

GUÍA PARA LA CREACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES Y ACCESIBLES DEL PROYECTO CREA



DUALiza tus recursos educativos digitales abiertos

<https://dualiza.educarex.es>



INNOVATED

Plan de Educación
Digital de Extremadura

<https://innovated.educarex.es>



creación de recursos educativos abiertos

<https://crea.educarex.es>

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

El **Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA, en español; UDL, en inglés) es un enfoque que prima la flexibilización del currículo desde que se gesta, para que sea abierto y accesible desde el principio; un currículo donde se eliminen o reduzcan al máximo las barreras para el aprendizaje que existen en los contextos educativos.

Desde que ideamos nuestros **recursos educativos**, debemos asegurar una audiencia ampliada; es decir, facilitar que todos los alumnos y alumnas tengan oportunidades para el aprendizaje utilizando el mismo recurso.

El proyecto CREA (**C**reación de **R**ecursos **E**ducativos **A**biertos), de la Consejería de Educación y Empleo de la Junta de Extremadura, incorpora el enfoque DUA en los recursos educativos abiertos (REA) que produce.

¿QUIERES DUALIZAR TUS REA?

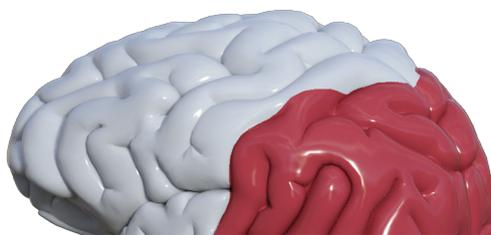
SIGUE LOS CONSEJOS DE ESTA GUÍA

<https://crea.educarex.es>

<https://dualiza.educarex.es>

PARA DISEÑAR REA ACCESIBLES, DEBES TENER EN CUENTA...

1. Los principios del DUA



1. Intenta proporcionar **múltiples medios de representación**, para que se activen las **redes de reconocimiento**. Hablamos del **QUÉ** del aprendizaje. Siguiendo este principio, debemos presentar la información al alumnado mediante soportes variados y en formatos distintos, teniendo en cuenta las diferentes vías de acceso y procesamiento de dicha información.



2. Trata de proporcionar **múltiples formas de acción y expresión**, para que se activen las **redes estratégicas**. Es el **CÓMO** del aprendizaje. Siguiendo este principio, debemos ofrecer al alumnado diferentes posibilidades para expresar lo que saben, para organizarse y planificarse.



3. Procura proporcionar múltiples formas de compromiso e implicación, para que se activen las **redes afectivas**. Es el **PORQUÉ** del aprendizaje. Se trata de utilizar diferentes estrategias para motivar al alumnado, mantener esa motivación y facilitar su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

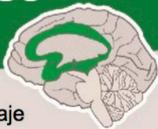
2. Las pautas del DUA

Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)

CAST | Until learning has no limits[®]

Proporcione múltiples formas de **Compromiso**

Redes Afectivas
El «PORQUÉ» del Aprendizaje



Proporcione múltiples formas de **Representación**

Redes de Reconocimiento
El «QUÉ» del Aprendizaje



Proporcione múltiples formas de **Acción y Expresión**

Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje



Acceso

Proporcione opciones para **Captar el Interés**

- Optimice las elecciones individuales y autonomía
- Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad
- Minimice las amenazas y distracciones

Proporcione opciones para **la Percepción**

- Ofrezca formas para personalizar la visualización de la información
- Ofrezca alternativas para la información auditiva
- Ofrezca alternativas para la información visual

Proporcione opciones para **la Acción Física**

- Varíe los métodos de respuesta, navegación e interacción
- Optimice el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia

Construcción

Proporcione opciones para **Mantener el Esfuerzo y la Persistencia**

- Resalte la relevancia de metas y objetivos
- Varíe las demandas y los recursos para optimizar los desafíos
- Promueva la colaboración y la comunicación
- Aumente la retroalimentación orientada a la maestría

Proporcione opciones para **el Lenguaje y los Símbolos**

- Aclare vocabulario y símbolos
- Aclare sintaxis y estructura
- Apoye la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos
- Promueva la comprensión entre diferentes lenguas
- Ilustre a través de múltiples medios

Proporcione opciones para **la Expresión y la Comunicación**

- Use múltiples medios para la comunicación
- Use múltiples herramientas para la construcción y composición
- Desarrolle fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño

Internalización

Proporcione opciones para **la Autorregulación**

- Promueva expectativas y creencias que optimicen la motivación
- Facilite habilidades y estrategias para enfrentar desafíos
- Desarrolle la autoevaluación y la reflexión

Proporcione opciones para **la Comprensión**

- Active o proporcione conocimientos previos
- Destaque patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas
- Guíe el procesamiento, visualización y manipulación de la información
- Maximice la transferencia y la generalización de la información

Proporcione opciones para **la Función Ejecutiva**

- Guíe el establecimiento de metas apropiadas
- Apoye la planificación y el desarrollo de estrategias
- Facilite la gestión de información y recursos
- Mejore la capacidad para monitorear el progreso

Meta

Aprendices expertos

Decididos y Motivados

Ingeniosos y Concedores

Estratégicos y Dirigidos a la Meta

3. Los 10 criterios para diseñar REA digitales accesibles

Los contenidos deben ser comprensibles, simples, intuitivos, visualmente atractivos... Para conseguirlo, ofrece:

1 Múltiples formas de entrada de la información: textual, gráfica, auditiva, audiovisual...

2 Elementos de apoyo para facilitar la comprensión (glosario, diccionario, traductor, calculadora, iconos identificativos, audiodescripciones, conversor de texto a voz, imágenes, subtítulos, códigos QR, ejemplos, notaciones de símbolos, etc.) y opciones de personalización en la navegación.

3 Actividades en formato digital y analógico, potenciando diferentes formas de que los alumnos y alumnas expresen lo que saben, en distintos soportes y posibilitando tanto el aprendizaje individual como colaborativo.

4 Acciones para planificar y revisar el aprendizaje: listas de cotejo, recordatorios, plantillas de apoyo, resúmenes, notas aclaratorias, mapas conceptuales, organizadores gráficos, etc.

5 Opciones diferentes de evaluación y de evaluadores: rúbricas, cuestionarios, dianas de evaluación, diarios de aprendizaje, escalera metacognitiva, rutinas de pensamiento, presentaciones, etc.

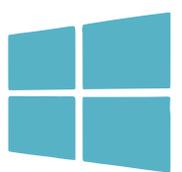


El formato debe facilitar...

6 Un diseño simple, relevante y atractivo, con una interfaz amigable.



7 Una navegación compatible con diferentes plataformas y dispositivos, con elementos enlazados (*links*) que se abran en una nueva ventana de navegación.



8 Una estructura previsible, con menú de navegación, guion, iconos representativos de secciones o elementos que cumplen una misma función, etc..

9 Tipos de letra homogéneos: no uses más de dos tipografías en el mismo texto, que sean fácilmente reconocibles (Arial, Helvética, Calibri, Tahoma, Verdana), en tamaño grande (de 12/14 puntos en adelante), con alto contraste de la letra sobre el fondo y evitando superponer texto encima de imágenes, a no ser que resulte imprescindible.



10 Párrafos escritos en horizontal, con alineación a la izquierda, interlineado 1.15 o 1.5 y priorizando una redacción sencilla (sintaxis directa, previsible, sin rodeos lingüísticos, con jerarquización de los textos según su relevancia, etc.).



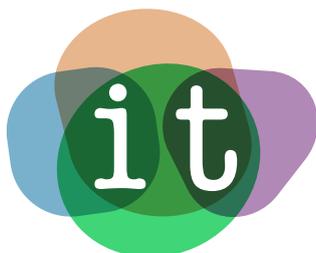
Reconocimiento-CompartirIguual 3.0
España (CC BY-SA 3.0 ES)



emtic

educación, metodología y tecnología

<https://emtic.educarex.es>



INNOVATED

Plan de Educación
Digital de Extremadura

<https://innovated.educarex.es>



<https://crea.educarex.es>

<https://dualiza.educarex.es>

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo