



Diplomatura DUA 3.0

Materiales

Los materiales que el docente usa en el aula cumplen un papel fundamental en el proceso de aprendizaje. Son los intermediarios entre el conocimiento y el alumno y deberían facilitar el aprendizaje, no ser una barrera.

Según el enfoque del DUA, los materiales sirven para apoyar al alumnado en su aprendizaje y permiten adaptarse mejor a las necesidades y capacidades personales de cada uno, apoyan los procesos de aprendizaje relacionados con cada una de las redes cerebrales. (MEYER, ROSE Y GORDON, 2014).

- **Para apoyar la motivación y el compromiso** : materiales que permiten la elección de contenidos, incluyen diferentes niveles de reto o andamiaje y proporcionan múltiples opciones para generar y mantener el interés.
- **Para apoyar el acceso a la información y su comprensión**: materiales que incluyan apoyos como glosarios, traductores, hipervínculos a información relacionada u orientaciones para guiar el proceso de aprendizaje.
- **Para apoyar la expresión de los aprendizajes**: materiales que cuentan con herramientas para analizar, organizar y sintetizar información o que permitan demostrar lo aprendido de múltiples formas (escritura, audio, video, dibujos)

El enfoque del DUA recomienda la utilización por parte del docente de múltiples recursos didácticos de distinto tipo, con el fin de que los alumnos puedan utilizar aquellos con los que se sienten más cómodos y que les son más útiles para acceder al aprendizaje.

DESDE LA PERSPECTIVA DEL DUA, LOS MATERIALES PERMITEN ATENDER A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO, APOYANDO EL DISEÑO DE CURRÍCULOS INCLUSIVOS SON AQUELLOS QUE

- CONTRIBUYEN A QUE EL ALUMNO ALCANCE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
- IMPLICAN DE FORMA ACTIVA A LOS ALUMNOS EN EL PROPIO PROCESO DE APRENDIZAJE. (MEYER, ROSE Y GORDON, 2014)

Los medios digitales permiten a los alumnos encontrar la información en una gran variedad de fuentes distintas, así como encontrarla en múltiples formatos más allá del texto.

MATERIALES DIGITALES

El uso de las tecnologías como medio para mejorar los aprendizajes y atender la diversidad de los estudiantes ha sido objeto de numerosos estudios. Entre las propuestas teórico-prácticas se encuentran los enfoques basados en el Diseño Universal que han trasladado la aplicación de principios del campo arquitectónico al ámbito educativo. En el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) las tecnologías tienen un papel esencial pues se ha demostrado que el uso de recursos digitales ofrece alternativas para eliminar barreras y mejorar los aprendizajes. La flexibilidad que aporta la tecnología ofrece cuatro potencialidades a los medios digitales que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje (Rose y Meyer, 2002):

- 1. Versatilidad.** Los medios digitales pueden almacenar y presentar la información y contenidos en diferentes formatos, así como combinarlos, por ejemplo, presentar el mismo contenido en audio, texto o imágenes, para atender las necesidades de personas con discapacidad y enriquecer el aprendizaje de todos los estudiantes.
- 2. Capacidad de transformación.** Los contenidos pueden ser “transformados” de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, por ejemplo, cuestiones como ajustar el volumen de un audio, contrastes de color, tamaño del texto, o transformar el texto en audio.
- 3. Marcación.** Los contenidos pueden ser organizados de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y las actividades a desarrollar, por ejemplo, seleccionar sólo un tipo de contenido, marcar determinadas palabras, resaltar conceptos, eliminar partes, explicitar relaciones entre elementos, etc.
- 4. Conectividad.** Los contenidos pueden relacionarse entre ellos, trazando un mapa de recursos incorporando hipervínculos que permiten navegar en texto y conectan con otros elementos del texto, vínculos con imágenes, vídeos, páginas web específicas o apoyos complementarios al contenido de aprendizaje principal, favoreciendo el aprendizaje.

<https://www.youtube.com/watch?v=UBFjLPQeAjw>

Sin accesibilidad, no hay inclusión

Al hablar de Tecnologías para la Inclusión, es importante garantizar la accesibilidad, definida como las “medidas pertinentes para asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y las comunicaciones, y a otros servicios e instalaciones. Estas medidas, incluirán la identificación y eliminación de obstáculos y barreras de acceso, de movilidad, de comunicación y la posibilidad de participar activamente en todas aquellas experiencias para el desarrollo del estudiante, para facilitar su autonomía y su independencia” (MEN 2017).

La accesibilidad implica garantizar el acceso a la tecnología y a los contenidos para toda la población. Aquí se incluyen, por ejemplo, los lectores de pantalla, los teclados en Braille para dispositivos digitales, los sistemas de subtítulos automáticos, audio descripción e

intérpretes de lengua de señas; y en cuanto a contenidos que cumplan con los estándares de acceso a la información pueden ser recursos educativos digitales, páginas web, documentos electrónicos, entre otros. La organización de los estándares WCAG 2.0 (descritos en la NTC5854) define cuatro principios que deben cumplir los contenidos de los sitios Web.

Cada principio está conformado por pautas, las que a su vez contienen los criterios para que los sitios Web sean accesibles. Los principios corresponden a perceptible, operable, comprensible y robusto (Sidar, 2009), los cuales se señalan a continuación:

1. Principio perceptible. Hace referencia a que la información publicada sea posible de capturar y recibir por todos los usuarios de los contenidos. De esta manera, la información publicada debe ser percibida por personas ciegas que hagan uso de lectores de pantalla, personas con baja visión que utilicen su residuo funcional o un software ampliador de imágenes y textos, por usuarios sordos que no acceden a la información sonora, o por personas cuya primera lengua no es la misma del sitio web y por tanto no comprenden textos complejos, etc.

2. Principio operable. Hace referencia a que los contenidos de los sitios web que permiten realizar operaciones tales como diligenciar datos, enviar, activar, desactivar elementos, etc., lo puedan hacer usuarios de distintas condiciones. De esta manera, los campos y el botón que permite enviar un formulario son accesibles en la medida en que pueden ser realizados a través de un teclado, mediante un ratón, mediante toques o gestos en una pantalla táctil o mediante dispositivos de apuntamiento y activación específicos como punteros de cabeza para quienes no cuentan con movilidad en sus extremidades.

3. Principio comprensible. Hace referencia a que los contenidos publicados sean posibles de entender por usuarios de distintas condiciones. Así, si los textos publicados son muy técnicos, los usuarios con conocimientos básicos no podrán hacer uso de ellos; si se utilizaran términos o un vocabulario específico, usuarios que no lo conozcan no podrán utilizar los contenidos o comprender las instrucciones, por ejemplo, para diligenciar un formulario.

4. Principio robusto. Hace referencia al uso de las tecnologías para publicar o para recibir los contenidos. Esto tiene que ver con que los contenidos puedan utilizarse desde distintos navegadores y no solo desde uno o unos pocos. Los contenidos deben poder ser utilizados con las tecnologías (navegadores, equipos o tecnologías de apoyo).

CAJA De herramienta

<https://view.genially.com/5eeec22fe894830d7d6657f1?fbclid=IwAR2YCTDRCjSJlKqCxWf4etnflLa>

Aca tienes una caja de herramienta, tu sera sumar mas herramientas y compartirlas

FUNCIONALIDAD PEDAGOGICA DE LOS RECURSOS MATERIALES Y DIDACTICOS (DIAZ , 1996.)

Los materiales deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos y de convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza - aprendizaje. Podemos decir que los diferentes materiales pueden cumplir con algunas funciones:

- **FUNCION MOTIVADORA:** **deben captar el interes del alumno**
- **FUNCION ESTRUCTURADORA:** se constituyen como medios entre la realidad y los conocimientos para cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.
- **FUNCION ERICTAMENTE DIDÁCTICA:** debe haber congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar , los objetivos **y contenidos objetivo de enseñanza.**
- **FUNCION FACILITADORA DE LOS APRENDIZAJES:** Adquieren significado educativo cuando se combinan con estrategias y están integrados en un proyecto educativo y curricular.
- **FUNCION DE SOPORTE AL DOCENTE:** referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro, etc.

Bibliografía

- <https://www.saldarriagaconcha.org>
- DIPLOMADO DE POSTITULO. INCLUSIÓN EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS. UNIVERSIDAD DE CHILE.
- PASTOR, A. DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE. EDUCACIÓN PARA TODOS Y PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA INCLUSIVAS.