



DUA-A

Enfoque para hacer inclusiva una metodología

¿QUÉ ES?

DUA-A son las siglas de Diseño Universal y Aprendizaje Accesible.

Se considera que el alumnado tiene diferentes capacidades para deambular por el espacio, para practicar una actividad o utilizar un objeto, diversidad que se debe tener en cuenta a la hora de diseñar espacios, situaciones de aprendizaje, actividades y objetos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se busca programar de inicio bajo esta mirada para evitar el tener que necesitar adaptaciones posteriores.



Autor de los pictogramas: Sergio Palao
Composición y compilación: Mabel Villaescusa

¿PARA QUÉ SIRVE?

Ayuda a analizar y adaptar cualquier metodología activa para hacerla inclusiva. Trabajar de esta forma garantiza la presencia, la participación y el progreso de todo el alumnado. Para ello, debe contemplar cómo aprende el alumnado:

- Potenciando su implicación generando motivación intrínseca, incentivando su atención, promoviendo su capacidad mnésica, modulando la carga cognitiva de los contenidos, permitiéndoles aprender enseñando.
- Presentando la información a través de diversos formatos y con niveles de dificultad secuenciados.
- Optimizando el procesamiento de la información que el alumnado ha de hacer, a la hora de seleccionar, organizar, elaborar y expresar conocimientos.
- Ofreciendo diferentes vías de expresión del conocimiento que permitan una evaluación formadora, formativa, sumativa, holística y variada.
- Implementando una retroalimentación adecuada, con la finalidad de corregir errores, mejorar sus destrezas, afianzar los procedimientos para que aprendan, finalmente, a autorregularse y a aplicar las mejores estrategias en la realización de las tareas de aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS

Aquello que se programe será preferiblemente a través de una metodología activa, promoviendo la autonomía en el aprendizaje a partir de la implicación responsable del alumnado, generando interacción, colaboración y cooperación; proponiendo actividades significativas dentro y fuera del aula, e incrementando la participación activa de todo el alumnado. Se busca garantizar la accesibilidad:



Física: cualquier persona ha de desplazarse, llegar y permanecer en los diferentes lugares y participar en las actividades de manera cómoda, así como coger y manipular los objetos confortablemente.

Sensorial: se ha de facilitar el acceso, a través de los sentidos, a la información necesaria para realizar actividades, manipular objetos y desplazarse por los entornos.



Cognitiva: se ha de tener en cuenta que los espacios, diseños, evaluación, materiales, recursos, instrumentos, herramientas y dispositivos resulten inteligibles, adaptándose al nivel de comprensión del alumnado y siendo lo más predecibles posible.

Emocional: se ha de promover que las personas se sientan competentes, seguras y acogidas.



Autor de los pictogramas: Sergio Palao
Composición y compilación: Mabel Villaescusa

PARA SABER MÁS

Orientaciones, recursos, herramientas y formación:
<https://portal.edu.gva.es/cefireinclusiva/es/dua-a-2/>

Vídeo con claves y ejemplos: <https://www.youtube.com/watch?v=qFKoR7NaxNw>

Aragall, F. (2008). Diseño para todos: un conjunto de instrumentos. Biblioteca fundación ONCE; <https://biblioteca.fundaciononce.es/publicaciones/coleccion-es-propias/coleccion-accesibilidad/disenho-para-todos-un-conjunto-de>

Orientaciones para programar con Diseño Universal y Accesibilidad (DUA-A):
<https://portal.edu.gva.es/cefireinclusiva/wp-content/uploads/sites/193/2021/10/Orientaciones-imprimir-CAST-GENERAL-v2.0-oct21.pdf>