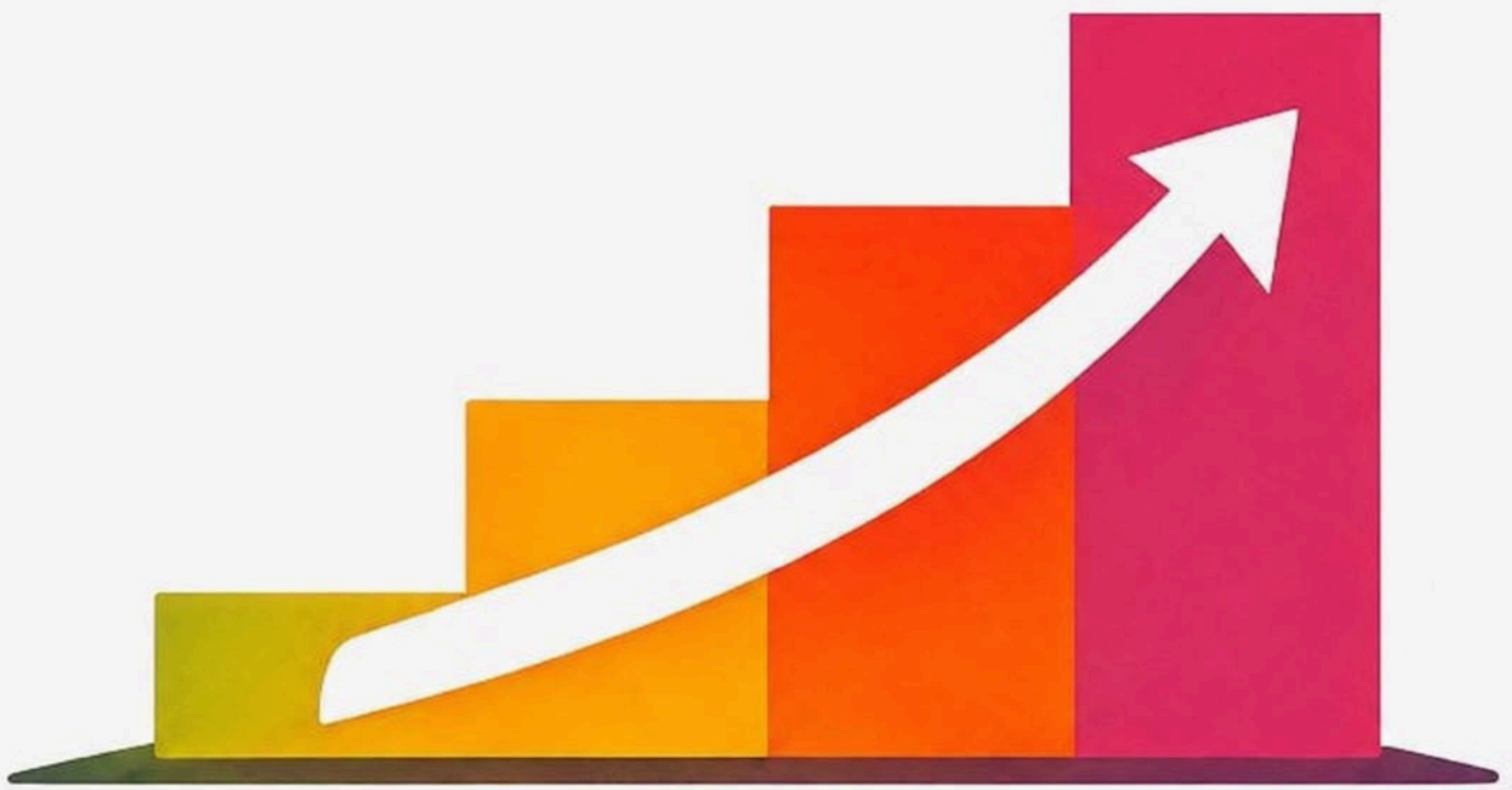


LILIANA SILVINA VIDAL

CRECE

DISEÑAR EXPERIENCIAS INCLUSIVAS,
RIGUROSAS Y SIGNIFICATIVAS



CRECE

DISEÑAR CON DUA

PROPÓSITO:

Transformar la práctica docente diseñando experiencias de aprendizaje que desarrollen agencia, compromiso y aprendizaje profundo para todos.

MÓDULO 1. AGENCIA DEL APRENDIZ

- Qué es la agencia del aprendiz
- Pertenencia, capacidad y control
- Autonomía y autodeterminación
- El fin del alumno promedio
- Altas expectativas para todos

MÓDULO 2. DISEÑAR PARA EL COMPROMISO

- Motivación y neurociencias
- Participación significativa
- Voz y elección
- Mentalidad de crecimiento
- Autorregulación y funciones ejecutivas

MÓDULO 3. DISEÑAR PARA APRENDER EN PROFUNDIDAD

- Aprendizaje significativo
- Construcción del conocimiento
- Andamiajes
- Pensamiento crítico y transferencia
- Estrategias DUA para la variabilidad

MÓDULO 4. EVALUAR PARA APRENDER

- Evaluación inclusiva
- Taxonomías de Bloom, SOLO y Marzano
- Evidencias de aprendizaje
- Feedback efectivo
- Evaluación formativa y auténtica

MÓDULO 5. TECNOLOGÍA E IA PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

- IA como apoyo al diseño
- Creación de materiales accesibles
- Personalización sin individualización
- Prompts para DUA
- Herramientas digitales inclusivas

PROYECTO FINAL:

Diseño o rediseño completo de una experiencia de aprendizaje incorporando DUA 3.0, agencia del aprendiz, altas expectativas, evaluación inclusiva e IA.

BIBLIOGRAFIA

- Meyer, Rose & Gordon (2014). Universal Design for Learning: Theory and Practice.
- CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines 3.0.
- Novak, K. (2022). Dive into UDL.
- Rose, T. (2016). The End of Average.
- Bandura, A. (1997). Self-Efficacy.
- Ryan & Deci (2020). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior.
- Immordino-Yang (2016). Emotions, Learning, and the Brain.
- Hattie (2023). Visible Learning: The Sequel.
- Wiggins & McTighe (2005). Understanding by Design.
- Fitzpatrick, Fox & Weinstein (2023). The AI Classroom.