

ACCESIBILIDAD

FÍSICA

Desplazarse	Participar	Manipular
Ergonomía	Flexibilidad	Seguridad
Autonomía	Adaptación	Tecnología

SENSORIAL

Percepción	Audición	Visión
Tacto	Sensibilidad	Entorno
Tecnología	Temperatura	Iluminación

COGNITIVA

Fácil comprensión	Nivel apropiado	Predecible
Organización	Planificación	Diversidad de formatos
Multinivel	Metacognición	Secuenciación

EMOCIONAL

Competencia	Autonomía	Conexión
Acoger	Bienestar	Convivencia
Participar	Empoderar	Seguridad

IMPLICACIÓN

MOTIVACIÓN

Información previa	Objetivos claros	Metas alcanzables
Utilidad y relevancia	Opciones	Indicaciones en las tareas
Autoevaluación	Reconocer logros	Compomiso

ATENCIÓN

Focalizar	Reforzar	Redirigir
Secuenciar	Clarificar	Interactuar
Estímulos relevantes	Establecer propósitos	Descansos activos

MEMORIA

Seleccionar	Retener	Completar
Evocar	Controlar sobrecarga	Activar
Sintetizar	Repasar	Estrategias memorización

PARTICIPACIÓN

Aprendizaje entre iguales	Explicar	Cooperar
Exponer	Preguntar y responder	Valorar el esfuerzo
Lectura en parejas	Exigir	Multinivel

INFORMACIÓN

ACCESO

Múltiples vías	Necesidades específicas	Condiciones del entorno
Recursos comprensibles	Dificultad en la tarea	Complejidad variable
Lectura fácil	Claridad	Múltiples medios

PROCESAMIENTO

Objetivos definidos	Guiones y pautas	Criterios de evaluación
Preguntas relevantes	Distintas perspectivas	Instrucciones precisas
Distintas formas de presentación	Listas de cotejo	Síntesis y aplicación

EXPRESIÓN

Múltiples vías	Diferentes formatos	Apoyos a la expresión
Creatividad	Aprendizaje no formal	Resolución de problemas
Autonomía	Autorregulación	Chequeo y corrección

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Diversidad de SdA	Individual y grupal
Complejidad adecuada	Esfuerzos y progresos	Propuestas de mejora
Autoevaluación	Exámenes accesibles	Flexibilidad

FEEDBACK

BÁSICO

Centrado en la tarea	Destacar aciertos	Indica errores
Informativo	Orienta hacia respuesta	Muestra la respuesta
Motivador	Clarificador	Inmediato

INSTRUCCIÓN

Centrado en el proceso	Sugerir mejoras	Afianzar
Reflexivo	Facilitar estrategias	Concreto
Diálogo	Involucrar	Dilatado

AUTORREGULACIÓN

Estrategias autoevaluación	Criterios evaluación	Preguntas relevantes
Visibilizar progresos	Pautas de corrección	Preguntas dirigidas
Reflexión	Autoconocimiento	Metacognición

PLANIFICADOR DUA-A

PARTE B: LÉXICO GUÍA

FEEDBACK

BÁSICO



Es la información que se da al alumnado sobre **cómo ha realizado una tarea**, focalizando la atención en el resultado. Indica errores y destaca aciertos.

Proporciona información al alumnado sobre:

¿DÓNDE ESTOY? y ¿QUÉ DEBO HACER AHORA?

DE INSTRUCCIÓN



Es la información concreta que se da al alumnado **sobre el procedimiento** seguido para resolver la tarea, por tanto no focaliza la atención en el resultado.

Proporciona información al alumnado sobre:

¿QUÉ DEBO HACER PARA MEJORAR?

FEEDBACK PARA LA AUTORREGULACIÓN



Es la información que permite al alumnado reflexionar sobre **cómo aprende**.

Proporciona información al alumnado sobre:

¿CÓMO PUEDO PLANIFICAR, MONITORIZAR Y EVALUAR MI PROPIO APRENDIZAJE PARA MEJORAR CONTINUAMENTE?

PLANIFICADOR DUA-A

PARTE A: ELEMENTOS

INFORMACIÓN

ACCESO



Hace referencia a **cómo presentamos la información** que pretendemos que nuestro alumnado aprenda.

Debe ofrecerse a través de diferentes formatos y con distintos niveles de complejidad cognitiva, para mejorar la participación y aprendizaje del alumnado.

PROCESAMIENTO



Hace referencia a las estrategias que el alumnado utiliza para **transformar la información en conocimiento**.

Implica dinamizar actuaciones para seleccionar, organizar y procesar la información.

EXPRESIÓN



Hace referencia a **cómo el alumnado expresa lo que ha aprendido** de diversas maneras.

Para ello, debemos ofrecer actividades que "faciliten la salida" del conocimiento y que, a su vez, nos posibiliten ofrecer feedback.

EVALUACIÓN



Hace referencia **no solo a la evaluación que califica**, sino a la **evaluación que regula el aprendizaje**.

Debe permitir al profesorado comprobar el progreso del alumnado, y aportar información a éste sobre las rectificaciones para seguir aprendiendo.

IMPLICACIÓN

MOTIVACIÓN



Conjunto de acciones que **activan, inician, dirigen y mantienen la conducta** orientada **hacia una meta**. (Ames (1992), Tapia (1997) y Urdan, (1997)).

Activar la curiosidad, destacar la utilidad, presentar desafíos accesibles o conectar con conocimientos previos, son ejemplos.

ATENCIÓN



Capacidad de **enfocar y mantener el interés** en una tarea o estímulo específico mientras se filtran las distracciones.

Implica la concentración consciente en la información relevante, lo que permite procesarla de manera efectiva.

MEMORIA



Proceso cognitivo que nos permite **codificar, almacenar y recuperar la información** para aplicarla en tareas y situaciones actuales.

Realizar tareas de síntesis o promover la reelaboración de los contenidos, son estrategias para favorecer la memoria.

PARTICIPACIÓN



Se refiere a la **acción activa de involucrarse** en una tarea, actividad o interacción.

Implica contribuir de manera significativa, colaborar, compartir ideas, esfuerzo y compromiso.

ACCESIBILIDAD

FÍSICA



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



Acceder, **a través de los sentidos**, a la **información** necesaria para realizar actividades, manipular objetos y desplazarse por los entornos.

COGNITIVA



Características que deben presentar los entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos para que resulten **inteligibles o de fácil comprensión** (Belinchón, Casas, Díez y Tamarit, 2014)

EMOCIONAL



Los entornos y actividades accesibles emocionalmente son los que promueven que las personas se sientan **competentes, seguras y acogidas**, promoviendo la participación activa y la ayuda mutua entre las personas.