

Formación en centros: Una experiencia de investigación-acción participativa sobre la práctica.



DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA / UDL).

¿Qué es el DUA?

Enfoque didáctico que pretende aplicar los principios del DU al diseño del currículo de los diferentes niveles educativos.



LAS BARRERAS SE CENTRAN EN LOS MATERIALES Y LOS MEDIOS.

"{..} las barreras para el aprendizaje no son, de hecho inherentes a las capacidades del alumnado, sino que surge de su interacción con métodos y materiales flexibles"
(Rose & Meyer 2002)"

Fundamentos

DUA de un vistazo.

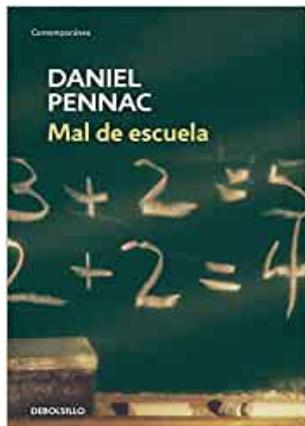


¿Por qué no todos/as los/as niños/as no aprenden en el mismo grado que otros/as?

Enfoque tradicional: planteamientos homogéneos en la aplicación curricular, no contemplan la diversidad, predominio de lo escrito (libros texto), no tienen interés, no se esfuerzan, no llegan, falta atención...

Enfoque DUA: propuestas didácticas insuficientemente inclusivas como para permitir el aprendizaje de todos/as atendiendo a sus diversas capacidades individuales. potencialidades, medios digitales.

¡BARRERAS! a la presencia, a la participación y aprendizaje en los diseños curriculares (programaciones), los escenarios que configuramos y las culturas, políticas y prácticas de los centros.



¿Qué cambiamos?

Conocimiento de nuestro alumnado
Conocimiento de nuestras barreras
Planteamiento claro de objetivos
Metodología
Materiales
Evaluación
Organización. etc

El DUA no nos proporciona una única solución para todos/as, sino que nos obliga a pensar en las necesidades y capacidades de cada uno/a de nuestros/as alumnos/as.

Diseñar desde el inicio pensando en todas/os

Proporcional información que ayude al alumnado a saber dónde está y hacia dónde va.

feedback

DISCIPLINA POSITIVA:



- Alentar en lugar de elogiar
- Errores como oportunidades para aprender
- Capacita al alumnado: tú puedes resolverlo.
- Que decida lo que hará. Que identifique sus retos y anticipe qué hará la próxima vez.
- Valora los pasos pequeños.

PRINCIPIOS, PAUTAS Y PUNTOS DE VERIFICACIÓN (CAST. 2018)

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE. Principios y pautas. CAST.2018. Traducción EDUCADUA (educadua.es)			
	Proporcionar múltiples formas de implicación	Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión
Pautas	Proporcionar opciones para captar el interés (7)	Proporcionar opciones para la percepción (1)	Proporcionar opciones para la interacción física (4)
Puntos de verificación	Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1)	Ofrecer opciones para la modificación y personalización en la presentación de la información (1.1)	Variar los métodos para la respuesta y la navegación (4.1)
	Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)	Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2)	Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo (4.2)
	Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones (7.3)	Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)	
Pautas	Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia (8)	Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos (2)	Proporcionar opciones para la expresión y comunicación (5)
Puntos de verificación	Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos (8.1)	Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)	Utilizar múltiples medios de comunicación (5.1)
	Variar los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)	Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2)	Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición (5.2)
	Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3)	Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)	Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución (5.3)
	Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea (8.4)	Promover la comprensión entre diferentes idiomas (2.4)	
		Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios (2.5)	
Pautas	Proporcionar opciones para la autorregulación (9)	Proporcionar opciones para la comprensión (3)	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6)
Puntos de verificación	Promover expectativas y creencias que optimizan la motivación (9.1)	Activar los conocimientos previos (3.1)	Guiar el establecimiento de metas (6.1)
	Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana (9.2)	Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellos (3.2)	Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
	Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)	Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)	Facilitar la gestión de información y de recursos (6.3)
		Maximizar la memoria, la transferencia y la generalización (3.4)	Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances (6.4)
Objetivos	Estudiante motivado y decidido	Aprendiz capaz de identificar los recursos adecuados	Estudiante orientado a cumplir metas

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

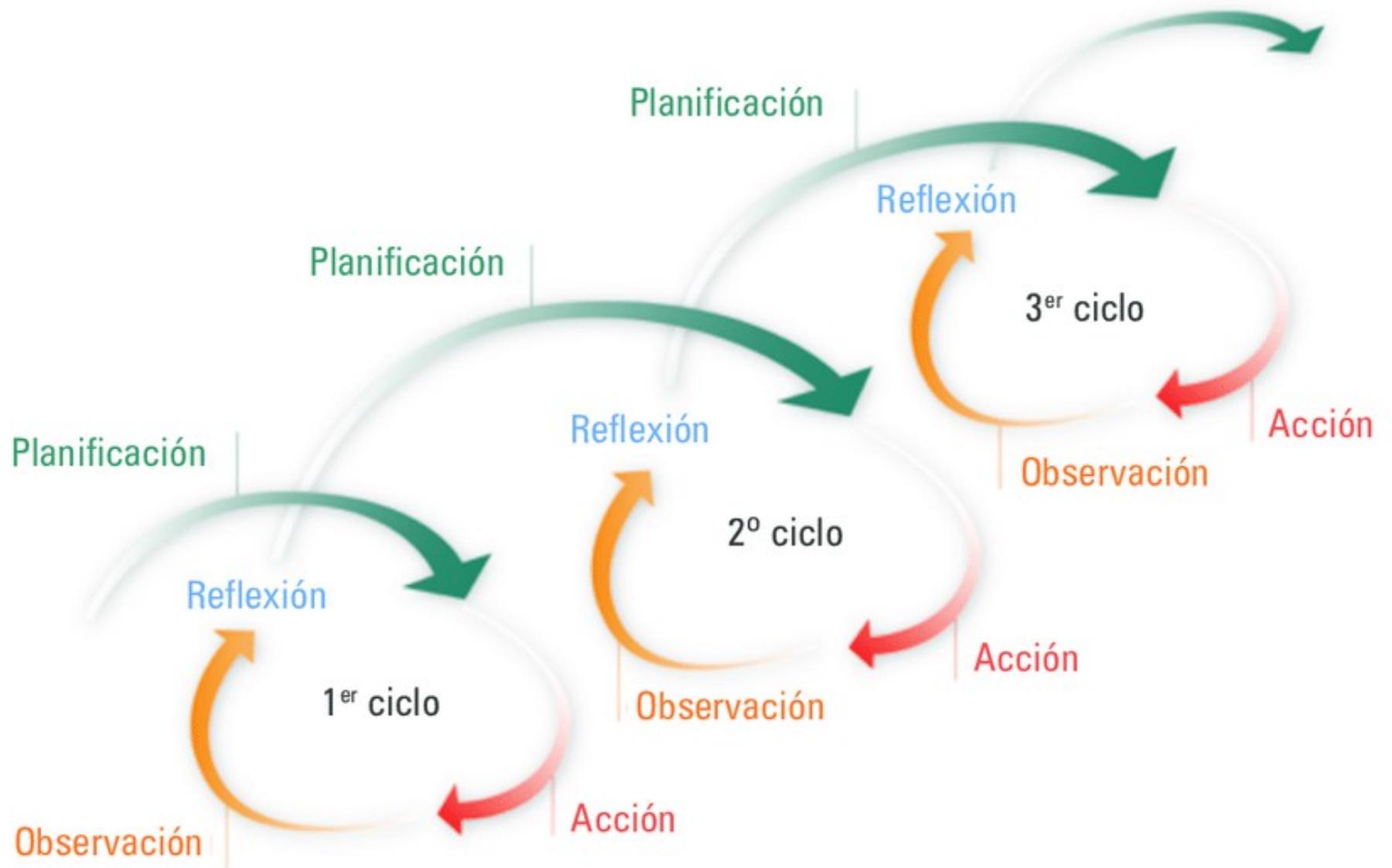
Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje



- **Elegir**, optar, implicarse.
- Tener **autonomía**.
- **Confianza** en uno mismo.
- **Feedback** como elemento del curriculum.
- **La reflexión**. Control emocional.
Conocimiento de uno mismo.

- Identificar. **Percepción**.
- **Buscar y crear patrones de reconocimiento**: sonido, letras, palabras,...
- **Integra la información**.

- **Importante el papel de las tareas**, ¿Qué tareas se ponen?, ¿Qué recursos se utilizar y cómo se evalúa?
- **Ejecutar acciones**.
- Capacidad **de planificar para lograr a una meta**.



Un ejemplo:

CCNN 5º Primaria: CAMBIO CLIMÁTICO: EL CICLO DEL AGUA

Criterio de evaluación: 1. Obtener información, realizar predicciones y establecer conjeturas sobre hechos y fenómenos naturales, trabajando de forma cooperativa en la realización de experimentos y experiencias sencillas, comunicando y analizando los resultados obtenidos a través de la elaboración de informes y proyectos, permitiendo con esto resolver situaciones problemáticas.

Objetivos

2. Analizar y seleccionar información acerca de las propiedades elementales de algunos materiales, sustancias y objetos y sobre hechos y fenómenos del entorno, para establecer diversas hipótesis, comprobando su evolución a través de la planificación y la realización de proyectos, experimentos y experiencias cotidianas.

Contenidos

Bloque 1: Iniciación a la actividad científica

- 1.1 Identificación de hechos y fenómenos naturales.
- 1.2 Elaboración de pequeños experimentos sobre hechos y fenómenos naturales.
- 1.3 Realización de experimentos y experiencias diversas siguiendo los pasos del método científico.
- 1.4 Realización de predicciones y elaboración de conjeturas sobre los hechos y fenómenos estudiados

Criterios/competencia

CNA1 - Obtener información, realizar predicciones y establecer conjeturas sobre hechos y fenómenos naturales, trabajando de forma cooperativa en la realización de experimentos y experiencias sencillas, comunicando y analizando los resultados obtenidos a través de la elaboración de informes y proyectos, permitiendo con esto resolver situaciones problemáticas.

III. Proporcionar múltiples formas de implicación:

7. Proporcionar opciones para captar el interés

8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia

9. Proporcionar opciones para la auto-regulación

¿Por qué desaparecen los charcos de agua?

Oímos decir que cada vez llueve menos ¿Está desapareciendo el agua del planeta

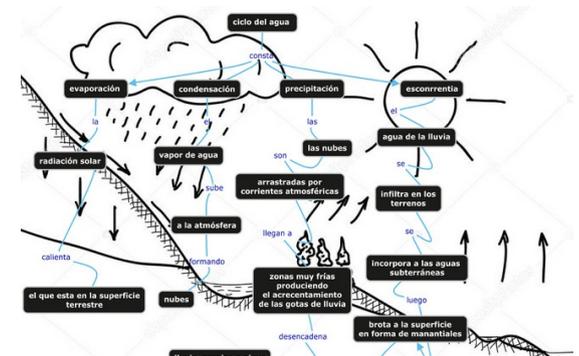


- Proporcionar opciones de: Nivel de desafío percibido, tipo premios/ recompensas, contenidos utilizados en las prácticas, herramientas para recoger y producir información - - Permitir la participación de alumnos en el diseño de actividades y tareas
- Involucrar a los estudiantes en el establecimiento de objetivos
- Variar actividades y fuentes de información
- Diseñar actividades viables, reales y comunicables
- Proporcionar tareas que permitan la participación actividad, exploración y experimentación. Promover elaboración de respuestas personales
- Modificar los criterios para realizar algunas actividades (ej. presentaciones en público)
- Enfatizar el proceso, esfuerzo y mejora en el logro VS. evaluación externa y competición.
- Crear grupo de colaboración con objetivos, roles y responsabilidades claros
- Fomentar interacción entre iguales (ej. tutorización entre compañeros)
- Uso de estrategias y apoyos para afrontar un desafío
- Enfatice el esfuerzo, la mejora y el logro
- Modelos, apoyos y feedback para: Gestionar frustración.
- Desarrollar habilidades para afrontar situaciones conflictivas
- Favorecer el reconocimiento de progresos de manera comprensible y en el momento oportuno.

I. Proporcionar múltiples formas de representación

1. Proporcionar diferentes opciones para la percepción
2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos
3. Proporcionar opciones para la comprensión

- Descripciones texto/voz a imágenes, gráficos, vídeos.
- Objetos físicos y modelos espaciales (maqueta)
- Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales para cambios de estado, organizadores gráficos).
- Listas de términos clave (precipitación, evaporación, condensación, ciclo, etc)
- Presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, maqueta, movimiento, tabla, vídeo, fotografía, material físico y/o manipulable, etc.).
- Hacer explícitas las relaciones entre los textos y la representación alternativa que acompañe a esa información: dibujo del ciclo del agua, explicación oral o escrita.
- Vincular conceptos: analogías, metáforas...
- Indicaciones explícitas de cada paso que compone un proceso secuencial.
- Proporcionar situaciones para practicar la generalización de los aprendizajes.



II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:

4. Proporcionar opciones para la interacción física
5. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación
6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas



enlace

- Proporcionar alternativas para dar respuestas físicas o por selección (alternativas al uso del lápiz)
- Software accesible
- Componer/ Redactar en múltiples medios (texto, voz, dibujos, cine, música, movimiento, arte visual, etc.)
- Usar objetivos físicos manipulables
- Usar medios sociales y herramientas web interactivas
- Variedad de mentores: profesor, tutor de apoyo (que usen diferentes estrategias didácticas)
- Apoyos que pueden ser retirados gradualmente, según aumenta la autonomía
- Variedad de feedback
- Modelos o ejemplos del proceso y resultados de la definición de metas.
- Avisos “parar y pensar”
- Incorporar llamadas a “mostrar y explicar su trabajo”
- Variedad de estrategias de autoevaluación (role playing, entre iguales, revisión en vídeo).

DISCIPLINA POSITIVA



De donde sacamos la loca idea de que para que un niño se porte bien primero tenemos que hacerle sentir mal.

Jane Nelsen

Es una metodología que tiene sus orígenes en los años 20 en las ideas de Adler, Psiquiatra infantil, junto con Dreikurs. Pero es a partir de los años 80, con Jane Nelsen, se sistematizó, experimentó y se ha comprobado hasta el momento actual, el beneficio de esta manera de educar.

En los/as niños/as:

Ayuda a los niños a tener un sentido de conexión. (Pertenencia y significado).

Es respetuosa y alentadora. (Amable y firme al mismo tiempo.)

Es efectiva a largo plazo.

Enseña importantes habilidades sociales y de vida.

Invita a los niños a descubrir sus capacidades.



En el adulto:

Respeto mutuo.

Identificar la creencia detrás del comportamiento.

Comunicación efectiva y habilidades para resolver problemas.

Disciplina que enseña (que no sea permisiva ni punitiva).

Enfocarse en soluciones en lugar de castigos.

Alentadora (en lugar de alabadora).

Carta alta (profesorado)

Herramienta de autoconocimiento que nos proporciona posibilidades en la enseñanza

CARTA ALTA	Ventajas en la enseñanza	Desventajas en la enseñanza	Quizás necesites practicar...
------------	--------------------------	-----------------------------	-------------------------------

CONTROL
(Águila)

COMPLACENCIA
(Camaleón)

COMODIDAD
(Tortuga)

SUPERIORIDAD
(León)



Disciplina Positiva España

Metas erróneas (alumnado)

“Un niño desobediente es un niño desmotivado”

Recibe este nombre, porque la motivación se fundamenta en la creencia errónea de cómo los/as niños/as esperan lograr un sentido de pertenencia e importancia en su entorno.

Tabla de las metas equivocadas

La meta del niño es:	Si el padre/maestro se siente:	Y tiende a reaccionar:	Y si la respuesta del niño es:	La creencia detrás del comportamiento del niño es:	Mensaje tóxico:	Las respuestas productivas y estimulantes de padres/maestros incluyen:
Atención excesiva (para mantener ocupados a los demás u obtener servicio especial)	Fastidiado, irritado, preocupado, culpable	Con advertencias, ruegos haciendo cosas que el niño puede realizar por sí mismo	Detenerse momentáneamente y más tarde retomar la misma u otra conducta inadecuada.	Yo cuento (pertenezco) sólo cuando notas mi presencia o cuando obtengo un servicio especial, soy importante únicamente cuando te mantengo ocupado conmigo	Date cuenta de mí – Inclúyeme de tal forma que me sienta útil	“Te amo y ____.” (por ejemplo: “me importas y te dedicaré tiempo más tarde.”); distraiga al niño involucrándolo en una actividad útil; no le dé servicios especiales; diga las cosas una sola vez y después actúe; planee momentos especiales; establezca rutinas; tómese el tiempo para entrenar al niño; organice reuniones familiares/de sala de clase; toque sin hablar; establezca señales no verbales.
PODER MAL ACONSEJADO (ser el jefe)	Provocado, desafiado, amenazado, derrotado	Luchando, rindiéndose, pensando: “No te puedes salir con la tuya” o “Te obligaré a hacerlo.” queriendo tener la razón	Intensificar su conducta inadecuada, complacer de forma desafiante, sentir que ganó cuando el padre/maestro está alterado, ejercer poder pasivo.	Yo cuento sólo cuando soy el jefe o tengo el control, o puedo hacer que nadie me mande: “No puedes obligarme.” Sólo pertenezco cuando tengo el mando.	Déjame ayudar – Dame opciones	Redirija el poder positivo pidiéndole ayuda al niño; reconozca que no puede forzar al niño y pídale su ayuda; no pelee y no se rinda; sea firme y cordial; actúe, no hable; decida lo que hará usted; deje que las rutinas manden; desarrolle respeto mutuo; dé opciones limitadas; pídale al niño su ayuda para establecer algunos límites razonables; lleve a cabo lo acordado; estimule; cambie la dirección del poder hacia algo positivo; utilice reuniones familiares/de salón de clase; retirese del conflicto; salga y cálmese.
Venganza (desquitarse)	Lastimado, decepcionado, incrédulo, disgustado	Con represalias, desquitándose, pensando: “¿Cómo pudiste hacerme esto a mí?”	Tomar represalias, lastimar a otros, destruir cosas, desquitarse, intensificar la misma conducta o elegir otra arma.	Creo que no cuento, por lo tanto, lastimo a los demás porque yo me siento herido, no puedo ser aceptado ni amado. No creo que pertenezco, por lo cual voy a herir a otros ya que yo me siento herido.	Me siento dolido; Valida mis emociones	Reconozca que el niño se siente dolido: “Tu conducta me dice que te sientes lastimado. ¿Podemos hablar de eso?” Evite los castigos y represalias, fomente la confianza, escuche reflexivamente, comparta cómo se siente usted, haga gestos de reconciliación, demuestre su cariño, actúe en vez de hablar, note de forma positiva lo que el niño domina o hace bien; ponga a todos los niños/hermanos en la misma situación; utilice reuniones familiares/de salón de clase.
DEFICIENCIA ASUMIDA (darse por vencido y que lo dejen en paz)	Desesperado, perdido, inútil, deficiente	Dirigiéndose por vencido, haciendo las cosas por el niño, sobreprotegiéndolo	Volver a intentar en el futuro ser pasivo, no mejorar, no responder. Se ensimisma o abstrae más	No creo que pueda pertenecer, por lo tanto, convengo a los demás de que no esperen nada de mí. Soy inútil e incapaz; no vale la pena que intente nada porque no haré nada bien.	No te des por vencido conmigo, Muéstrame un paso pequeño que puedo tomar	Ofrezca pequeños pasos; evite toda crítica; anime cualquier intento positivo del niño, por más pequeño que sea; confíe en las habilidades del niño; enfóquese en lo que hace bien; no le tenga lástima; no se rinda; establezca oportunidades para que el niño tenga éxito; enséñele habilidades/enséñele cómo hacerlo, pero no lo haga por él; disfrute de la compañía del niño. Anime, anime, anime; utilice reuniones familiares/de salón de clase.



© Adaptado de *Disciplina Positiva* por Jane Nelsen 2001. Traducción: Norma Ruz. Título original en inglés: *Positive Discipline*, Jane Nelsen. Ballantine Books 2006

MAESTRAS/OS AYUDANDO A MAESTRAS/OS

PASO 1:

AGRADECER A LA MAESTRA/O VOLUNTARIA/O QUE COMPARTA SU EXPERIENCIA PORQUE TODAS LAS PERSONAS VAMOS A APRENDER DE LO QUE COMPARTA.

PASO 2:

APUNTAMOS EL NIVEL EDAD Y NOMBRE FICTICIO DEL ALUMNADO.

PASO 3:

PIENSA EN UN TÍTULO (PALABRA O FRASE) QUE DESCRIBA EL PROBLEMA O SITUACIÓN.

PASO 4:

DESCRIBA LA SITUACIÓN TAL COMO SUCEDIÓ LA ÚLTIMA VEZ.

PASO 5:

¿CÓMO TE SENTISTE?

(PODEMOS AYUDARNOS DE LA SEGUNDA COLUMNA DE LA TABLA METAS ERRÓNEAS)

PASO 6:

BASÁNDOSE EN EL SENTIMIENTO QUE SE EXPRESA. PODEMOS UTILIZAR LA TABLA DE METAS ERRÓNEAS PARA PLANTEAR UNA POSIBLE HIPÓTESIS DE META ERRÓNEA.

PASO 7:

¿QUISIERAS PROBAR ALGO QUE RESULTE MÁS EFICAZ?

PASO 8:

SE ESCENIFICA LA SITUACIÓN PROBLEMA PLANTEADA.
LA MAESTRA/O HACE DE NIÑA/O.

PASO 9:

DESPUÉS DE LA ESCENIFICACIÓN CADA PERSONA COMPARTE;
¿QUÉ PENSABA, SENTÍA Y PENSABA HACER?

PASO 10:

SE HACE UNA LLUVIA DE IDEAS DE POSIBLES SOLUCIONES.

SI EL GRUPO ES GRANDE LA MAESTRA/O VOLUNTARIA/O ESCUCHA LAS DIFERENTES APORTACIONES.

PASO 11:

SE PIDE A LA MAESTRA/O VOLUNTARIO QUE ELIJA UNA DE LAS SOLUCIONES APORTADAS PARA LLEVAR A CABO DURANTE LA SEMANA.

PASO 12:

SE ESCENIFICA LA SOLUCIÓN ELEGIDA. SE PREGUNTA A LA MAESTRA QUÉ PAPEL QUIERE ESCENIFICAR, SI EL DE ALUMNO/A PARA VER QUE EXPERIMENTA LA ALUMNA/O. Y DESPUÉS VOLVEMOS A REFLEXIONAR COMO HICIMOS EN EL PASO 9. ¿QUÉ PIENSO? ¿QUÉ SIENTO? Y ¿QUÉ DECIDO HACER?.

PASO 13:

SE REALIZA LA PREGUNTA ¿QUIERES PROBAR ESTA SOLUCIÓN DURANTE LA SEMANA Y COMPARTIRLA EN LA PRÓXIMA REUNIÓN DE MAESTRAS/OS AYUDANDO A MAESTRAS/OS?



Herramientas.

Alternativas a castigos, premios, luchas de poder, rescatar, controlar,...

(De la Guía del profesor para la DP en el salón de clase, Jane Nelsen y Lynn Lott)

Preguntar “qué” y “cómo” en lugar de decir, asegúrate de escuchar lo que el alumno/a dice.

Ofrece **opciones limitadas**.

Actúa, no hables.

Usa **pocas palabras**. No más de 10.

Conecta antes de corregir.

Tiempo especial.

Usa el **humor** (atención: con respeto. Cuidado con la ironía).

Espejo: “noto que...” Describe lo que ves, lo obvio.

Sé **amable y firme**. Marca los límites en el aula desde la amabilidad y el respeto mutuo.

Honestidad emocional. “siento que... porque... y desearía que...”



Disciplina Positiva España

Herramientas.



Anima en lugar de elogiar o dar recompensas.

Realiza trabajos en el aula para crear un sentimiento de pertenencia e importancia en todos y cada uno de los niños y niñas.

Tiempo fuera positivo (espacio para calmarse). Deja que los alumnos/as participen.

Ve los errores como oportunidades para aprender.

Si lo dices, dilo en serio. Y si lo dices en serio, cúmplelo con respeto y dignidad.

Entiende la creencia detrás del comportamiento: modifica la percepción en lugar de modificar el comportamiento.

Resuelve problemas conjuntamente, con fechas límites acordadas por ambos.

Ve más allá de las consecuencias. Céntrate en las soluciones.

No hagas nada. Deja que las consecuencias naturales sucedan. Y que los niños y niñas las experimenten.

Capacita al alumnado: tú puedes resolverlo. Regresa cuando tengas un plan.

Herramientas.

Muestra ojos y sonrisa amigables. Atención a las señales no verbales, a nuestra postura corporal y nuestro tono de voz.

Reuniones de clase.

Rueda de opciones.

Decide lo que harás. Identifica tus retos y anticipa qué harás la próxima vez.

Valora los pasos pequeños.

Usa señales no verbales.



Disciplina Positiva España

Fuentes consultadas.

Bibliografía

Alba Pastor, C. (2016). Diseño universal para el aprendizaje: educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas. Madrid: Morata.

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) Pautas para su introducción en el currículo. Carmen Alba Pastor, José Manuel Sánchez Serrano, Ainara Zubillaga del Río.

Accesibilidad emocional par el aprendizaje y la participación en la escuela inclusiva. Isabel Villaescusa Alejo.

Webs

<http://www.educadua.es/>

<http://disciplinapositivaespana.com/>

<Http://ceipinesrelanoalmeria.blogspot.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=KNbHew448yE>

Antiprograma de Educación Emocional.