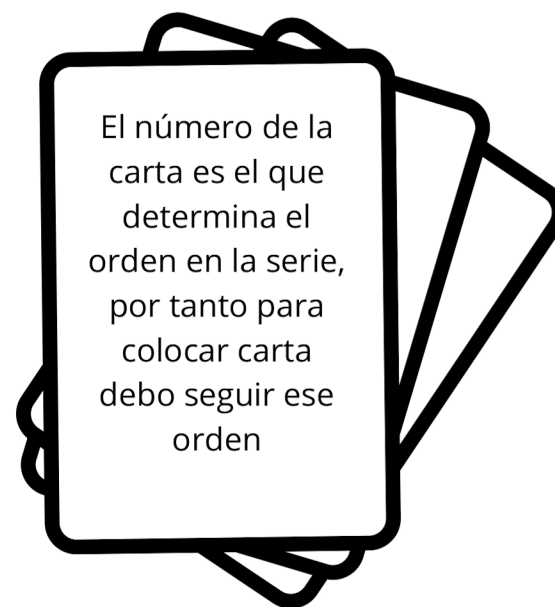
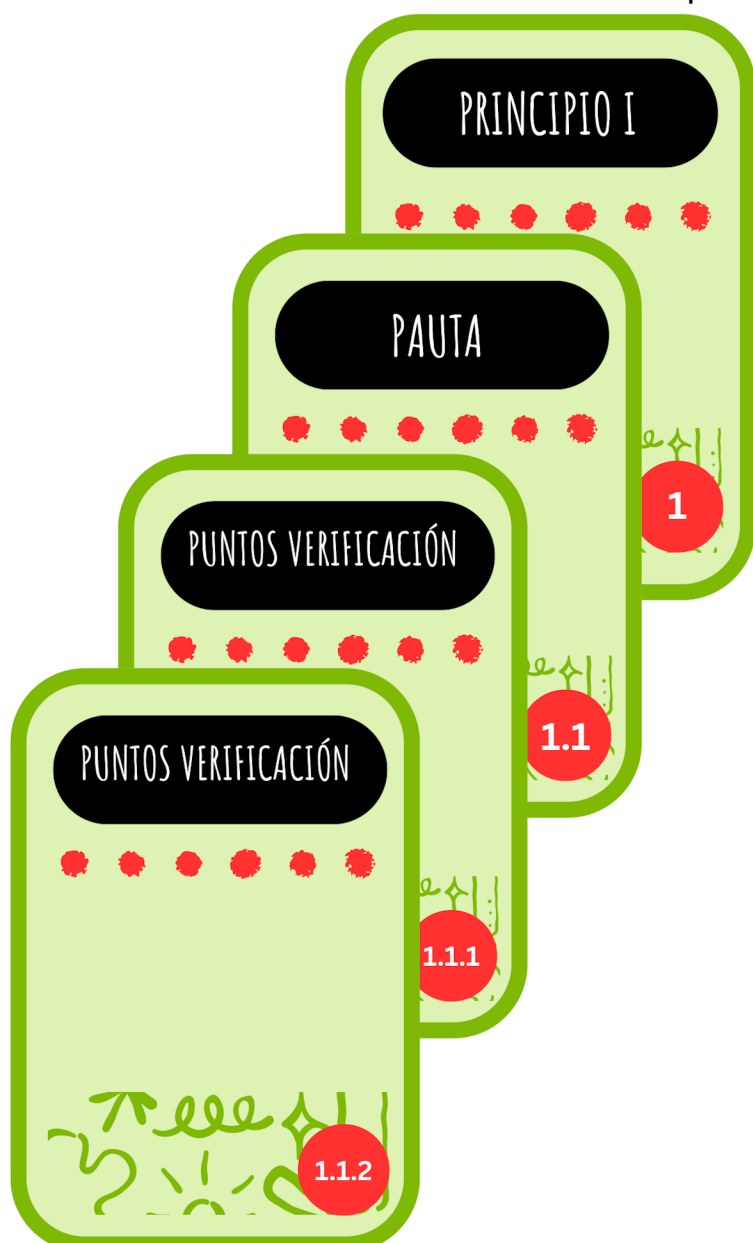


## La partida DUA Nivel iniciación

- Quitar los dos comodines del mazo de cartas.
- Repartir 8 cartas por jugador.
- Empieza siempre el primero de la derecha de quién reparte que tenga una carta de principio DUA.
- Siempre que a un jugador le toque turno, si no tiene carta o cartas que pueda colocar tanto en las series existentes o empezar una nueva, deberá robar carta de las sobrantes (si hubiese) y pasará el turno al siguiente. En el momento que se acaban las cartas en el montón deberá sólo ceder el turno al siguiente.
- Cada jugador en su turno colocará todas las cartas que pueda en las series que haya y/o empezando otras. En el momento que ya no pueda colocar más pasará el turno al siguiente jugador.
- Las series se empiezan con las cartas de Principio DUA.
- El jugador que inicia la partida sólo podrá poner una carta (Principio DUA) es esa jugada. A partir de ese momento, se aplica la norma anterior.
- Gana el jugador que primero quede sin cartas.
- El último jugador en poner cartas será portavoz del grupo en la ronda de reflexiones finales.

### Objetivo del juego

- Formar series del mismo color respetando el orden de PRINCIPIO-PAUTA-PUNTOS DE VERIFICACIÓN



## La partida DUA Nivel experto

- Repartir 8 cartas por jugador
- Empieza siempre el primero de la derecha de quién reparte que tenga, al menos, una agrupación de tres cartas válidas. Por ejemplo 3 cartas del mismo nivel de concreción o escalera de color (3 cartas del mismo color correlativas en serie), excepto en los **principios que deberán ser iguales o correlativos** (principio I, II y III); y **Puntos de Verificación sólo en escalera de color**.
- Siempre que a un jugador le toque turno si no tiene carta o cartas que pueda colocar, tanto en las agrupaciones que existen o en nuevas que pueda crear, deberá robar carta de las sobrantes y pasar turno.
- Cada jugador en su turno colocará todas las cartas que pueda en las agrupaciones que existan o que pueda crear, respetando que como mínimo sean agrupaciones de 3. Podrá mover cartas que estén en la mesa de un grupo a otro para combinar con las que el tiene, pero nunca podrá quedar un grupo con menos de 3. En el momento que ya no pueda colocar más pasará el turno al siguiente jugador.
- El jugador que inicia la partida sólo podrá poner un grupo de cartas en esa jugada. A partir de ese momento, se aplica la norma anterior.
- Gana el jugador que primero quede sin cartas.
- El último jugador en poner cartas será portavoz del grupo en la ronda de reflexiones finales.

### Objetivo del juego

- Formar grupos de cartas por nivel de concreción o escalera de color correlativa



Los comodines sustituyen a cualquier carta, por lo que se pueden usar para lo que cada jugador necesite. Incluso cambiarlo por una carta que tengamos en la mano, para usarlo en un futuro, pero si se hace esta jugada se pasa el turno al siguiente jugador.





## PRINCIPIO I



Proporcionar  
Múltiples formas de  
representación



## PRINCIPIO I



Proporcionar  
Múltiples formas de  
representación



## PRINCIPIO I



Proporcionar  
Múltiples formas de  
representación



## PAUTA



Proporcionar  
opciones para  
lenguaje, expresiones  
matemáticas y  
símbolos



## PAUTA



Proporcionar  
opciones para la  
comprensión



## PAUTA



Proporcionar  
opciones para la  
percepción



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Ofrecer espacios  
para la modificación  
en la presentación  
de la información



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Ofrecer alternativas  
para la información  
auditiva







**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Ofrecer alternativas para la información visual**



**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Clarificar el vocabulario y los símbolos**



**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Clarificar sintaxis y la estructura**



**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos**



**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Promover la comprensión entre diferentes idiomas**



**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios**



**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Activar los conocimientos previos**



**PUNTOS VERIFICACIÓN**



**Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellos**







## PUNTOS VERIFICACIÓN



Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación



1.3.3

## PUNTOS VERIFICACIÓN



Maximizar la memoria, la transferencia y la generalización



1.3.4

## PRINCIPIO II



Proporcionar Múltiples formas de acción y expresión



2

## PAUTA



Proporcionar opciones para interacción física



2.1

## PUNTOS VERIFICACIÓN



Variar los métodos para la respuesta y la navegación



2.1.1

## PUNTOS VERIFICACIÓN



Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo



2.1.1

## PRINCIPIO II



Proporcionar Múltiples formas de acción y expresión



2

## PAUTA



Proporcionar opciones para la expresión y comunicación



2.2



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Utilizar múltiples medios de comunicación



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución



## PRINCIPIO II



Proporcionar Múltiples formas de acción y expresión



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Facilitar la gestión de información y de recursos



## PUNTOS VERIFICACIÓN



Guiar el establecimiento de metas



## PAUTA



Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas







## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Optimizar la elección individual y la autonomía**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad**



## PRINCIPIO III



**Proporcionar múltiples formas de implicación**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos**



## PRINCIPIO III



**Proporcionar múltiples formas de implicación**



## PAUTA



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







## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Variar los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Fomentar la colaboración y la comunidad**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea**



## PRINCIPIO III



**Proporcionar múltiples formas de implicación**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Promover expectativas y creencias que optimizan la motivación**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana**



## PUNTOS VERIFICACIÓN



**Desarrollar la autoevaluación y la reflexión**



## PAUTA



**Proporcionar opciones para la autorregulación**





PAUTA



Proporcionar  
opciones para  
captar el interés



3.1







## PUNTOS VERIFICACIÓN



Minimizar la  
sensación de  
inseguridad y las  
distracciones

3.1.3

## PUNTOS VERIFICACIÓN



Optimizar el acceso  
a las herramientas y  
los productos y  
tecnologías de  
apoyo

2.1.2

## PAUTA



Proporcionar  
opciones para la  
comprensión

1.3

