

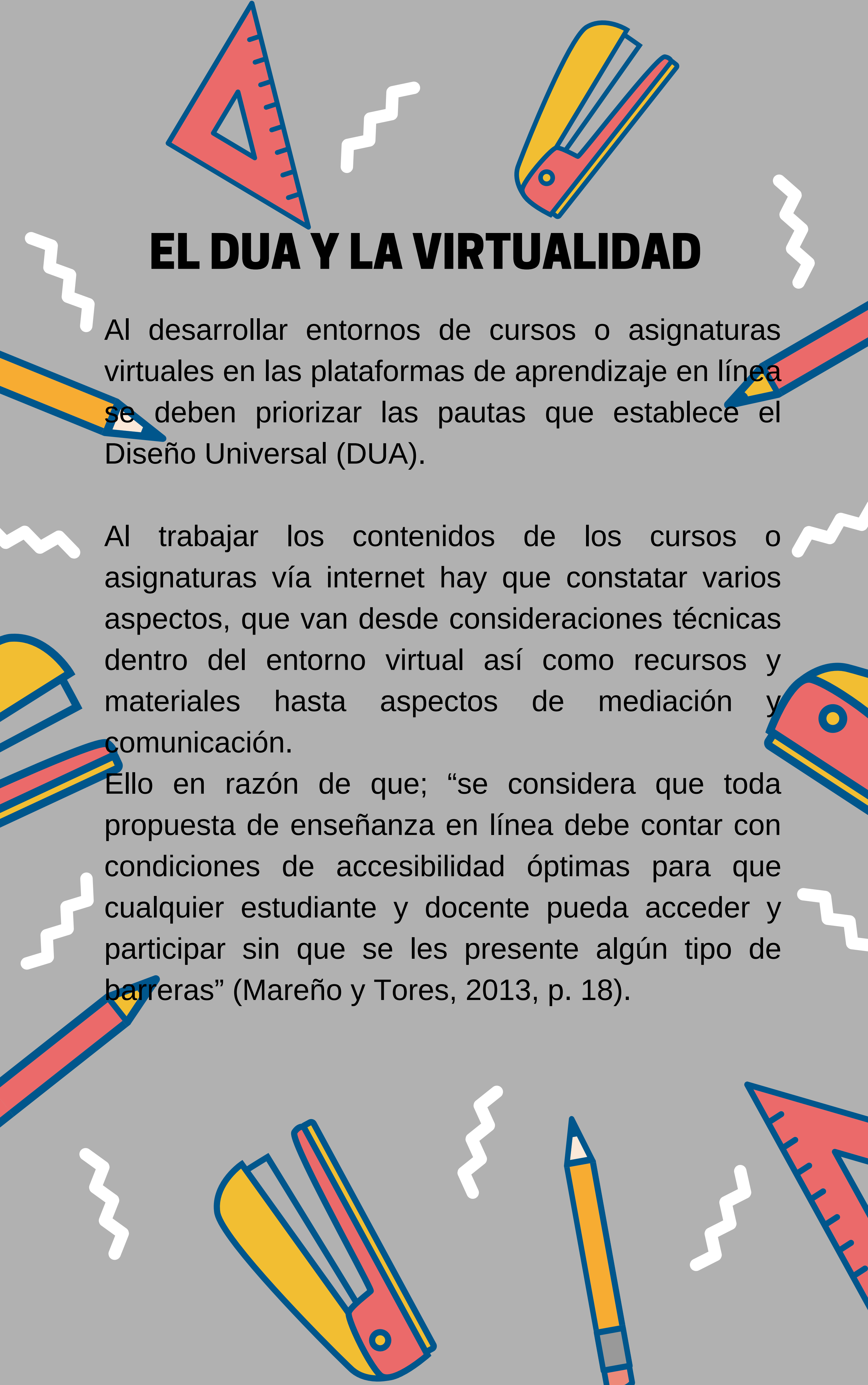


EL DUA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE



Astrid Yarley Usuga Rueda
Docente de Apoyo UAI

No hay un único medio de acción y expresión que sea óptimo para todos los estudiantes y, consecuentemente, es esencial proporcionar diversas opciones para realizar los procesos que implican la acción y la expresión.

The background is a solid light gray. It is decorated with several stylized, hand-drawn school supplies in blue, yellow, and red. These include a large set square in the top left, a stapler in the top right, a pencil in the middle left, a pencil in the middle right, a pencil in the bottom left, a stapler in the bottom center, a pencil in the bottom right, and a set square in the bottom right. White zigzag lines are scattered throughout the background, adding a dynamic feel.

EL DUA Y LA VIRTUALIDAD

Al desarrollar entornos de cursos o asignaturas virtuales en las plataformas de aprendizaje en línea se deben priorizar las pautas que establece el Diseño Universal (DUA).

Al trabajar los contenidos de los cursos o asignaturas vía internet hay que constatar varios aspectos, que van desde consideraciones técnicas dentro del entorno virtual así como recursos y materiales hasta aspectos de mediación y comunicación.

Ello en razón de que; “se considera que toda propuesta de enseñanza en línea debe contar con condiciones de accesibilidad óptimas para que cualquier estudiante y docente pueda acceder y participar sin que se les presente algún tipo de barreras” (Mareño y Tores, 2013, p. 18).

PARA TENER EN CUENTA

Para la selección adecuada de los recursos y materiales que se compartirán dentro del curso o asignatura virtual, según Alba et al. (2013) se debe sopesar su implicación en el aprendizaje, ya que los materiales DUA deben ofrecer vías alternativas para el éxito: elección de los contenidos cuando es apropiado, niveles variados de apoyo y desafío, y opciones para promover y mantener el interés y la motivación en los estudiantes.

Por eso es crucial prever dichos aspectos desde la planificación de las actividades.





PRINCIPIOS DEL DUA EN LA VIRTUALIDAD

Así como estos principios son aplicables para el aula de clase, también lo podemos aplicar para la virtualidad, teniendo en cuenta que podemos brindar experiencias agradables a los estudiantes a través de los medios digitales.

La diversidad de las aulas es cada vez mayor, alumnos de diferentes edades, diverso origen cultural y social, variedad de situaciones personales y familiares, movilidad estudiantil, diferentes intereses y recursos, unido a la escasa, pero siempre en crecimiento, presencia de estudiantes con discapacidad en las aulas, ponen de manifiesto la necesidad que las instituciones tienen de articular nuevas propuestas que permitan responder a las variabilidad de perfiles y situaciones.

Es por esto que desde los 3 principios del DUA nos ofrecen estrategias para implementar en el entorno virtual y garantizar la educación para todos.

Principio 1: Múltiples formas de presentación:

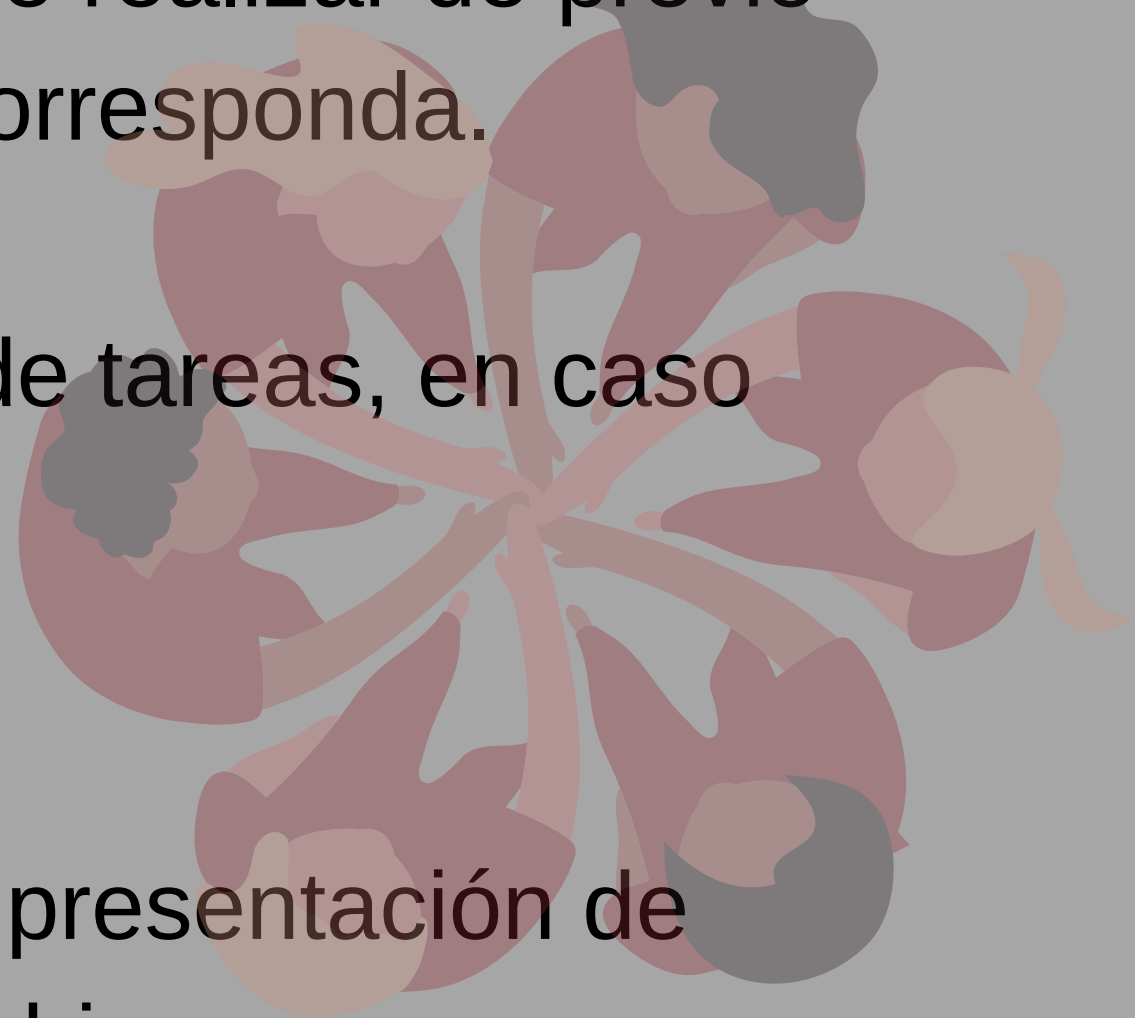
- Definir agendas de trabajo para cada módulo o tema, donde se especifique el tema general a abordar, el periodo de fechas que comprende, el objetivo, el valor porcentual general, los materiales y las actividades.
- Escribir de forma clara y precisa las instrucciones de las actividades por desarrollar; que no queden ninguna posibilidad de omisión o mala interpretación por parte del estudiante.
- Colocar un resumen del tema previo a su abordaje, le permitirá al estudiante tener una visión general de lo que se abordará.
- Colocar un glosario con los términos especializados de acuerdo al área de estudio.

- Compartir archivos cuyo formato permita la personalización, tales como: o TXT, ODT, DOCX y PDF para que el estudiante modifique la estructura del documento para tener mejor comprensión de este.
- Incluir una transcripción textual completa de los audios y vídeos que se ponen a disposición del grupo estudiantil



Principio 2: Múltiples formas de expresión

- Permitir a los estudiantes participar en actividades como: foros, tareas, diarios y otras; utilizando audio y video, además de la forma escrita.
- Hacer realimentación oral al grupo de estudiantes exponiendo aspectos en los que se falló, pero también evidenciando las mejoras que pueden hacer para corregir su propuesta.
- Dependiendo del nivel de dificultad o de acciones por ejecutar en una tarea, se deben habilitar las instrucciones con tiempo, de forma tal que los estudiantes conozcan lo que debe realizar de previo para ejecutar y entregar lo que corresponda.
- Colocar ejemplos de ejecución de tareas, en caso de que estas impliquen un nivel específico de complejidad
- Facilitar medios alternativos de presentación de trabajo para estudiantes que se ubican en zonas donde se les dificulte la conexión web.



Principio 3: Múltiples formas de Motivación

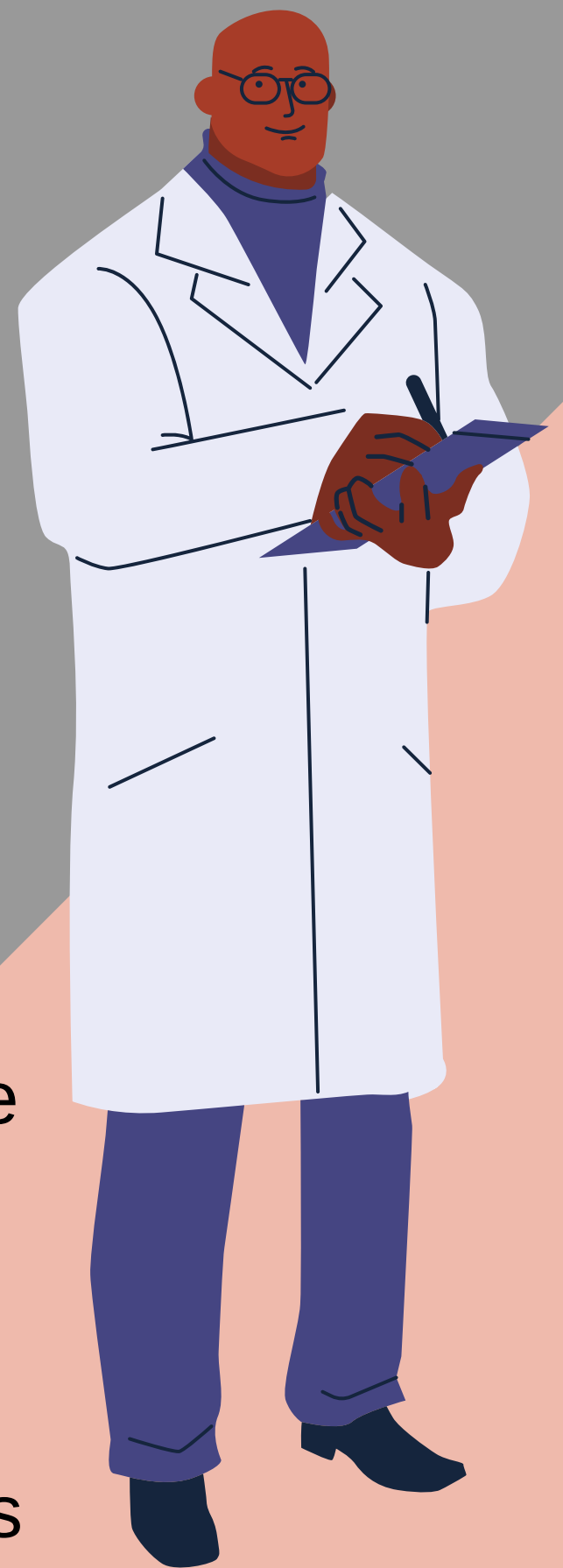
- Programar en el calendario del entorno virtual todas las actividades que se deben realizar.
- Utilizar una herramienta que le permita a los estudiantes monitorear su avance.
- Habilitar retos o actividades optativas que les permitan a los estudiantes generar destrezas adicionales.
- Permitir la entrega de trabajos en diferentes formatos; por ejemplo: se puede colocar un mapa conceptual elaborado en CmapTools o uno elaborado a mano en una cartulina y, posteriormente, tomar una fotografía y subirla a la plataforma.
- Proporcionar listas de verificación (instrumentos de evaluación) que les posibiliten a los estudiantes evaluar su trabajo e incorporar los cambios requeridos.
- Habilitar todos los recursos didácticos y las instrucciones de actividades desde el inicio; de esta forma, el estudiante podrá avanzar a su ritmo y sin contratiempos. Cabe resaltar que se deben establecer fechas para el envío de las actividades.

VENTAJAS DE LA APLICACIÓN DEL DUA EN LA VIRTUALIDAD

El uso de materiales digitales en las aulas puso de manifiesto dos evidencias clave que propiciaron las investigaciones y estudios que darían lugar al nacimiento del DUA.

Por un lado, los estudiantes con discapacidades obtenían mejores resultados con los medios tecnológicos que con los materiales tradicionales impresos; y por otro, al igual que ocurría en el ámbito arquitectónico, alumnos para quien esa priori no estaban diseñados dichos materiales también mejoraban su experiencia de aprendizaje al utilizarlos como recursos didáctico.

Ante dichas evidencias, tomó fuerza la idea de que las dificultades de los estudiantes para acceder al aprendizaje podrían no tener tanto que ver con sus propias características y capacidades personales si no con las estrategias implementadas dentro del aula.



EVALUACIÓN

La utilización de una sola forma de evaluación no responde a la complejidad de los aprendizajes que se producen en un aula de clase, ni a la diversidad de los estudiantes que participan en este entorno.

Proporcionar flexibilidad dando la oportunidad de que los estudiantes elijan entre múltiples maneras de completar las evaluaciones a realizar a lo largo del curso: pruebas, trabajos escritos, debates, tareas on-line, proyectos en grupo, documentos colaborativos on-line, etc., según la competencia o el contenido a evaluar.



CONCLUSIÓN

El DUA propone aplicar estos tres principios en el proceso de diseño del currículum educativo para garantizar que éste sea accesible a todos y atienda de una manera efectiva la diversidad existente en el aula proporcionando múltiples opciones de representación, expresión e implicación al alumnado.

Si bien puede ser una tarea ardua al comienzo, puede verse facilitada en gran medida mediante el uso de la tecnología educativa, gracias a la flexibilidad en el uso de la que puede dotarse a los medios digitales en contraposición a los medios tradicionales en formato impreso.

¡MUCHAS GRACIAS!



Astrid Yarley Usuga Rueda
Docente de Apoyo UAI



Alcaldía de Medellín



UNIVERSIDAD CES
Un compromiso con la excelencia