



**DISEÑO  
UNIVERSAL PARA  
EL APRENDIZAJE  
(DUA)**

**Porque TODOS somos TODOS**

Coral Elizondo y Milagros Rubio. Salamanca, julio 2018.

@coraelizondo @milagrosrubiop

# ACCESIBILIDAD



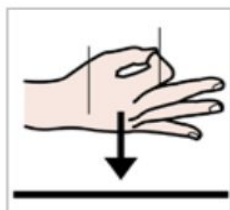
# DISEÑO UNIVERSAL



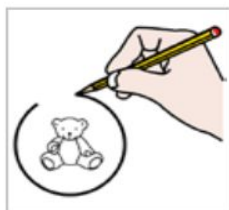
Por «**diseño universal**» se entenderá el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. El «diseño universal» no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad, cuando se necesiten.



DISEÑO UNIVERSAL



ES



DISEÑAR



PRODUCTOS,  
ENTORNOS,



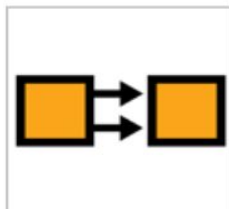
ENTORNOS,  
LAS PERSONAS.



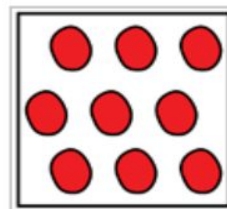
Y



TECNOLOGÍA



PARA



TODAS



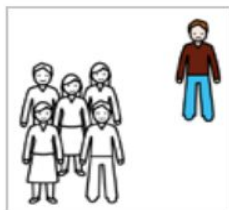
LAS PERSONAS.



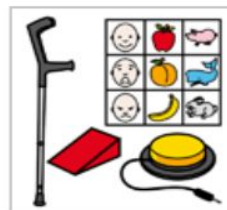
EL DISEÑO UNIVERSAL



NO



EXCLUYE



LOS PRODUCTOS DE APOYO.



# diseño para todos

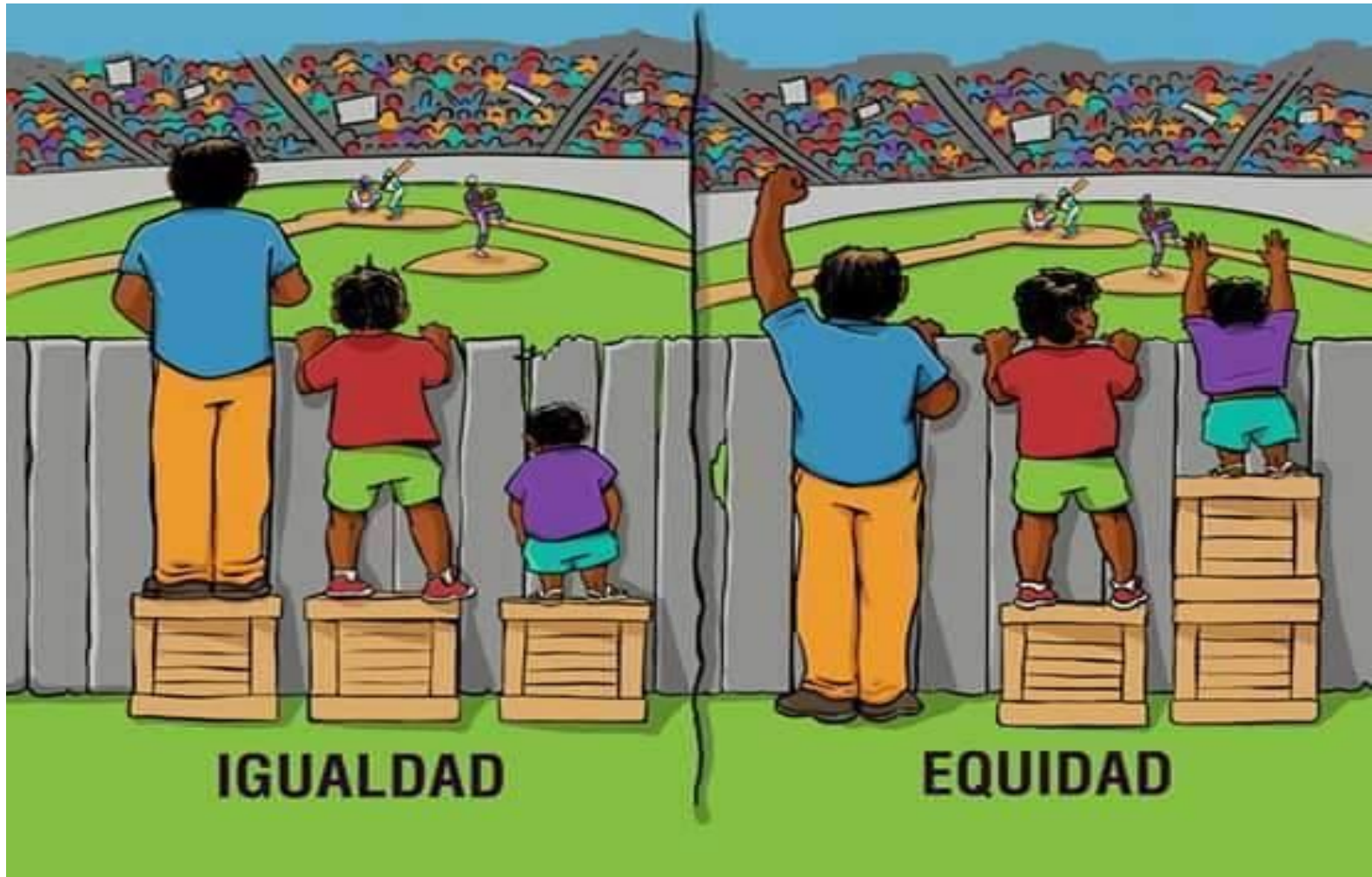
"El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un conjunto de principios para desarrollar el curriculum que proporcionen a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender"

(CAST, 2011)

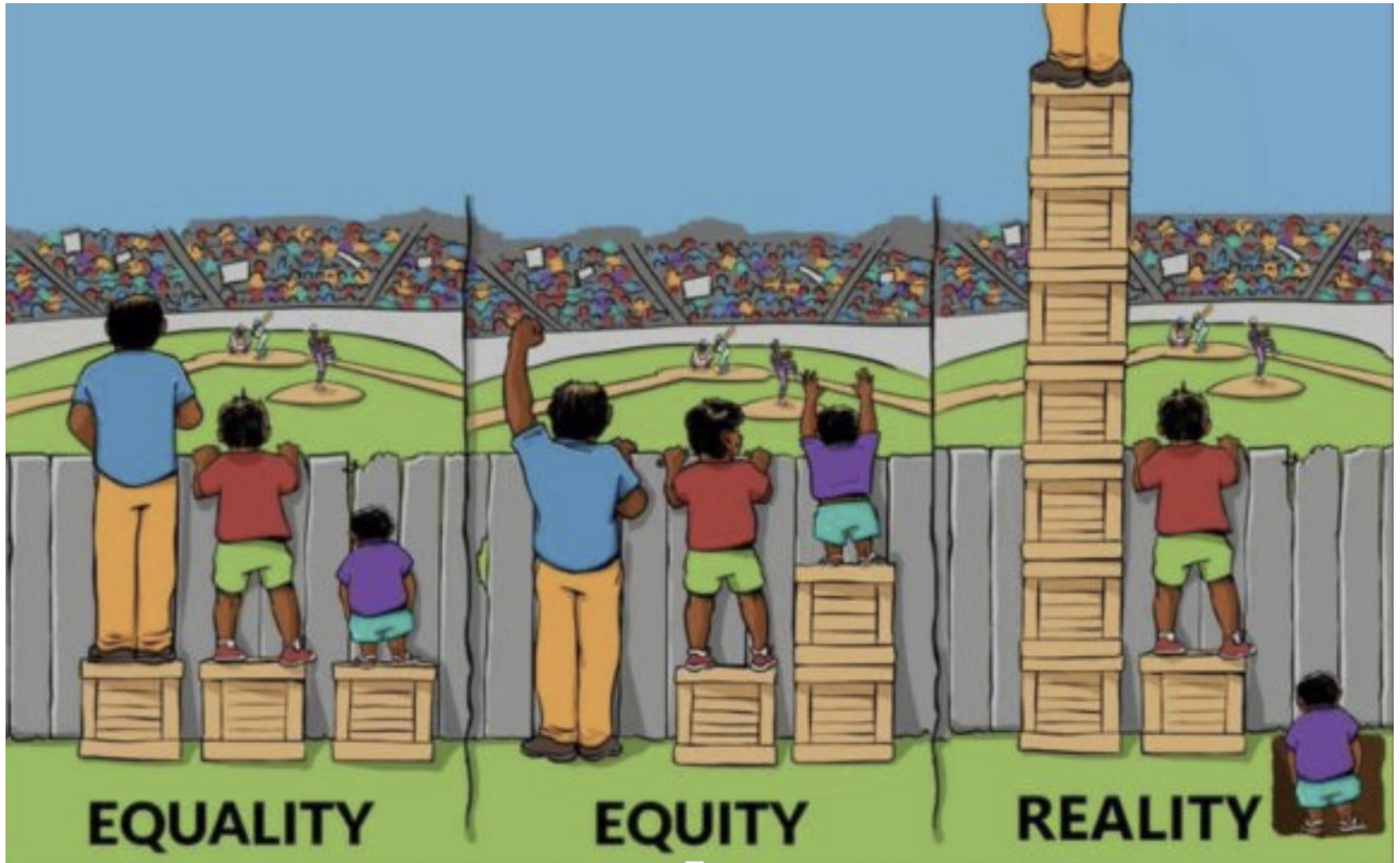
# ELIMINA barreras al aprendizaje



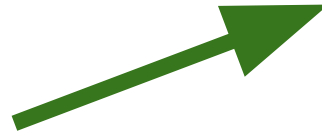
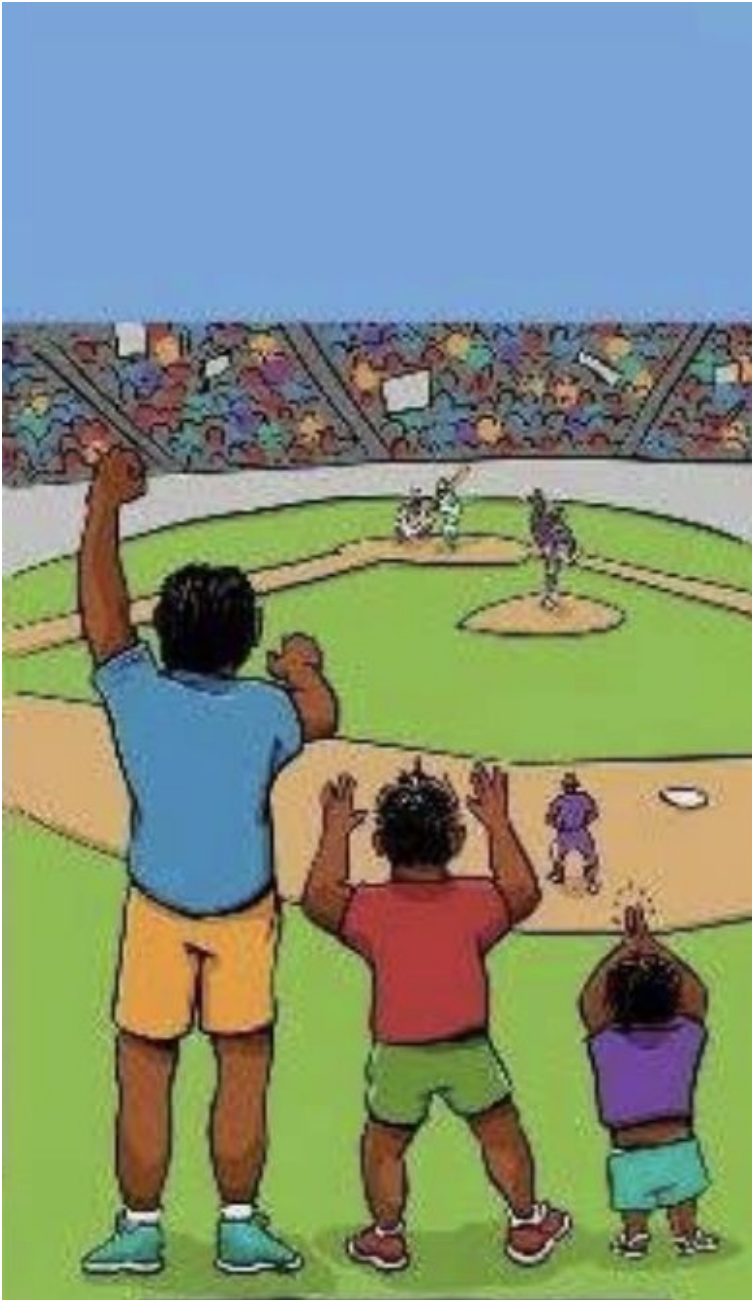
# Maximiza las oportunidades de aprendizaje



# ¿Pequeña o GRAN diferencia?







Esto es

D-U-A

EL CONTEXTO

es el

*disCapacitante,*

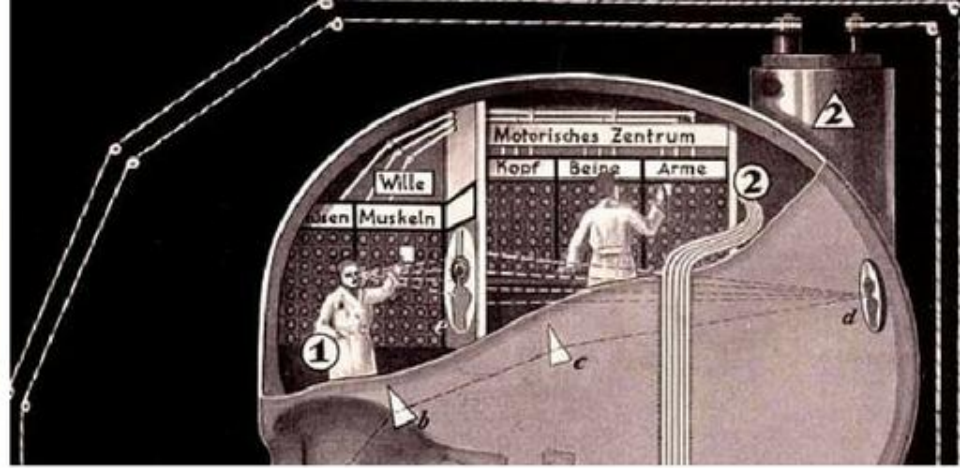
NO la PERSONA



# Esto **NO** es **D-U-A**

- NO es una moda.
- NO es una metodología.
- NO es optativo.
- No es algo aislado ni estanco.





---

# FUNDAMENTOS

---





¿Es cuestión de  
incongruencia legal y/o  
de diferente  
interpretación  
de la LEY?

¿Y la LEY?



¿Alguien LEE los preámbulos de una Ley?



Todos los estudiantes poseen TALENTO, pero la naturaleza de este talento DIFIERE entre ellos.

La EDUCACIÓN debe BUSCAR esos talentos y CREAR las condiciones para desarrollarlos.

# II PLAN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

2017 - 2022



## **Objetivo específico 5:**

Impulsar la accesibilidad universal  
y diseño para todos

## Accesibilidad Universal (art.3 Ley 2/2013)

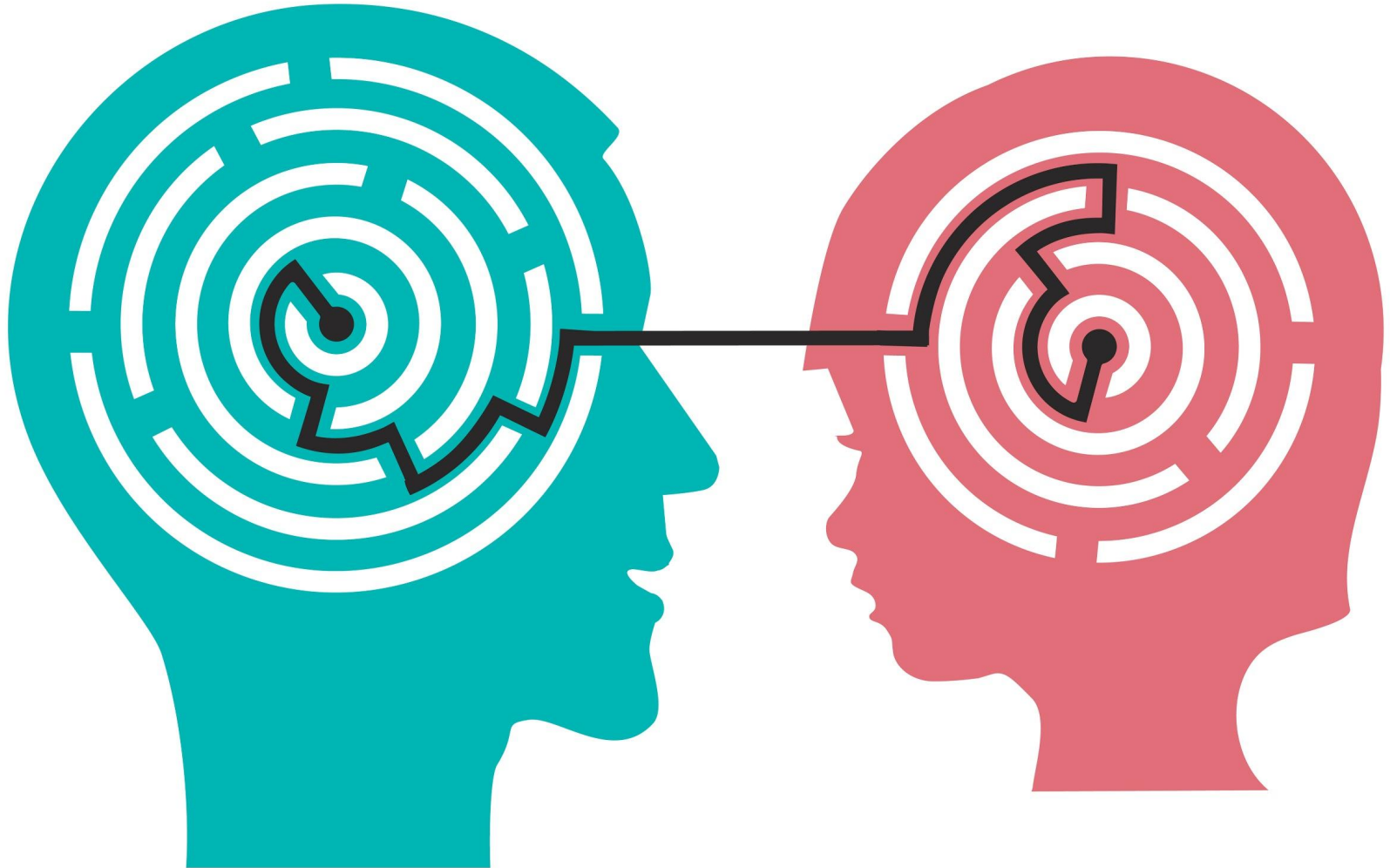
“La condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser **comprensibles**, **utilizables** y **practicables** por **TODAS LAS PERSONAS** en condiciones de seguridad y **comodidad** y de la forma más **autónoma** y natural posible. Presupone la estrategia de «**diseño para todos**» y se entiende sin perjuicio de los AJUSTES razonables que deban adoptarse”.

## Diseño para todos (art.3 Ley 2/2013)

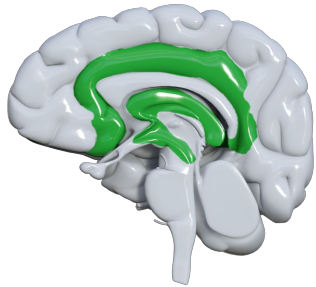
“La actividad por la que se conciben o proyectan, **desde el origen**, y ~~siempre que~~ ~~ello sea posible~~, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por **TODAS LAS PERSONAS**, en la **mayor extensión posible**”.



Si no existe una única manera de APRENDER,  
no puede existir una única forma de ENSEÑAR.



# Principios DUA



**¿POR QUÉ?**



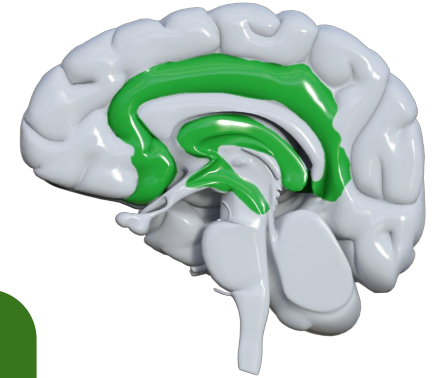
**¿QUÉ?**



**¿CÓMO?**



# EL PORQUÉ del aprendizaje



REDES AFECTIVAS



Proporcionar **MÚLTIPLES** formas de  
**IMPLICACIÓN**



¿Cómo podemos motivar al alumnado y facilitar su  
participación activa?

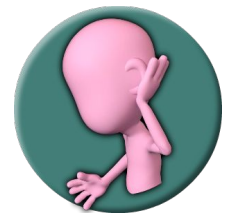
# El QUÉ del aprendizaje



REDES DE RECONOCIMIENTO



Proporcionar **MÚLTIPLES** medios de  
**REPRESENTACIÓN**



¿Cuáles son las vías de acceso de la información?

# El CÓMO del aprendizaje



REDES ESTRATÉGICAS

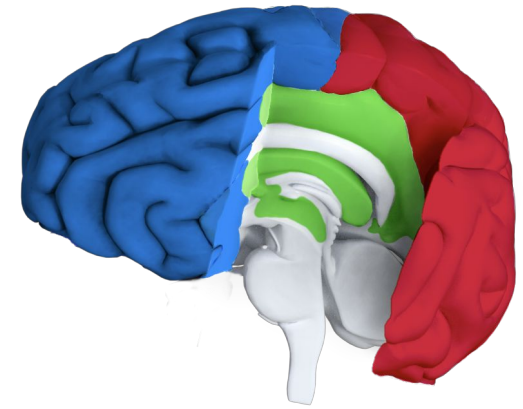


Proporcionar **MÚLTIPLES** medios de  
**ACCIÓN** y **EXPRESIÓN**

¿De qué formas podemos expresarnos y  
organizarnos?



# ¿Cómo ser aprendices EXPERTOS?

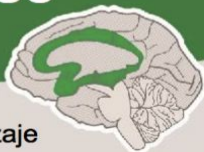


- Alumnos orientados a la meta.
- Alumnos decididos y motivados.
- Alumnos ingeniosos y conocedores.



**DUA como recetario para maximizar las  
oportunidades de aprendizaje.**

## Proporcione múltiples formas de **Compromiso**



Redes Afectivas  
El «POR QUÉ» del Aprendizaje

## Proporcione múltiples formas de **Representación**



Redes de Reconocimiento  
El «QUÉ» del Aprendizaje

## Proporcione múltiples formas de **Acción y Expresión**



Redes Estratégicas  
El «CÓMO» del Aprendizaje

Acceso

### Proporcione opciones para **Captar el Interés**

- Optimice las elecciones individuales y autonomía
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad
- Minimice las amenazas y distracciones

### Proporcione opciones para **la Percepción**

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información
- Ofrezca alternativas para la información auditiva
- Ofrezca alternativas para la información visual

### Proporcione opciones para **la Acción Física**

- Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacción
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia

Construcción

### Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia**

- Resalte la relevancia de metas y objetivos
- Varíe las demandas y los recursos para optimizar los desafíos
- Promueva la colaboración y la comunicación
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría

### Proporcione opciones para **el Lenguaje y los Símbolos**

- Aclare vocabulario y símbolos
- Aclare sintaxis y estructura
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas
- Ilustre a través de múltiples medios

### Proporcione opciones para **la Expresión y la Comunicación**

- Use múltiples medios para la comunicación
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño

Internalización

### Proporcione opciones para **la Autorregulación**

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión

### Proporcione opciones para **la Comprensión**

- Active o proporcione conocimientos previos
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información
- Maximice la transferencia y la generalización de la información

### Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva**

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias
- Facilite la gestión de información y recursos
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso

Meta

## Aprendices expertos

**Decididos y Motivados**

**Ingeniosos y Conocedores**

**Estratégicos y Dirigidos a la Meta**



## REDES AFECTIVAS

*El por qué del aprendizaje*

- **Opciones para la autorregulación:**  
Evaluación auténtica: auto y coevaluación. Rúbricas, dianas de aprendizaje.  
Metacognición: diarios de aprendizaje, escalera metacognitiva
- **Opciones para sostener el esfuerzo y la persistencia:**  
Pensamiento medios-fin  
Planificación
- **Opciones para el interés:**  
Despertar la curiosidad: retos, conflictos cognitivos, desafíos...  
Permitir la elección individual

Estudiante motivado y decidido

@coralelizondo



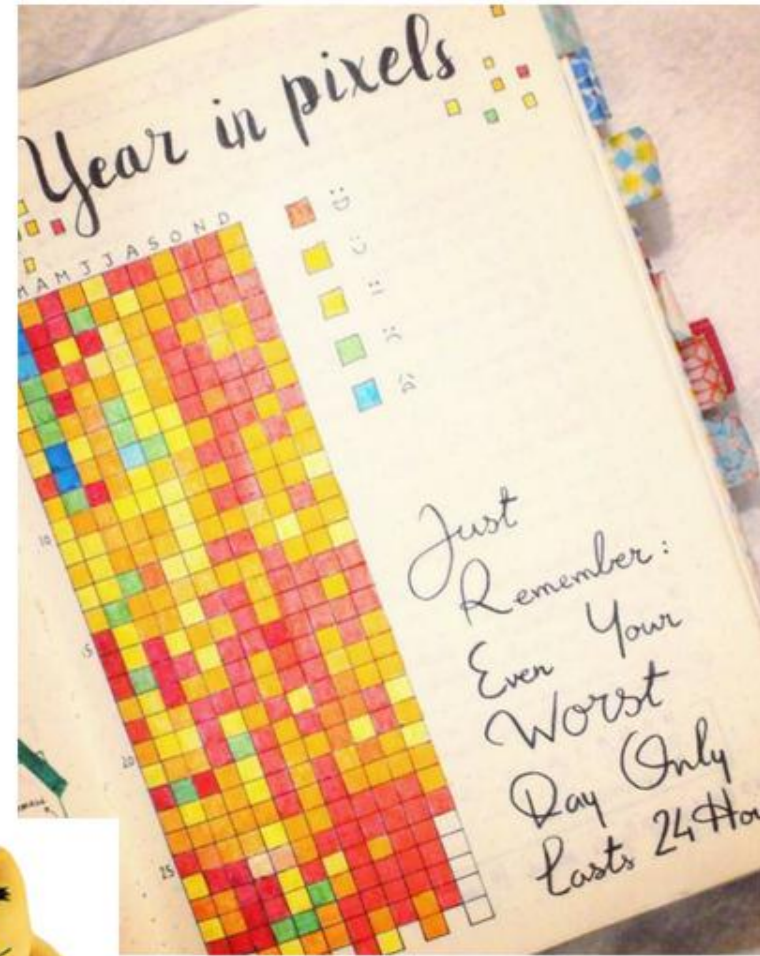
# Elementos afectivos

*Crear lazos de afecto. Vínculos.  
Ética del cuidado.*



# Elementos afectivos

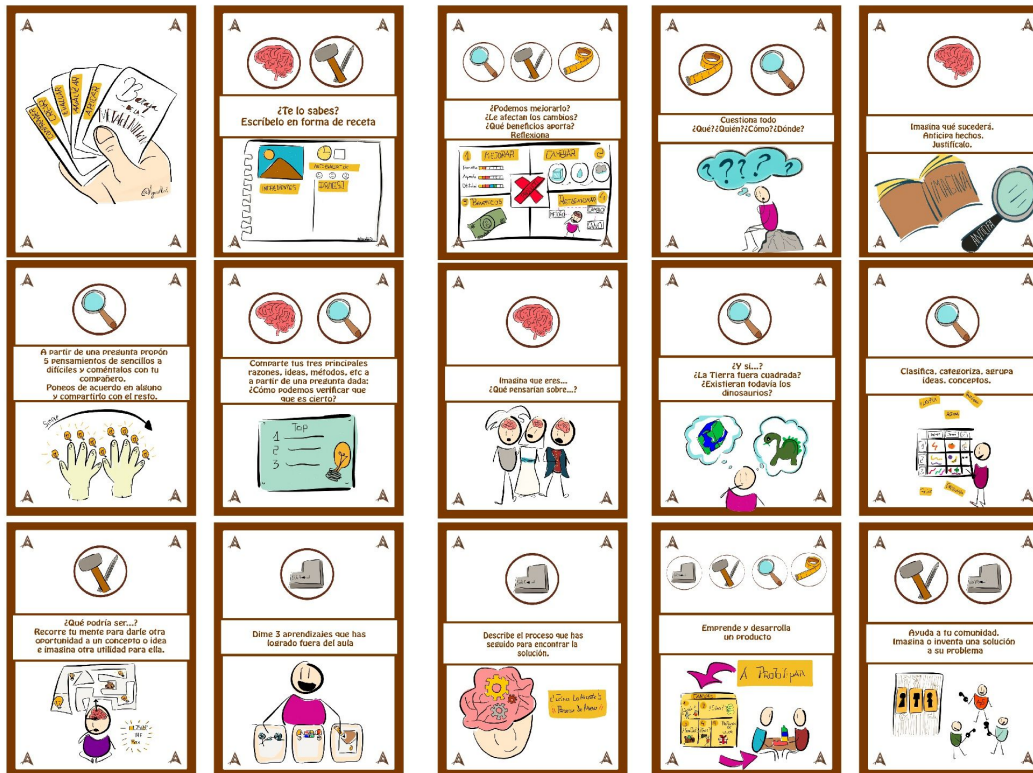
Educación emocional



@coralelizondo

# Metacognición

Rutinas de pensamiento (D. Perkins), Destrezas de pensamiento (R. Swartz), Llaves de pensamiento (Tony Ryan), Baraja de la metacognición (Agora Abierta)...



# Persistencia

*Enseñar a crecerse con las dificultades,  
a no rendirse, a seguir siempre adelante.*



# Pensamiento medios -fin

*Fijarse objetivos y organizar los medios.*

- Trazar metas y objetivos claros y concretos
- Ordenarlos por orden de prioridad
- Saber buscar los medios para conseguirlos



Saber lo que uno quiere

trazarse planes

# Propuestas pedagógicas

Gamificación, Escape Room

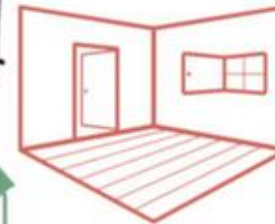
## CÓMO HACER UN EscapeRoom BREAKOUT educativo

Un EscapeRoom / BreakOut Educativo es un juego en el que los estudiantes deben resolver enigmas, puzles, retos, misterios, etcétera, de un tema concreto con el fin de aprender jugando.

Se diferencian, en que en el EscapeRoom hay que salir de una habitación, mientras que en el BreakOut hay que abrir cajas para descubrir lo que esconden.

Tienen una duración máxima para la resolución de todas las pruebas. 60 minutos es lo habitual.

Lo importante es aprender y la motivación que conseguimos en el alumnado.



### Prueba el juego

No dejes de probar el juego para encontrar errores y testear el tiempo necesario para completarlo con éxito.



### Consigue los materiales

Cajas, candados, tintas, impresoras, rotuladores, cintas, puzles, etc. Puede ser que necesites fabricar alguno de ellos.



### Evalúa

No olvides evaluarlo todo para mejorar: el juego, las pistas, el comportamiento de los jugadores, el tiempo empleado, el porcentaje de éxito, etc.



Recurre a ellas solo en caso necesario cuando algún equipo esté muy atascado o pienses que es imposible que puedan continuar sin ayuda.



### Prepara las pistas

Prepara las posibles pistas que puedan necesitar los jugadores o aquella información complementaria que les resulte útil e imprescindible.

Piensa si monitorearás el juego desde dentro o desde fuera (mediante cámaras y micrófonos).



Guarda una sorpresa para la mitad del juego.



### La Historia

Inventa una historia en torno a todas las pruebas para hacerlas más creíbles y motivadoras para el alumnado.



### Reconocimiento

Diseña un pequeño reconocimiento para los participantes. Pueden ser unas insignias, un diploma o una foto del momento. Añade, si puedes, un lugar en el que registrar el tiempo empleado por cada grupo.



### Piensa en las pruebas

Inventa cada una de las pruebas de las que constará tu juego. Intenta diseñar algunas fáciles para el principio y otras más complejas para el final.



### Elige el tema

Comienza eligiendo el tema sobre el que tratará tu EscapeRoom o BreakOut Educativo.

Piensa en contenidos y destrezas, habilidades y competencias que quieras trabajar con tu alumnado.



### Tesoro final

Piensa en el tesoro final que deberán encontrar al salir o al abrir las distintas cajas del juego.



Equilibrio entre los niveles de desafío y el grado de apoyo.

## ESCAPE ROOM – 4º PRIMARIA – MATES

Estamos encerrados en clase, sin posibilidad de salir, y nos han informado que un tornado gigante se acerca al colegio arrasando todo a su paso, tenemos que escapar cuanto antes. Pero sólo una llave puede abrir la puerta para salir. Debéis superar acertijos para obtener puntos que os lleven a conseguir la llave, pero sólo la conseguiréis si conseguís un mínimo de 20 puntos en 40 minutos.

Pista	Acertijo o reto	Solución	Puntos
1	La profesora ha corregido el 10% de los 90 cuadernos de Matemáticas. ¿Cuántos cuadernos le quedan por corregir?		3
2	¿Cuánto es el 25% de 180?		2
3	$365,9 : 3 =$		2
4	¿Qué fracción hay que sumar a $\frac{6}{10}$ para formar una unidad?		2
5	$589,37 \times 486 =$		1
6	¿Son equivalentes estas divisiones? ¿Por qué? $56,18 : 33$ y $5618 : 3300$		1
7	$1903 : 23 =$		2
8	$495,17 \times 297 =$		2
9	Cristina ha dado cinco vueltas y media al campo de fútbol. Si mañana quiere dar la mitad de vueltas que hoy, ¿cuántas vueltas dará mañana al campo de fútbol?		4
10	Sara decide encontrarse con Antonio a medio camino entre su casa y la de él. Las casas están en la misma calle en línea recta y a 747 metros la una de la otra. ¿Qué distancia recorren Sara y Antonio desde que salen de sus casas hasta que se encuentran?		4

Cuando creas que tienes los 20 puntos, ve al profe y él te dirá si has conseguido la llave.

Entonces podrás recortarla, abrir la puerta de clase y... escapar!!

@Profe\_RamonRG



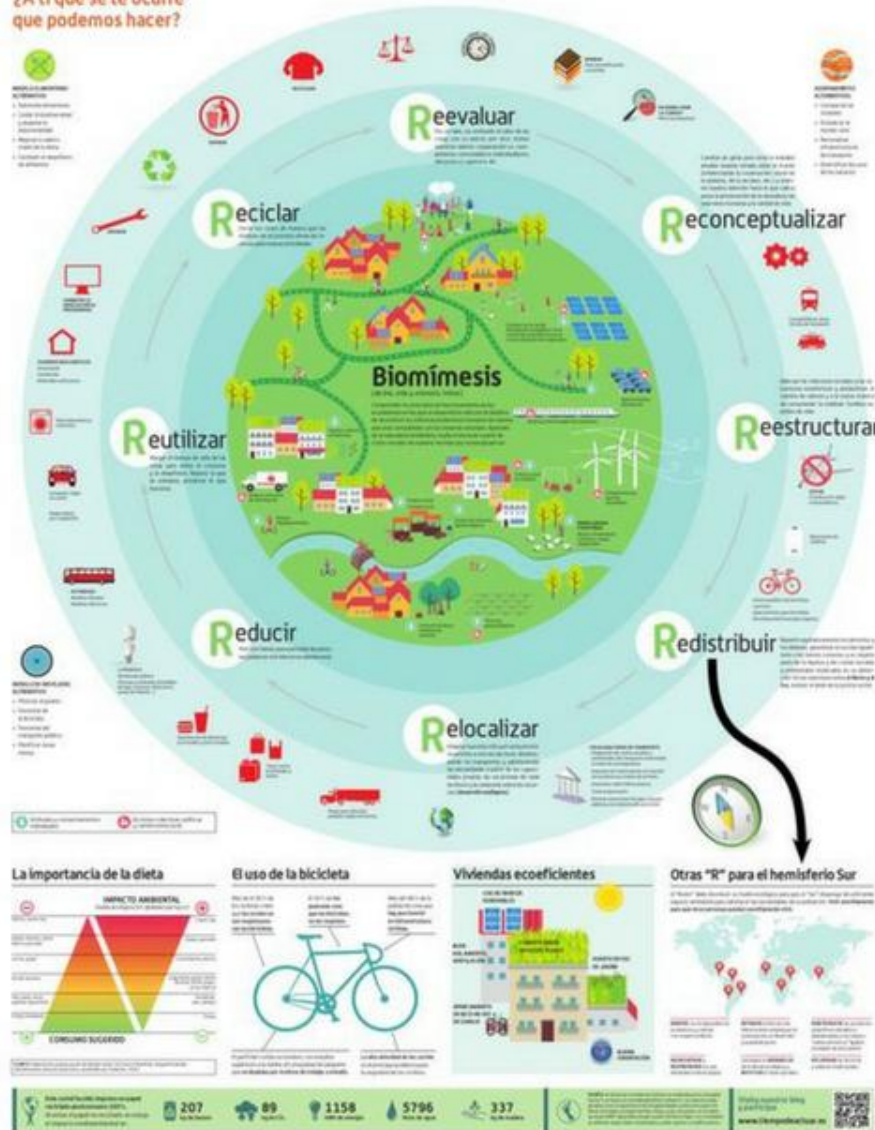
# Propuestas pedagógicas

*Gamificación  
y Retos para abrir candados*

# ¿Cómo empezamos a cambiar el mundo?

¿A ti qué se te ocurre que podemos hacer?

«Para vivir mejor, a partir de ahora, se trata de producir y consumir de otra manera, hacer más y mejor con menos, empezando por eliminar las fuentes del desperdicio (por ejemplo, los empaques innecesarios, el mal aislamiento térmico, etc.) y aumentar la durabilidad de los productos»  
 André Goss, Capitalismo, socialismo, ecología



# Propuestas pedagógicas

*Aprendizaje Servicio*

Parte de una demanda real de la sociedad.

Guías prácticas de ApS



@coralelizondo





## REDES DE RECONOCIMIENTO

*El qué del aprendizaje*

- **Opciones para la comprensión**  
**Lectura fácil**  
Organizadores gráficos: activas conocimientos previos, ideas principales, visualización  
Clarificar el significado de las palabras
- **Opciones para el lenguaje, expresiones matemáticas y símbolos**  
ARASAAC
- **Opciones para la percepción**  
**Presentar la información por distintas vías.**  
Inteligencias Múltiples

Estudiante capaz de identificar recursos

@coralelizondo

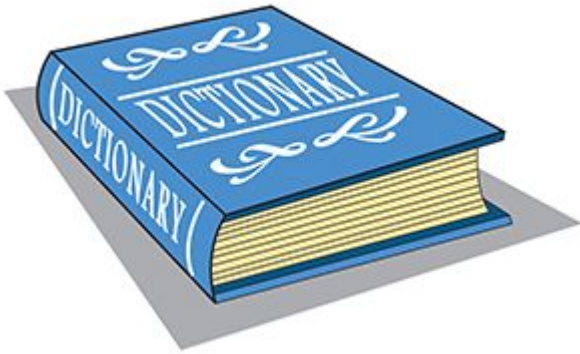
# Inteligencias Múltiples

*Distintas formas de aprender*



- **Inteligencia lingüística.** Piensan en palabras
- **Inteligencia lógica-matemática.** Piensan razonando
- **Inteligencia musical.** Piensan a través de ritmos y melodías
- **Inteligencia cinestésico-corporal.** Piensan a través del cuerpo, de sensaciones corporales.
- **Inteligencia visual-espacial.** Piensan en imágenes.
- **Inteligencia naturalista.** Piensan a través de la naturaleza.
- **Inteligencia intrapersonal.** Piensan en relación a sus necesidades, sentimientos y objetivos.
- **Inteligencia interpersonal.** Piensan compartiendo ideas con otras personas.

# Opciones para el lenguaje y los símbolos



# Lectura fácil

Asociación  
Lectura Fácil

Acercamos  
la información  
y la lectura  
a todas  
las personas



- Evitar tiempos verbales complejos
- Mantener la estructura Sujeto+verbo+complementos
- Utilizar oraciones simples y afirmativas
- Utilizar palabras cortas y de sílabas poco complejas
- Evitar acrónimos, abreviaturas o siglas
- Evitar adverbios acabados en -mente
- Evitar palabras polisémicas, con sentido figurado, metáforas y que impliquen juicios de valor
- Evitar palabras abstractas
- Evitar un número elevado de mensajes e ideas y transmitir un concepto por frase
- (...)



by Óscar García Muñoz



**emtic**  
educación, metodología,  
tecnología, innovación,  
conocimiento

**Propuesta didáctica:**  
Adaptar un texto en lectura fácil requiere un trabajo de síntesis y de aplicación de las pautas de redacción que NO es tan sencillo como parece.

**Concede un papel activo a tus alumnos y alumnas:** que sean ellos quienes redacten un texto escolar en lectura fácil, texto que pueda ser validado por usuarios potenciales de la lectura fácil del mismo centro educativo.



## EMTIC: “Lectura fácil, un modelo de diseño para todos”

(artículo con recursos y referencias a la LF)

# Propuestas pedagógicas

Realidad aumentada



@coralelizondo



## REDES ESTRATÉGICAS

*El cómo del aprendizaje*

Estudiante orientado  
a cumplir sus metas

- **Opciones para las funciones ejecutivas** Neurodiversidad  
Restauración y compensación.  
Planes cognitivos.
- **Opciones para la expresión y la comunicación. Destrezas expresivas y fluidez**  
Utilizar distintos lenguajes y distintos sistemas de representación.  
Presentar los productos ante una audiencia #ABP
- **Opciones para la acción física**  
Accesibilidad y tecnologías asistidas. Distintas respuestas.

# Compensación

*Mecanismos de "arriba-abajo"*



## Agenda

- 1.
2. Con dificultades de memoria episódica se le enseña a utilizar
3. la agenda.

A un estudiante que se despista con facilidad, se le entrena para que elimine todos los objetos que puedan distraerle.



# Restauración

*Mecanismos de "abajo-arriba"*



Practicar ejercicios diseñados para fortalecer procesos básicos: atención, memoria, funciones ejecutivas.



@coralelizondo

# Planes cognitivos

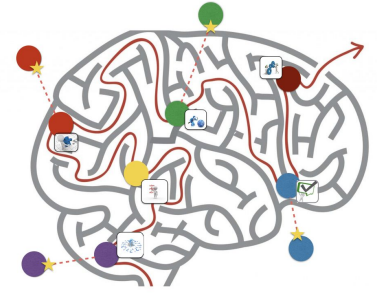
*Conocimiento de los pasos que requiere seguir una actividad compleja, establecimiento de secuencia de fases, inicio de una actividad dirigida a un objetivo, previsión de un plan...*











Planificar  
una excursión  
al parque de atracciones

@coralelizondo

# Matriz de los PAISAJES de aprendizaje



Actividades obligatorias
  Actividades opcionales

	LINGÜÍSTICA 	LÓGICO MATEMÁTICA 	MUSICAL 	ESPACIAL 	CORPORAL CINESTÉSICA 	NATURALISTA 	INTER-PERSONAL 	INTRA-PERSONAL 
RECORDAR	Obligatorio	Obligatorio	Opcional	Opcional	Opcional	Opcional	Obligatorio	Opcional
COMPRENDER	Opcional	Opcional	Obligatorio	Opcional	Obligatorio	Opcional	Opcional	Opcional
APLICAR	Opcional	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio	Opcional	Obligatorio	Obligatorio
ANALIZAR	Opcional	Opcional	Obligatorio	Opcional	Opcional	Obligatorio	Opcional	Obligatorio
EVALUAR	Opcional	Obligatorio	Opcional	Obligatorio	Obligatorio	Opcional	Obligatorio	Opcional
CREAR	Opcional	Opcional	Opcional	Opcional	Obligatorio	Opcional	Opcional	Obligatorio

# Propuestas pedagógicas



Marta Ciprés  
(@martacipres)



Mertxe J. Badiola  
(@mertxejbadiola)



Pau Nin  
(@pau\_nin)



Omar Fernández  
(@omarfgj)



El Pensamiento  
Computacional  
llega a las aulas  
para quedarse

-----  
#MoocBot

24/05/2017,  
20:00h (UTC+2)

**MOOC**

Pensamiento  
Computacional  
educativo (1ªEd)



intef

#MoocBot



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

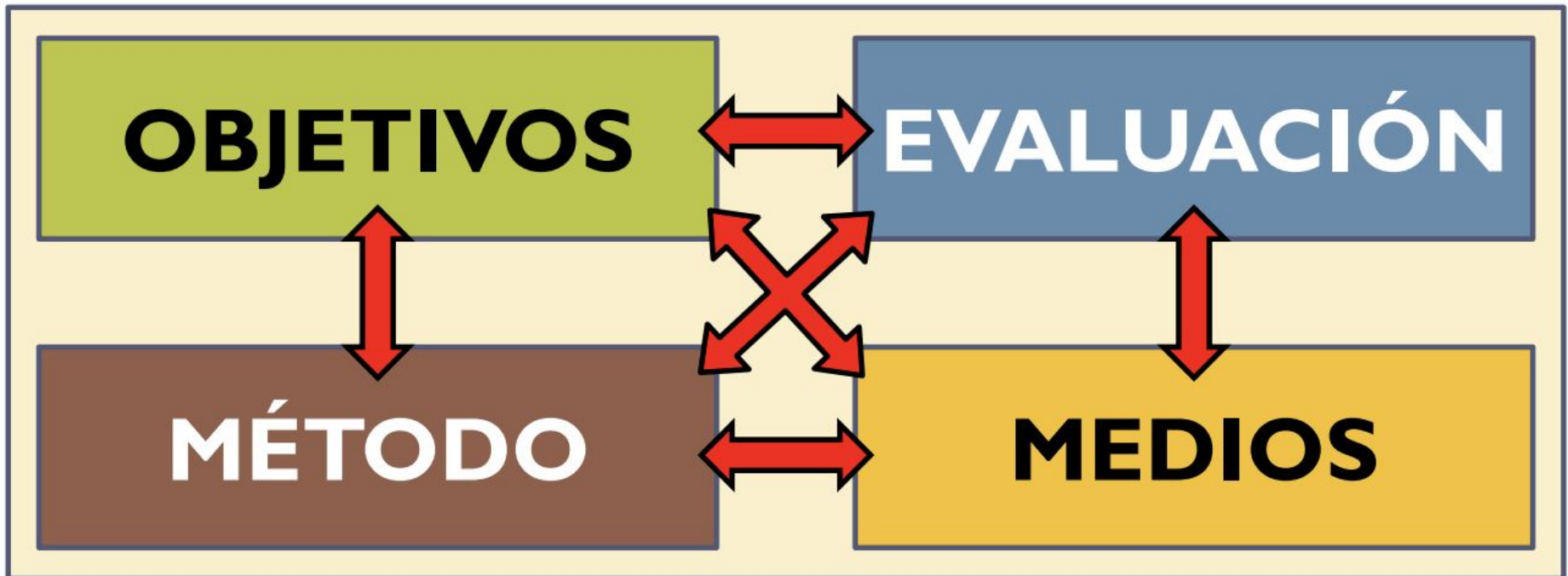
moocintef

educaLAB

# Diseño - desarrollo - evaluación del aprendizaje



## COMPETENCIAS



# Concreción curricular: de la Administración Educativa a mi aula.

¿CÓMO  
introducimos  
DUA?

¡Vaya, el gusano ha  
dejado de seguirme!

Pues a mí me ha pedido  
amistad el zorro, pero no sé...



## Conocer los seres vivos:

- Identifica las principales funciones del ser vivo.
- Explica la estructura de los seres vivos (células, tejidos, órganos, aparatos, sistemas).
- Diferencia seres vivos de seres inertes.

# EVALUACIÓN - ¡ponte a prueba!



- Saber lo que se espera de mí.
- Comprender lo que se espera de mí.
- Tiempo para dar lo que se espera de mí.
- Déjame conseguirlo junto a ti, junto a otros.

# Promoviendo el papel **ACTIVO** del que aprende. *¿Quién aprende?*

- **ABP - ABP - ABP**
- **ABJ - Gamificación**
- **Aprendizaje-Servicio**
- **Aprendizaje Cooperativo**
- **Aprendizaje dialógico**
- **Clase invertida**
- **Design Thinking**
- **Cultura EduMAKER**
- **Pensamiento Computacional**







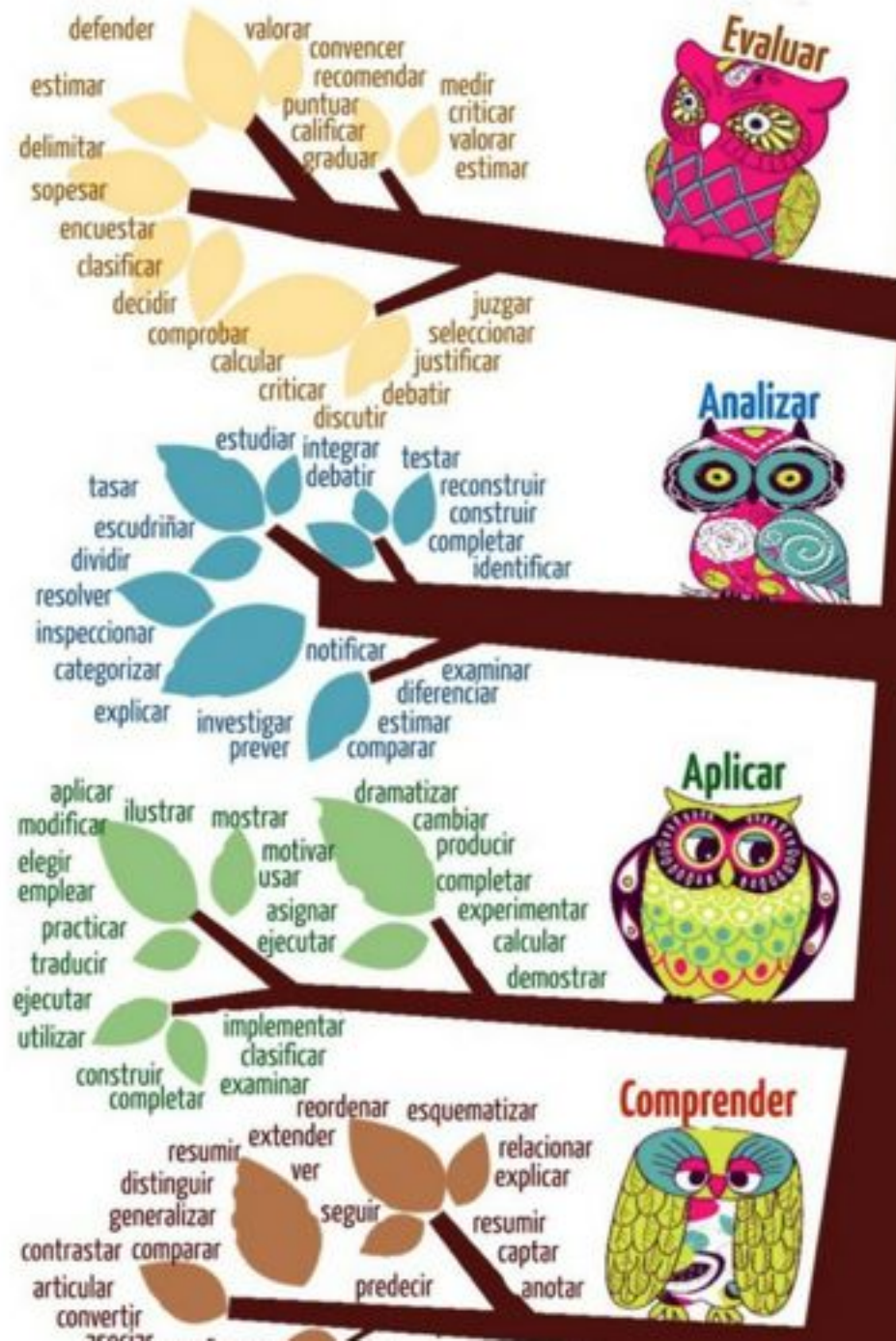
“Lucho por una educación  
que nos enseñe a pensar,  
no por una educación  
que nos enseñe a obedecer”

Paulo Freire



# TAXONOMÍA DE BLOOM

¿Qué hacemos con nuestro pensamiento cuando aprendemos?



# TAXONOMÍA DE BLOOM REVISADA

*La taxonomía de Bloom clasifica las operaciones cognitivas en seis niveles de complejidad crecientes*

CREAR

Supone juntar los elementos para formar un todo coherente

EVALUAR

Desarrollar capacidad crítica. Contrastar informaciones

ANALIZAR

Descomponer un concepto en partes, cómo interrelacionan

APLICAR

Conectar el conocimiento adquirido con el mundo real

COMPRENDER

Entendemos los conceptos y los explicamos

RECORDAR, CONOCER

Recuperar de la memoria la información

**TAXONOMÍA DE BLOOM**  
REVISADA

**CREAR**

Pensamiento  
de orden superior

**EVALUAR**

**ANALIZAR**

**APLICAR**

**COMPRENDER**

**RECORDAR, CONOCER**

Pensamiento  
de orden inferior





***Veamos un ejemplo***

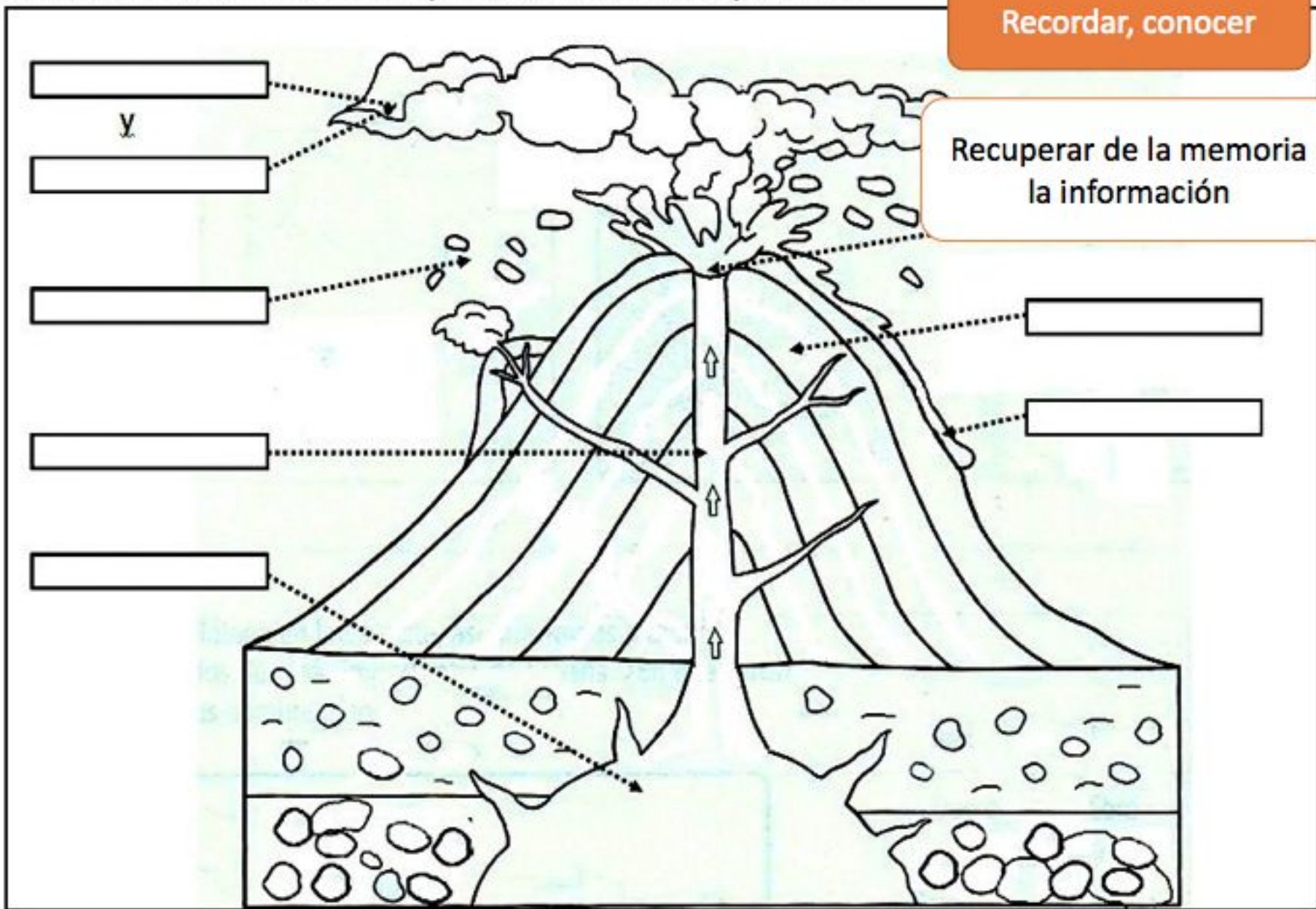


## **PARTES DE UN VOLCÁN**

Escribe los nombres de los componentes de un volcán y colorea.

Recordar, conocer

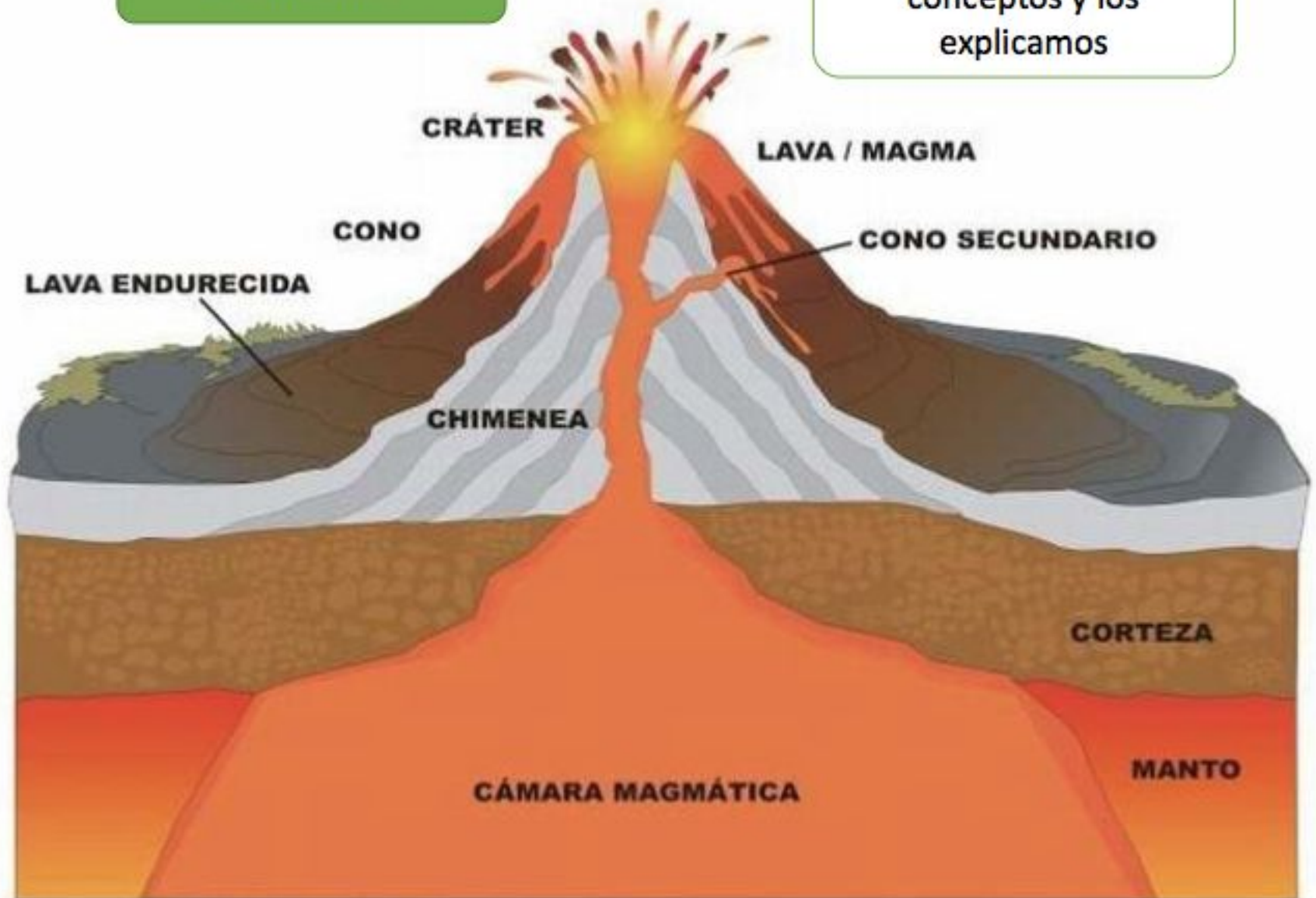
Recuperar de la memoria la información



Cráter, chimenea, cono volcánico, lava, magma, gases y cenizas, rocas pulverizadas.

Comprender

Entendemos los  
conceptos y los  
explicamos

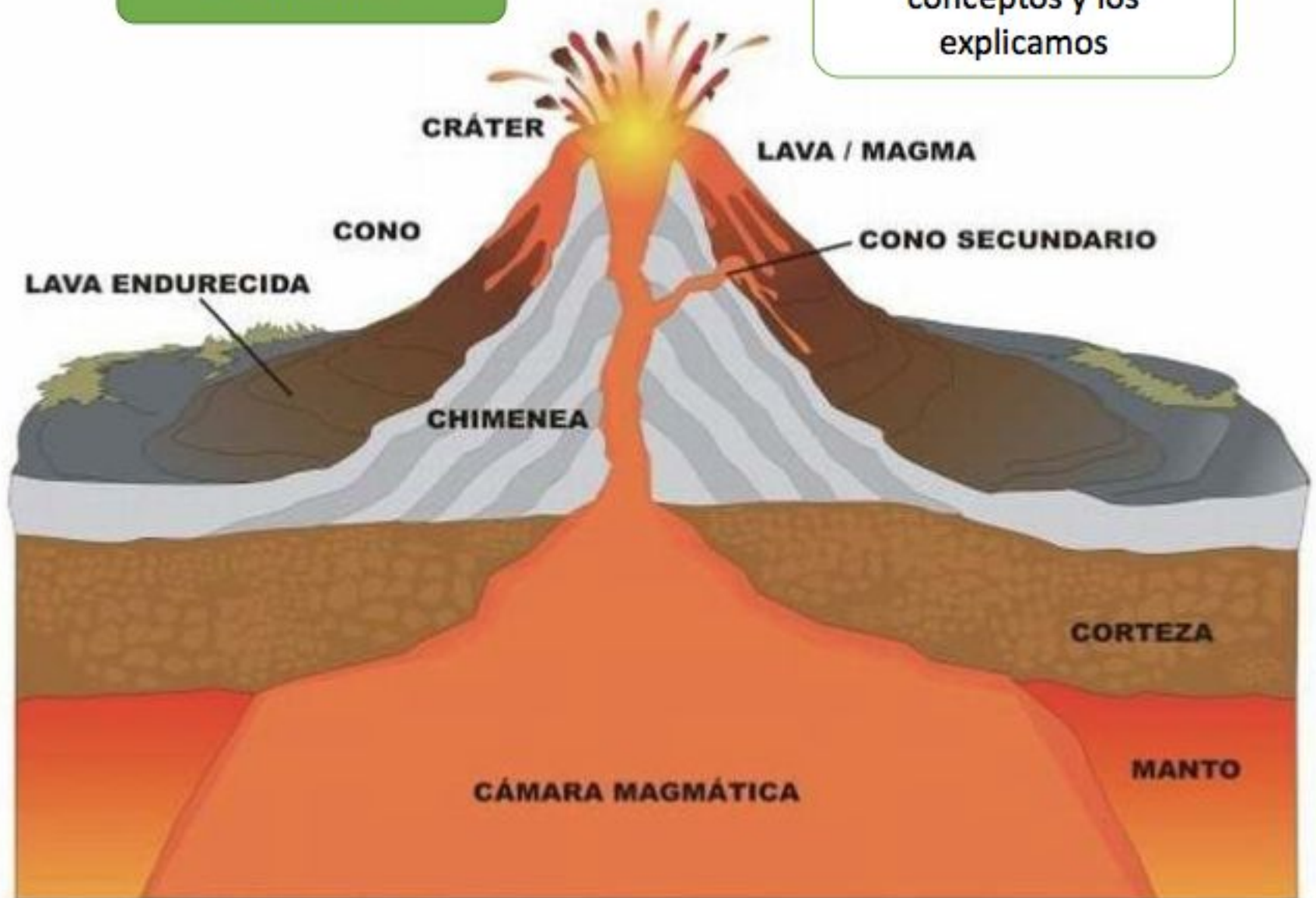


Explica las partes de un volcán.



Comprender

Entendemos los  
conceptos y los  
explicamos



Explica las partes de un volcán.

Analizar

Descomponer un concepto en partes, cómo interrelacionan

DETERMINAR RELACIONES PARTES DEL

EL OBJETO (TODO)

PARTES DEL OBJETO

--	--	--	--	--	--

¿CUAL ES LA FUNCION DE LA PARTE?

--	--	--	--	--	--

¿QUE PASARIA AL OBJETO SI FALTASE ESA PARTE?

--	--	--	--	--	--

¿CÓMO FUNCIONAN JUNTAS LAS PARTES PARA HACER QUE EL TODO SEA LO QUE ES?

# Escalera de la Metacognición



Es el proceso por el cual nos hacemos conscientes de nuestro propio aprendizaje, identificamos habilidades, limitaciones, herramientas, conocimientos previos, conocimientos nuevos, progresos y su aplicación práctica para hacer frente a las distintas situaciones que se nos presentan en la vida.

Evaluar

Desarrollar capacidad crítica. Contrastar informaciones

**Piensa**  
sobre tu pensamiento  
= eficacia  
destreza



4

Adaptación en el aprendizaje de nuevas situaciones

¿Cómo lo puedo mejorar?

¿Para qué me ha servido?

3

Evaluar la eficacia de la estrategia antes, durante y tras la realización de la tarea

¿Qué ha resultado + fácil,  
+ difícil, + novedoso?

2

Describe la estrategia empleada

¿Cómo lo he aprendido?

1

Ser consciente del tipo de pensamiento que has realizado

¿Qué he aprendido?

Crear

Supone juntar los elementos para formar un todo coherente

1



2



4



5



7



6



**DE RECORDAR  
Y  
COMPRENDER  
A CREAR**

**BLO  
OM**

@coraelizando



### Contenido real

- Significativo
- Contextualizado
- Importancia del contexto cercano



### Necesidad de saber

- Título provocador
- Decoración motivadora en el aula
- Provocar curiosidad



### Pregunta guía

- Pregunta que les haga saber
- Que dirija el proyecto
- Que provoque la necesidad de saber

# ABP

## Aprendizaje Basado en Proyectos

@coraelizando



### Voz alumnado

- Presentación material
- Expresión oral
- Educación Inklusiva



### Competencias siglo XXI

- Tareas competenciales
- Aprendizaje práctico
- Multifuncionalidad



### Investigación

- Pensamiento científico
- Experimentación
- Aprendizaje centrado en el alumno

## ELEMENTOS ESENCIALES



### Revisión y reflexión

- Pensamiento crítico
- Metacognición
- Feed-back



### Presentación del producto

- Ante un audiencia
- Propios compañeros de aula
- Familias, sociedad...



# ¿EN QUÉ SE BASA?



Pensamiento  
crítico



Colaboración  
Trabajo equipo



Comunicación  
Voz

# ABP

El proyecto no es el postre,  
es el plato principal

Fuente:

[http://ble.org/object/document/main\\_course\\_not\\_dessert](http://ble.org/object/document/main_course_not_dessert)





El proyecto en el ABP es un plato principal rico en **contenidos curriculares** y en **competencias clave** para la sociedad del siglo XXI, no como un postre en el que aplicar los contenidos vistos en clases anteriores.



# #ABP

**Debe tener sentido para los alumnos, deben percibirlo como algo que personalmente quieren hacer bien porque les importa.**

**Y además debe tener un propósito educativo, debe ser significativo, acorde a los estándares de aprendizaje del tema o materia que trata.**

**#criterios fundamentales**



Cambio en el  
rol del docente



Cambio en el rol  
del alumnado

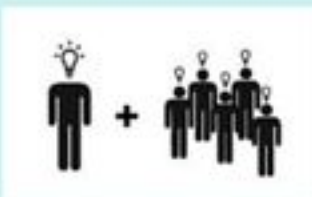


Estimula  
la expresión oral

---

# ABD

---



Trabajo  
en equipo



Adaptado  
a su contexto,  
realidad



Uso de las TIC

# Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)



## TOP 10 ABP



### Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Metodología que propicia el papel activo del alumno en el aprendizaje de las competencias, aunando sus intereses con las necesidades educativas, en base a la realización de un proyecto para llegar a un producto final que supone un reto.



@milagrosrubiop

@rincnAD

ROL ALUMNO

ROL DOCENTE

EVALUACIÓN

RECURSOS TIC

GOOGLE en ABP

01

02

03

05

07

09

10

PASOS

VENTAJAS

04

06

08

CONECT@

CREA PRODUCTOS

EJEMPLOS ABP



ABP  
INCLUSIVO

Investigo - Creo - Aprendo



# La historia de ParAlgunos



**Todos aprendéis de la misma manera. Adaptaros todos al currículum, al docente, al sistema...**

**Algunos aprendéis de una manera distinta. Haré ajustes y/o adaptaciones para vosotros.**

## **La magia del DUA**

### **Currículo...**

- **Talla única**
- **ParAlgunos**
- **Para-todos**

**Todos tenéis necesidades educativas personales (NEP). Os ofrezco entornos de aprendizaje capacitantes.**

**CURRÍCULO  
“TALLA ÚNICA”**

**EXCLUSIÓN**

**CURRÍCULO  
“ParAlgunos”**

**INTEGRACIÓN**

**La magia del DUA**

**Garantizar para  
TODOS...**

- **Presencia**
- **Participación**
- **Logros**

**CURRÍCULO  
“Para-Todos”**

**INCLUSIÓN**

# Por un ÚNICO modelo de escuela

## Escuela ~~inclusiva~~



**TODAS** las escuelas pueden  
y deben ser inclusivas.

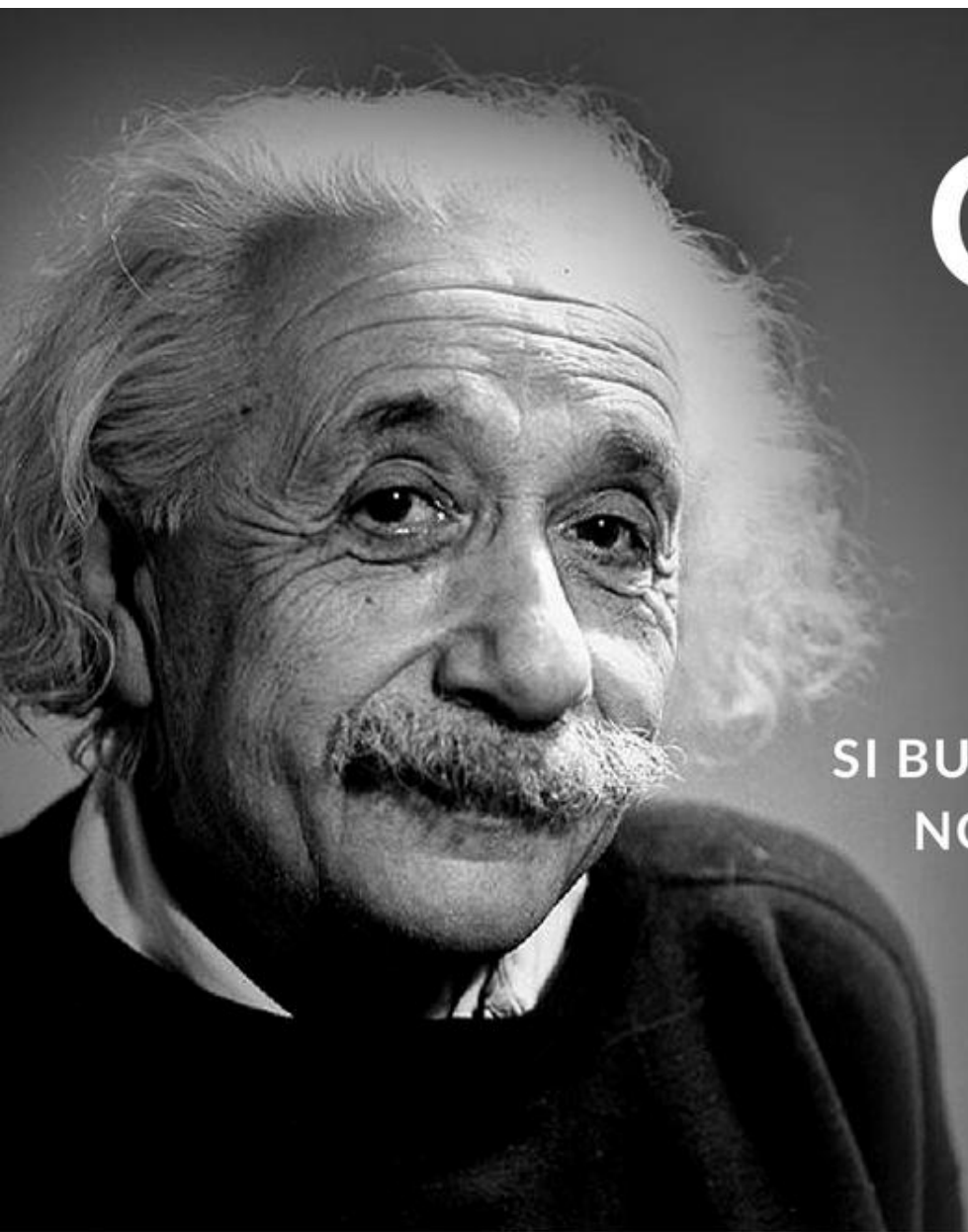
La inclusión **SOCIAL** solo  
es posible a través de la  
inclusión **ESCOLAR**.



A high-angle, perspective view of the Golden Gate Bridge in San Francisco. The bridge's towers and suspension cables are prominent on the left, leading the eye across the water towards the distant tower on the right. The water is a deep blue, and a small sailboat is visible in the lower center. The sky is a pale blue with some light clouds.

# **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE**

**Tendiendo puentes hacia la inclusión**



# GRACIAS

SI BUSCAS RESULTADOS DIFERENTES,  
NO HAGAS SIEMPRE LO MISMO.

Milagros Rubio @milagrosrubiop  
Coral Elizondo @coralelizondo