

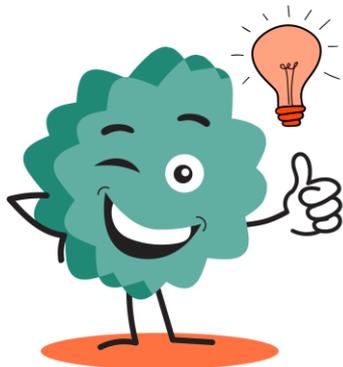
# DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE



## ÍNDICE

DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE.....	1
• ¿QUÉ ES EL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE? .....	3
• PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE3	
CREACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES ACCESIBLES .....	5
• CONTENIDO WEB.....	5
• APLICACIONES EDUCATIVAS.....	6
• ELEMENTOS MULTIMEDIA .....	6
• ELEMENTOS DIGITALES.....	6
• CONTENIDOS VERBALES .....	7

## • ¿QUÉ ES EL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE?



El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) es un **modelo de enseñanza**.

Ofrece varias opciones didácticas para que el **alumnado aprenda a aprender** y esté motivado para hacerlo a lo largo de sus vidas.

Así, se fomentan **procesos pedagógicos accesibles** para todo el alumnado, a través de un **currículo flexible** que se ajuste a las diferentes necesidades y ritmos de aprendizaje.

Un **currículo diseñado según el DUA** se crea desde el principio para atender las **necesidades educativas** del mayor número de alumnos/as.

El Diseño Universal de Aprendizaje intenta **adaptarse** a las **diferencias y estilos de aprendizaje individuales** en entornos escolares flexibles.

Se aplica a:

- Las **prácticas** educativas, objetivos y métodos.
- Los **espacios educativos**.
- Los **materiales** utilizados.

### • PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE

✓ Principio 1: El “**QUÉ**” del aprendizaje.

No hay un solo medio para ofrecer la **información** al alumnado: por ello, hay que facilitar **varios formatos de representación**.

Hay estudiantes que aprenden mejor con herramientas visuales, mientras que otras personas necesitan herramientas auditivas.

Por ejemplo, se pueden usar **videos con subtítulos** y transcripciones de audio, pues facilita al alumnado sordo acceder a la información de los videos.

✓ **Principio 2:** El “**CÓMO**” del aprendizaje.

Las personas tienen **diversas formas de interiorizar y expresar** sus **conocimientos**.

En este sentido, el alumnado con dificultades físicas, sensoriales o intelectuales abordará las tareas de una forma diferente: unas personas podrán comunicarse por escrito, pero no de forma oral o viceversa, entre otros.

**No hay un medio de expresión óptimo para todo el alumnado:** por tanto, es fundamental ofrecer varias opciones para ello.

✓ **Principio 3:** El “**POR QUÉ**” del aprendizaje.

Cada persona **participa** y tiene una **motivación** para aprender de forma **diferente**.

Puede haber personas con mucha implicación para aprender y otras con menos.

**No hay un único medio de compromiso que sea óptimo para todo el alumnado:** por ello, es importante ofrecer **múltiples medios de compromiso**.

Por ejemplo, tener libros con diferentes formas de participación en la educación.

## CREACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES ACCESIBLES

### ● CONTENIDO WEB

- ✓ Perceptibilidad:
  - Ofrecer **alternativas textuales** para ajustarse a las necesidades de las personas.  
Por ejemplo, letras de mayor tamaño, Braille, voz, símbolos y lenguaje simple, entre otros.
  - Ofrecer **alternativas sincronizadas** para contenidos **multimedia**.
  - Crear contenidos que se puedan **presentar de varias formas** (por ejemplo, de manera más sencilla) **sin perder contenido**.
- ✓ Operabilidad:
  - Que toda la **funcionalidad** esté disponible a través del **teclado**.
  - Ofrecer **tiempo suficiente** para leer y utilizar el contenido.
  - Ofrecer **ayuda y accesos sencillos** para localizar contenido y determinar dónde se encuentra la persona usuaria.
- ✓ Comprensibilidad:
  - **Contenido textual legible** y comprensible.
  - Crear **páginas** cuya apariencia y operabilidad sean **predecibles**.
  - Ayudar a las personas usuarias a **evitar y corregir errores**.
- ✓ **Robustez**: maximizar la **compatibilidad con agentes de usuario**, incluidas las tecnologías de asistencia.

## [Enlace a las directrices WCAG](#)

### ● **APLICACIONES EDUCATIVAS**

- ✓ Permitir que la persona realice los **ajustes necesarios** en función de sus preferencias y necesidades.
- ✓ Ofrecer **acceso equivalente** para contenidos de **audio** y **visuales**, basados en las necesidades de la persona.
- ✓ Ofrecer **compatibilidad con ayudas técnicas** e incluir **acceso completo por el teclado**.
- ✓ Ofrecer información de **contexto** y de **orientación**.
- ✓ Seguir las **especificaciones de IMS** y otras especificaciones, estándares o pautas relevantes.
- ✓ Considerar el **uso de XML**, **lenguaje de marcas** desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C), para mejorar la interoperabilidad entre productos.

### ● **ELEMENTOS MULTIMEDIA**

- ✓ **Transcripción:** Se debe ofrecer un **texto que sea equivalente** para los **elementos no textuales**: es decir, imágenes, representaciones gráficas, símbolos o animaciones, entre otros.
- ✓ **Audiodescripción:** El **texto** equivalente a la pista visual de una presentación multimedia debe ofrecer una **descripción sonora de la información importante de la pista visual**.
- ✓ **Subtítulos:** Se deben **sincronizar** con la presentación.

### ● **ELEMENTOS DIGITALES**

Los **documentos digitales** más comunes son los formatos del **paquete Office** de Microsoft y **PDF Adobe**.

Cada uno de estos formatos requiere una serie de **acciones** para que la **información que contengan sea accesible**.

Enlace a la accesibilidad web, [contenidos accesibles en word](#), PDF y [contenidos accesibles en PPT](#)

## ● **CONTENIDOS VERBALES**

Deben existir **diversas opciones** para que todas las personas tengan **acceso a cualquier información** presentada de forma **sonora**, incluyendo las enfatizaciones. Por ejemplo:

- ✓ **Textos equivalentes** en forma de **grabación** o reconocimiento de voz automática.
- ✓ **Analogías visuales** para enfatizar los textos, como **emojiconos** y **símbolos**, entre otros.
- ✓ **Equivalentes visuales** para efectos de sonido y alertas.