

### UNIDAD III: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE

Durante mucho tiempo, como hemos visto, la discapacidad era pensada como una “falla” de la persona. La persona estaba discapacitada. Al pensar en la educación de ellas, el objetivo era centrarse en ayudarles a adaptarse o “ajustarse” a sí mismos, superando sus discapacidades, con el fin de aprender siguiendo el currículo ordinario. Lo que se debía modificar era la persona, no el currículo educativo.

Con el paso del tiempo, y Modelo Social de la Discapacidad por medio, se comenzó a ver a la discapacidad como un tema social. Las barreras personales y arquitectónicas eran las que discapacitaban a la persona, entre ellas, las barreras propuestas en los currículos educativos al pensar que todos aprendían de la misma forma. El peso de la adaptación debe recaer en primer lugar sobre el currículum y no sobre el estudiante.

El **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** es un modelo de enseñanza que tiene en cuenta la diversidad del alumnado y cuyo objetivo es lograr una inclusión efectiva, minimizando así las barreras físicas, sensoriales, cognitivas y culturales que pudieran existir en el aula. Favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación.



Tengamos en cuenta algunos conceptos:

➔ El concepto de accesibilidad del artículo 9 de la CDPC-ONU<sup>1</sup> dice:

*“1. A fin de que las personas con discapacidad puedan vivir en forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida, los Estados Partes adoptarán 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 abiertos al público o de uso público, tanto en zonas urbanas como rurales...”*

---

<sup>1</sup> Convención de las Personas con Discapacidad - ONU

El DUA fue desarrollado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST) y se define como un conjunto de principios para desarrollar el currículum que proporcione a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender.

A principios de los años 90 CAST comenzó a investigar, desarrollar y articular los principios y prácticas del Diseño Universal para el Aprendizaje. El término proviene del concepto “Diseño Universal,” procedente del área del desarrollo arquitectónico y de producto, impulsado por primera vez por Ron Mace de la Universidad Estatal de Carolina de Norte en 1980. Este movimiento tiene como objetivo crear entornos físicos y herramientas que puedan ser utilizadas por el mayor número de personas posible.

Los principios del DUA, más allá de focalizarse en el mero acceso físico al aula, se centran en el acceso a todos los aspectos del aprendizaje. Ésta es una distinción importante entre lo que significa DUA y lo que se puede considerar una mera orientación hacia el acceso.

El DUA ayuda a tener en cuenta la variabilidad de los estudiantes al sugerir flexibilidad en los objetivos, métodos, materiales y evaluación que permitan a los educadores satisfacer dichas necesidades variadas. El currículum que se crea siguiendo el marco del DUA es diseñado, desde el principio, para atender las necesidades de todos los estudiantes, haciendo que los cambios posteriores, así como el coste y tiempo vinculados a los mismos sean innecesarios

### Los tres principios del DUA

#### PRIMER PRINCIPIO.

Proporcionar múltiples medios de representación. El **QUÉ** del aprendizaje: se activan las redes de reconocimiento. 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.

**Proporcionar múltiples formas de representación del contenido de aprendizaje significa ofrecer a los estudiantes diferentes maneras de acceder a la información que se les quiere enseñar, teniendo en cuenta que cada uno tiene sus propias preferencias y capacidades perceptivas.** Es decir, presentar la información en diferentes formatos y medios, como texto, imagen, audio, video, gráficos, mapas conceptuales, etc., para que los estudiantes puedan elegir el que más les convenga o combinarlos según sus necesidades. De esta forma, se facilita la comprensión y el recuerdo del contenido, se evita la sobrecarga cognitiva y se respeta la diversidad de los estilos de aprendizaje (texto, imagen, audio o video) para que los estudiantes puedan acceder a ella de la manera que mejor se adapte a sus necesidades.

## SEGUNDO PRINCIPIO.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. El **CÓMO** del aprendizaje: se activan las redes estratégicas. Siguiendo este principio, debemos ofrecer al alumnado diferentes posibilidades para expresar lo que saben, para organizarse y planificarse.

**Ofrecer múltiples oportunidades para la acción y la expresión.** Implica dar a los estudiantes diferentes opciones para mostrar lo que han aprendido y cómo aplican sus conocimientos y habilidades, utilizando diversos medios y formatos de expresión, como la escritura, el habla, el dibujo, la construcción o cualquier otra forma creativa. De esta forma, se respeta la diversidad de las capacidades y los intereses de los estudiantes, se estimula su pensamiento crítico y su creatividad, y se facilita la evaluación auténtica de su aprendizaje.

## TERCER PRINCIPIO.

Proporcionar múltiples formas de implicación. El **PORQUÉ** del aprendizaje: se activan las redes afectivas. Se trata de utilizar diferentes estrategias para motivar al alumnado, mantener esa motivación y para facilitar su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Fomentar la participación y el compromiso de todos los estudiantes** implica crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y positivo que promueva la motivación, el interés y la participación de todos los estudiantes. Esto significa proporcionar diversas formas para que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje, tanto a nivel cognitivo como afectivo y social.

### Diseño Universal de Aprendizaje QUÉ, CÓMO Y PORQUÉ

Creemos aprendizaje o simplemente accedemos a zonas del cerebro dependiendo del tipo de experiencia. Es una cuestión interesante, pero el problema se plantea si sólo generamos situaciones de aprendizaje formalizadas en una única área, despreciando las otras áreas por menores pero, son realmente menores?



## ¿Cómo aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje en el aula?

El **DUA** es un enfoque que busca garantizar que todos los estudiantes puedan acceder y participar en el proceso educativo, respetando sus diferencias y necesidades. Para aplicar el DUA en el aula, lo primero que hay que hacer es identificar **qué queremos que los estudiantes aprendan con cada lección o actividad, y cuáles son los criterios de éxito**. Luego, hay que analizar si hay algún factor que pueda dificultar el acceso al contenido o la demostración del aprendizaje por parte de algunos estudiantes, como, por ejemplo, la falta de recursos, la diversidad lingüística o cultural, las dificultades de atención o comprensión.

Luego, hay que diseñar e implementar estrategias para eliminar o reducir esas barreras, ofreciendo opciones y flexibilidad en la forma de presentar el contenido, de permitir que los estudiantes actúen y expresen lo que han aprendido, de motivarlos y comprometerlos con la tarea. Por ejemplo, se puede usar diferentes medios y formatos para representar el contenido (textos, imágenes, audios, videos, etc.), se puede dar opciones de respuesta (oral, escrita, gráfica.), se puede variar el nivel de dificultad o apoyo según las necesidades de cada estudiante, se puede ofrecer retroalimentación y orientación durante el proceso, se puede fomentar la colaboración y la autonomía, etc.

Finalmente, hay que evaluar el proceso y los resultados del aprendizaje, utilizando diferentes métodos e instrumentos que reflejen las opciones ofrecidas a los estudiantes. Por ejemplo, se puede usar autoevaluaciones, coevaluaciones, etc. Además, hay que reflexionar sobre las fortalezas y debilidades del diseño e implementación del DUA, y hacer los ajustes necesarios para mejorar.

### **Diseño Universal para el Aprendizaje: pensado desde la arquitectura y barreras arquitectónicas.**

El Diseño Universal en la arquitectura El Diseño Universal (DU) no es un concepto original del ámbito educativo, sino que surgió en el campo de la arquitectura en la década de 1970 en Estados Unidos. Fue Ron Mace, fundador del Centro para el Diseño Universal (CUD), quien lo usó por primera vez, definiéndolo como el diseño de productos y entornos que cualquier persona pueda utilizar, en la mayor medida posible, sin necesidad de una adaptación posterior destinada a un público específico (CUD, 1997). El concepto del DU recogía las ideas esenciales del movimiento arquitectónico en auge por aquella época en EE. UU., cuyo objetivo principal era diseñar y construir edificios y espacios públicos pensados desde el principio para atender la variedad de necesidades de acceso, comunicación y uso de los potenciales usuarios.

Hasta entonces, la mayoría de los edificios resultaban inaccesibles a las personas con algún tipo de discapacidad. Unas escaleras como única forma de acceso a una biblioteca pública, por ejemplo, eran un obstáculo insalvable (al menos, de forma autónoma) para un usuario que se desplazase en silla de ruedas.

Así surgió el movimiento arquitectónico del DU, que propugna como solución tener en cuenta las necesidades de las personas con discapacidades en la fase del diseño de los edificios, en lugar de llevar a cabo una posterior fase de adaptación. Este movimiento trata de anticiparse a una potencial necesidad que se manifestará antes o después, en lugar de esperar a que esta aparezca. De este modo, se diseña a priori el edificio con rampa, con ascensor, etc., pensando en que puede haber personas con silla de ruedas que usen estos elementos, en vez de añadirlos una vez que el edificio ya está construido y se detectan casos de personas a las que ha resultado inaccesible.

El movimiento del DU no solo contribuyó a que se mejoraran las condiciones de acceso y uso de los edificios y entornos para las personas con discapacidades, ya que la aplicación de sus principios reveló un importante hallazgo: los diseños destinados original y específicamente para que los usaran personas con algún tipo de discapacidad, no solo eran utilizados por estas, sino también por otras muchas que también se beneficiaban de las prestaciones de tales diseños. Aunque una rampa se diseñe originalmente para permitir el acceso a una persona con silla de ruedas, si tenemos que empujar un cochecito con un bebe, o necesitamos usar muletas por



algún problema que hayamos tenido, será fundamental contar con una rampa (bien construida!!), se acuerdan lo que hablábamos la primera clase acerca de las condiciones en las que se encuentran las veredas y rampas de la ciudad??)

¡¡Seguimos pensando en estas ideas!!!