

## RECOGER REGISTRO

## PLANEAR

## RETROALIMENTAR

- Diario de aprendizaje
- Diana de evaluación
- Trabajo en equipo
- Líneas de tiempo
- Canciones o teatro
- Portafolio
- Lista de cotejo
- Técnica del subrayado
- Experimentos trabajo de campo

## USO PEDAGÓGICO DE RESULTADOS

Reflexionar  
Realimentar  
Reorientar

Distribuir  
y asignar  
recursos

Crear  
estrategias  
de apoyo  
diferenciado

Valorar  
resultados

- **ACCESO**
- **CONSTRUCCIÓN**
- **INTERIORIZACIÓN**



Barreras

**POLÍTICAS INCLUSIVAS**  
**PRÁCTICAS INCLUSIVAS**  
**CULTURAS INCLUSIVAS**

## DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

diseño universal para el aprendizaje

COMPROMISOS I,II,III

Ambientes flexibles



Inteligencias múltiples

- Linguística
- Lógico matemático
- Cinestésica
- Visual
- Musical
- Interpersonal
- Intrapersonal
- Naturalista



¿Cuál es mi plan?

**CREAR**

¿Qué tan bien lo hice?

**EVALUAR**

¿Veo alguna relación en lo que hice?

**ANALIZAR**

¿Dónde podría volver a utilizarlo?

**APLICAR**

¿Qué fue importante de esto?

**COMPRENDER**

¿Qué hice?

**RECONOCER**

**IMPLICACION**

¿para qué?

decididos y motivados

**REPRESENTACIÓN**

¿qué?

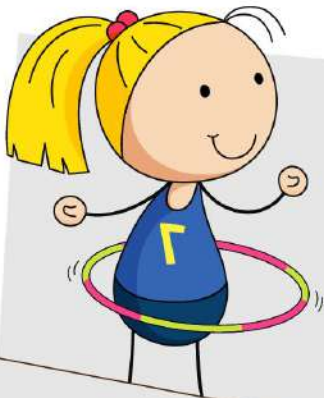
ingeniosos y conocedores

**EXPRESIÓN**

¿cómo?

estratégicos y dirigidos a la meta





# DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE



## 1 REDES

### AFECTIVAS

Influyen en las actividades para aprender

- Deseo
- Motivación
- Interés



### RECONOCIMIENTO

Permiten

- Identificar información
- Crear patrones de reconocimiento



Se encargan del desarrollo de



- Aspectos ejecutivos
- Planificación

### ESTRATÉGICAS

## 2 PRINCIPIOS

múltiples formas de

### IMPLICACIÓN



### REPRESENTACIÓN



### ACCIÓN Y EXPRESIÓN



## 3 PAUTAS

opciones para

- Interés
- Esfuerzo y persistencia
- Autoregulación

- Percepción
- Lenguaje, símbolos y expresiones matemáticas
- Comprensión

- Interacción física
- Expresión y comunicación
- Función ejecutiva

