

## Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

<b>PRINCIPIO I: Proporcionar múltiples formas de representación</b>		
<b>PAUTA 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b><i>1.1 Opciones que permitan la personalización en la presentación de la información</i></b>	La información debe ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las características perceptivas	
<b><i>1.2 Ofrecer alternativas para la información auditiva</i></b>	Ofrecer diferentes opciones para presentar cualquier tipo de información auditiva, incluyendo el énfasis	
<b><i>1.3 Ofrecer alternativas para la información visual</i></b>	Proporcionar alternativas no visuales	

<b>PAUTA 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<i>2.1 Clarificar el vocabulario y los símbolos</i>	Explica o proporcionar una representación alternativa al vocabulario clave, etiquetas, iconos y símbolos	
<i>2.2 Clarificar la sintaxis y la estructura</i>	Proporcionar representaciones alternativas que clarifiquen o hagan más explícitas las relaciones sintácticas o estructurales entre los elementos (cómo elementos simples se combinan para crear nuevos significados/ hacer explícitas las sintaxis de una frase o la estructura de una representación gráfica)	
<i>2.3 Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos</i>	Proporcionar opciones que reduzcan las barreras y el incremento de carga cognitiva que conlleva la decodificación para los estudiantes que no les resulten familiares o no manejen de manera fluida los símbolos	
<i>2.4 Promover la comprensión entre diferentes idiomas</i>	Proporcionar alternativas lingüísticas, especialmente en la información clave o el vocabulario	
<i>2.5 Ilustrar a través de múltiples medios</i>	Proporcionar alternativas al texto	

<b>PAUTA 3: Proporcionar opciones para la comprensión</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b>3.1 Activar o sustituir los conocimientos previos</b>	Proporcionar opciones que facilitan o activan los conocimientos previos o permiten establecer conexiones con la información previa necesaria	
<b>3.2 Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones</b>	Proporcionar claves explícitas o indicaciones que ayuden a prestar atención a lo importante frente a lo que no lo es: gestión efectiva del tiempo, identificar lo valioso o establecer nexos con conocimientos previos	
<b>3.3 Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación</b>	Proporcionar modelos y apoyos para el empleo de estrategias cognitivas y meta-cognitivas que faciliten el procesamiento de la información y la transformación de la información en conocimiento útil	
<b>3.4 Maximizar la transferencia y la generalización</b>	Proporcionar apoyos para la favorecer la generalización y transferencia de aprendizajes a nuevos contextos y situaciones.	

<b>PAUTA 4: Proporcionar opciones para la interacción física</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b>4.1 <i>Variar los métodos para la respuesta y la navegación</i></b>	Proporcionar diferentes métodos para navegar a través de la información y para interactuar con el contenido (buscar, responder, seleccionar, redactar)	
<b>4.2 <i>Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo</i></b>	Proporcionar apoyos para garantizar el uso efectivo de las herramientas de ayuda, asegurando ni las tecnologías ni el currículum generan barreras	

<b>PAUTA 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b>5.1 Usar múltiples medios de comunicación</b>	Proporcionar medios alternativos para expresarse	
<b>5.2 Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición</b>	Proporcionar múltiples herramientas para la construcción y composición (a menos que el objetivo esté dirigido al aprendizaje de la utilización de una herramienta específica)	
<b>5.3 Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución</b>	Proporcionar diferentes opciones para que los alumnos alcancen el máximo nivel de dominio en las diferentes competencias	

<b>PAUTA 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b>6.1 Guiar el establecimiento adecuado metas</b>	Incorporar apoyos graduados para aprender a establecer metas personales que supongan un reto pero a la vez sean realistas	
<b>6.2 Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias</b>	Articular diferentes opciones para fomentar la planificación y el desarrollo de estrategias, y proporcionar apoyos graduados para ejecutar de forma efectiva dichas estrategias.	
<b>6.3 Facilitar la gestión de información y de recursos</b>	Proporcionar estructuras internas y organizadores externos para mantener la información organizada y “en mente”, favoreciendo la memoria de trabajo	
<b>6.4 Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances</b>	Proporcionar una retroalimentación “formativa” que permita a los estudiantes controlar su propio progreso y utilizar esa información para su esfuerzo y su práctica	

<b>PAUTA 7: Proporcionar opciones para captar el interés</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b>7.1 Optimizar la elección individual y la autonomía</b>	Ofrecer opciones a los alumnos para desarrollar su toma de decisiones, su satisfacción con los logros alcanzados e incrementar el grado de vinculación con su propio aprendizaje	
<b>7.2 Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad</b>	Proporcionar diferentes opciones que optimicen lo que es relevante, valioso, importante y motivador para cada uno de los alumnos	
<b>7.3 Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones</b>	Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula, ofreciendo opciones que reduzcan los niveles de incertidumbre y la sensación de inseguridad (feedback y experiencias negativas), la percepción de amenazas y las distracciones, y que ofrezcan diferentes niveles de estimulación sensorial	

<b>PAUTA 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b>8.1 Resaltar la relevancia de metas y objetivos</b>	Establecer un sistema de recordatorios periódicos o constantes que recuerden el objetivo y su importancia, con el fin de conseguir el mantenimiento del esfuerzo y la concentración aunque aparezcan elementos distractores	
<b>8.2 Variar las exigencias y los recursos para optimizar los desafíos</b>	Establecer exigencias de diferente naturaleza y con niveles de dificultad variados para completar con éxito la tarea, así como variedad de propuestas o tareas y un repertorio de posibles recursos	
<b>8.3 Fomentar la colaboración y la comunidad</b>	Diseñar agrupamientos flexibles que favorezcan la colaboración y el trabajo en equipo	
<b>8.4 Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea</b>	Utilizar el feedback orientado al dominio de algo	

<b>PAUTA 9: Proporcionar opciones para la auto-regulación</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<b>9.1 Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación</b>	Proporcionar múltiples opciones para que los estudiantes mantengan la motivación: sean capaces de establecer sus propios objetivos de manera realista y fomentar pensamientos positivos sobre la posibilidad de lograrlos, manejando la frustración y evitando la ansiedad	
<b>9.2 Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana</b>	Proporcionar variedad y alternativas de apoyos para ayudar a los estudiantes a elegir y probar estrategias adaptativas para gestionar, orientar o controlar sus respuestas emocionales ante los acontecimientos externos	
<b>9.3 Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión</b>	Proporcionar múltiples modelos y pautas de técnicas diferentes de auto-evaluación para controlar las emociones y la capacidad de reacción	