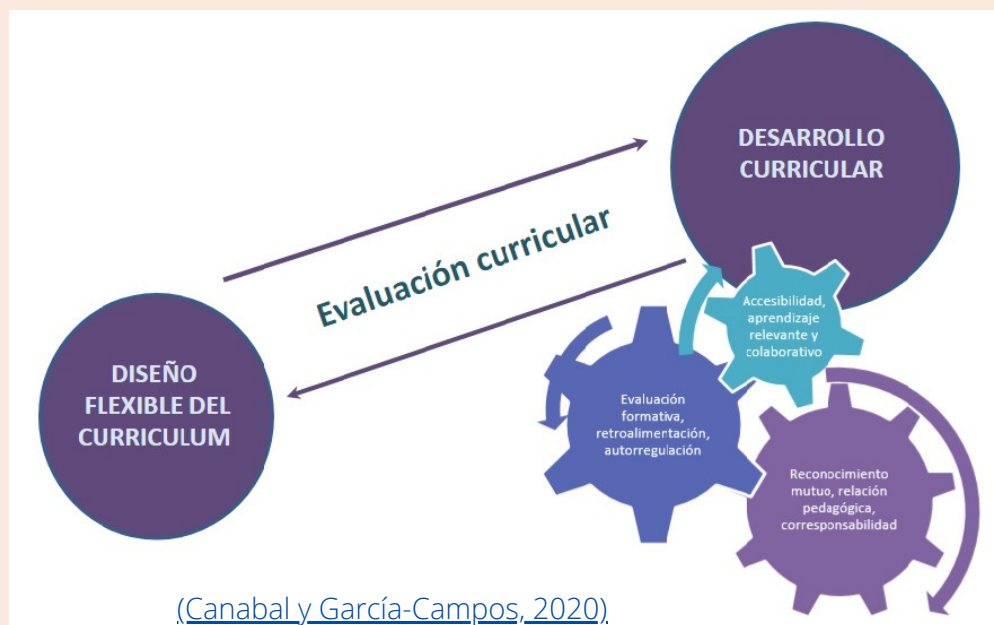


# APLICACIÓN DE LOS PLANTEAMIENTOS DEL DUA EN LA ENSEÑANZA DE LA SEGUNDA LENGUA: LA IMPLICACIÓN COMO MOTOR DEL APRENDIZAJE

CRISTINA CANABAL Y M<sup>a</sup> DOLORES GARCÍA CAMPOS, UAH



	Proporcionar múltiples medios de <b>Compromiso</b> →	Proporcionar múltiples medios de <b>Representación</b> →	Proporcionar múltiples medios de <b>Acción y expresión</b> →
	Redes afectivas □ "POR QUÉ" del aprendizaje	Redes de reconocimiento □ "QUÉ" de aprender	Redes estratégicas □ "CÓMO" de aprender
<b>Acceso</b>	Proporcionar opciones para <b>Reclutamiento de Interés</b> (7) Ⓞ • Optimizar la autonomía y la elección individual (7.1) > • Optimice la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2) > • Minimizar las amenazas y las distracciones. (7.2) >	Proporcionar opciones para <b>Percepción</b> (1) Ⓞ • Ofrecer formas de personalizar la visualización de la información. (1.1) > • Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2) > • Ofrecer alternativas para la información visual. (1.2) >	Proporcionar opciones para <b>Acción física</b> (4) Ⓞ • Varíe los métodos de respuesta y navegación (4.1) > • Optimizar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia. (4.2) >
<b>Construir</b>	Proporcionar opciones para <b>Mantener el esfuerzo y la perseverancia</b> (8) Ⓞ • Aumentar la prominencia de metas y objetivos. (8.1) > • Varíe las demandas y los recursos para optimizar el desafío (8.2) > • Fomentar la colaboración y la comunidad (8.2) > • Incrementar la retroalimentación orientada al dominio (8.4) >	Proporcionar opciones para <b>Lenguaje y símbolos</b> (2) Ⓞ • Aclarar vocabulario y símbolos (2.1) > • Aclarar la sintaxis y la estructura (2.2) > • Admite decodificación de texto, notación matemática y símbolos (2.3) > • Promover la comprensión entre idiomas (2.4) > • Ilustrar a través de múltiples medios (2.5) >	Proporcionar opciones para <b>Expresión y comunicación</b> (5) Ⓞ • Utilice múltiples medios para comunicarse (5.1) > • Utilice múltiples herramientas para la construcción y composición. (5.2) > • Desarrolle fluidez con niveles graduados de apoyo para la práctica y el desempeño. (5.2) >
<b>Interiorizar</b>	Proporcionar opciones para <b>Auto-regulación</b> (9) Ⓞ • Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. (9.1) > • Facilitar habilidades y estrategias de afrontamiento personal (9.2) > • Desarrollar la autoevaluación y la reflexión. (9.2) >	Proporcionar opciones para <b>Comprensión</b> (3) Ⓞ • Activar o proporcionar conocimientos previos (3.1) > • Resalte patrones, características críticas, grandes ideas y relaciones. (3.2) > • Guiar el procesamiento y la visualización de la información (3.2) > • Maximizar la transferencia y la generalización (3.4) >	Proporcionar opciones para <b>Funciones ejecutivas</b> (6) Ⓞ • Guiar el establecimiento de metas apropiado (6.1) > • Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2) > • Facilitar la gestión de información y recursos. (6.2) > • Mejorar la capacidad para monitorear el progreso (6.4) >

Pautas del Diseño Universal para el aprendizaje. Versión 2.2. (CAST, 2018)

## Generar entornos de reconstrucción del conocimiento y la experiencia en una segunda lengua

### I. COMPROMISO

- Promover que establezcan sus objetivos personales e identifiquen las líneas temáticas que más les interesan con relación al aprendizaje de la segunda lengua.
- Flexibilizar los tiempos para completar las tareas o diversificar las herramientas para recoger y elaborar información.
- Proporcionar una retroalimentación formativa y facilitar que el alumnado monitorice su propio proceso de aprendizaje y reflexione en torno a sus avances.

### III. ACCIÓN Y EXPRESIÓN

- Fomentar el uso de múltiples medios como vídeos, presentaciones (PowerPoint, Prezzi, Genial.ly, etc.) con voz, animaciones, apoyo visual, fotos, guiones gráficos..., en lugar de recurrir exclusivamente al texto escrito o presentaciones orales, para expresar sus conocimientos, opiniones, intereses.
  - Promover la elaboración colaborativa de materiales, apuntes, actividades, proyectos...
  - Fomentar la utilización de simulaciones con las que practicar la transferencia de lo aprendido.
- (Fernández Portero, 2018)

### II. REPRESENTACIÓN

- Representar la información en diversos medios (textos impresos, digitales, vídeos, interfaces que ayuden a la visualización y a la interacción con los datos, organizadores gráficos...)
- Reforzar los recursos visuales: con subtítulos, símbolos visuales, conversores de voz a texto, diccionarios de lengua de signos electrónicos.
- Incorporar alternativas no visuales (Braille, gráficos táctiles, modelos físicos, lectores de textos).
- Utilizar interfaces que faciliten el acceso a la información ampliando la pantalla o el tamaño de las fuentes, los contrastes de los textos o imágenes.
- Ofrecer apoyos para la comprensión del vocabulario y la sintaxis, como enlaces o notas a pie de página con definiciones e ilustraciones. Proporcionar información previa, traducciones y explicaciones sobre los refranes, el lenguaje figurado, los coloquialismos, la jerga, los dialectos, etc.

INTERACTIVIDAD  
MULTIMODALIDAD EXPRESIVA  
ESTRATEGIAS DE EJECUCIÓN

INTERÉS  
PERSISTENCIA  
AUTORREGULACIÓN

MULTISENSORIALIDAD  
DIVERSIDAD DE CÓDIGOS  
COMPRESIÓN ACTIVA

(García-Campos, Canabal y Alba-Pastor, 2018)

Ejemplos de buenas prácticas

- Lectura en voz alta interactiva (Pendergast, May, Bingham & Kurumada, 2015)
- El mercado del cole (Medel, Navarro, Serrano, García-Campos y Canabal, 2014)
- Orientaciones para programar con Diseño Universal y Accesibilidad (DUA-A) (CEFIRE Específico de Educación Inclusiva, 2020)