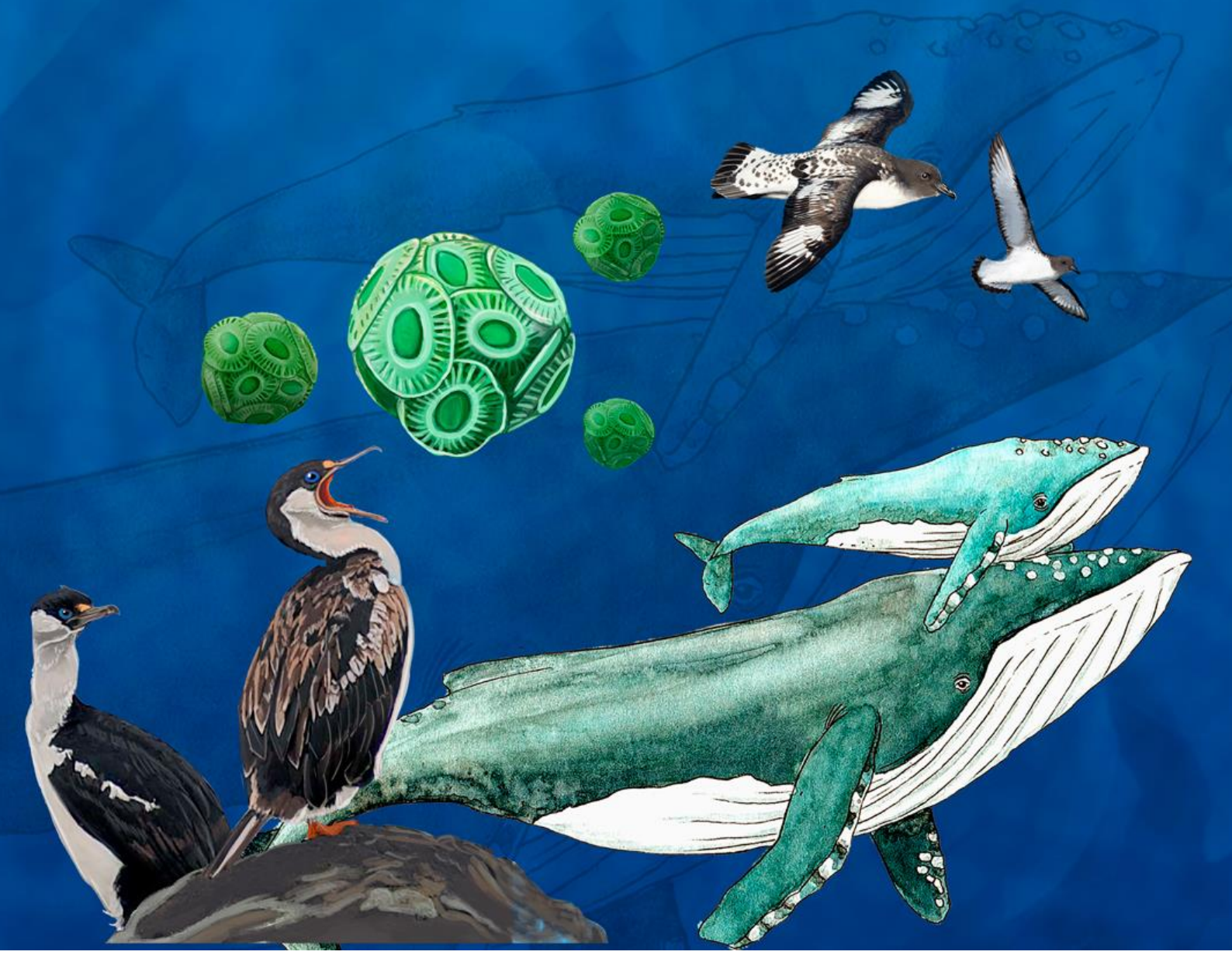
ILAN

EXPLORANDO LA VIDA ANTÁRTICA

SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

AL JUEGO ILAN CON FOCO EN DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE



Sugerencias pedagógicas al Juego ILAN con foco en Diseño Universal de Aprendizaje

A continuación, se presentan sugerencias pedagógicas complementarias a la propuesta pedagógica del juego ILAN. Estas sugerencias son diseñadas y orientadas con foco en el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) que se pueden acoplar a los guiones conjeturales de los niveles a trabajar con el juego ILAN.

Las propuestas pedagógicas de implementación del juego ILAN fueron construidas en el formato de guiones conjeturales, por lo que las sugerencias pedagógicas con foco DUA son acoplables en cualquiera de sus instancias (Focalización, Neuronas a la obra, Reflexión), pero recogen tres principios orientadores:

Principio 1. Proporcionar Múltiples Formas de Representación

Con el fin practico de estas sugerencias entenderemos que los/as estudiantes difieren en la forma que perciben y comprenden la información que se les presenta. Por ejemplo, aquellos con discapacidad sensorial (ceguera o sordera), dificultades de aprendizaje (e.g. dislexia), con diferencias lingüísticas o culturales, etc. Esto nos indica que deben existir múltiples formas de abordar el juego y las instancias de este.

Principio 2. Proporcionar Múltiples Formas de Acción y Expresión

Con el fin practico de estas sugerencias entenderemos que los/as estudiantes difieren en las formas que pueden navegar por el entorno de aprendizaje que propician los profesionales de la educación y como estos pueden expresar lo que saben. Por ejemplo, las personas con alteraciones significativas del movimiento (e.g parálisis cerebral), aquellos con dificultades en las habilidades estratégicas y organizativas (Trastornos en funciones ejecutivas), etc. Esto nos indica que a la hora de abordar el juego pueden existir múltiples aproximaciones a las tares de aprendizajes que se propicien durante las sesiones de aprendizaje.

Principio 3. Proporcionar Múltiples Formas de Implicación

Con el fin practico de estas sugerencias entenderemos que los/as estudiantes difieren notablemente en los modos en que pueden ser implicados o motivados para aprender, por ende, existen múltiples fuentes que influyen a la hora de explicar la variabilidad individual afectiva, como pueden ser los factores neurológicos y culturales, el interés personal, la subjetividad y el conocimiento previo. Esto nos indica, que usted como

profesional de la educación es la persona más adecuada para generar los momentos de motivación emocional para abordar la ejecución del juego y sus tareas.

Nota importante: Estas sugerencias están construidas de manera general para ser aplicables a cualquiera de las instancias del juego ILAN y a los niveles educativos con los que trabaje y la expertis del profesional de la educación que medie el espacio de aprendizaje, por lo que, cada una de las sugerencias que a continuación se explicitan se basan en los principios anteriormente descritos.

Sugerencias pedagógicas aplicables al juego ILAN basadas en el guion conjetural.

1. **Proporcionar diferentes opciones para la percepción**

En este punto sugerimos que puedan ofrecer diferentes opciones que permitan la personalización en la presentación de la información.

1.1 *Ofrecer opciones que permitan la personalización en la presentación de la información*

Sugerencias Macro:

a) El tamaño del texto, imágenes, gráficos, tablas o cualquier otro contenido visual.
b) El contraste entre el fondo y el texto o la imagen
c) El color como medio de información o énfasis.
d) El volumen o velocidad del habla y el sonido.
e) La velocidad de sincronización del video, animaciones, sonidos, simulaciones, etc.
f) La disposición visual y otros elementos del diseño.
g) La fuente de la letra utilizada para los materiales impresos.

1.2 Ofrecer alternativas para la información auditiva

Sugerencias Macro:

a) Utilizar representaciones textuales equivalentes como subtítulos o reconocimiento de voz automático para el lenguaje oral.

b) Proporcionar diagramas visuales, gráficos y notaciones de la música o el sonido.
c) Proporcionar transcripciones escritas de los vídeos o los clips de audio.
d) Proporcionar intérpretes de Lengua de Señas
e) Proporcionar claves visuales o táctiles equivalentes para los sonidos o las alertas.
f) Proporcionar descripciones visuales y/o emocionales para las interpretaciones musicales.

1.3 Ofrecer alternativas para la información visual

Sugerencias Macro:

a) Proporcionar descripciones (texto o voz) para todas las imágenes, gráficos, vídeos o animaciones.
b) Proporcionar alternativas táctiles (gráficos táctiles u objetos de referencia) para los efectos visuales que representan conceptos.
c) Proporcionar objetos físicos y modelos espaciales para transmitir perspectiva o interacción.
d) Proporcionar claves auditivas para las ideas principales y las transiciones en la información visual.

2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos

En este punto sugerimos que existan diferentes modos de representación, tanto lingüísticos como no-lingüísticos para las actividades que se darán durante el juego ILAN.

2.1 Clarificar el vocabulario y los símbolos

Sugerencias Macro:

a) Pre-enseñar el vocabulario y los símbolos, especialmente de manera que se promueva la conexión con las experiencias del estudiante y con sus conocimientos previos.
b) Proporcionar símbolos gráficos con descripciones de texto alternativas.
c) Resaltar cómo los términos, expresiones o ecuaciones complejas están formadas por palabras o símbolos más sencillos.

d) Insertar apoyos para el vocabulario y los símbolos dentro del texto (por ejemplo, enlaces o notas a pie de página con definiciones, explicaciones, ilustraciones, información previa, traducciones).
e) Insertar apoyos para referencias desconocidas dentro del texto (por ejemplo, notaciones de dominios específicos, teoremas y propiedades menos conocidas, refranes, lenguaje académico, lenguaje figurativo, lenguaje matemático, jerga, lenguaje arcaico, coloquialismos y dialectos).

2.2 *Clarificar la sintaxis y la estructura*

Sugerencia Macro:

a) Clarificar la sintaxis no familiar (en lenguas o fórmulas matemáticas) o la estructura subyacente (en diagramas, gráficos, ilustraciones, exposiciones extensas o narraciones

2.3 Ilustrar a través de múltiples medios

Sugerencia Macro:

a) Presentar los conceptos claves en forma de representación simbólica (por ejemplo, un texto expositivo o una ecuación matemática), con una forma alternativa (por ejemplo, una ilustración, danza/movimiento, diagrama, tabla modelo, video, viñeta de comic, guion gráfico, fotografía, animación o material físico o virtual manipulable).
b) Hacer explicitas las relaciones entre la información proporcionada en los textos y cualquier representación que acompañe a esa información en ilustraciones, ecuaciones, graficas o diagramas.

3. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación

En este punto sugerimos que existan diferentes modos de interacción entre los/as estudiantes y su espacio de aprendizaje, para la expresión y la comunicación de aprendizajes o ideas.

3.1 Usar múltiples medios de comunicación

Sugerencias Macro:

a) Componer o redactar en múltiples medios como: texto, voz, dibujo, ilustración, diseño, cine, música, movimiento, arte visual, escultura o vídeo.
b) Usar objetos físicos manipulables (por ejemplo, bloques, modelos en 3D, regletas).
c) Usar medios sociales y herramientas Web interactivas (por ejemplo, foros de discusión, chats, diseño Web, herramientas de anotación, guiones gráficos, viñetas de cómic, presentaciones con animaciones).
d) Resolver los problemas utilizando estrategias variadas.

3.2 Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición

Sugerencias Macro:

a) Proporcionar correctores ortográficos, correctores gramaticales, y software de predicción de palabras.
b) Proporcionar comienzos o fragmentos de frases.
c) Usar aplicaciones Web (por ejemplo, wikis, animaciones, presentaciones)

4. Proporcionar opciones para captar el interés

En este punto sugerimos que puedan existir diferentes vías alternativas para captar el interés y de estrategias que respondan a las diferencias intra e inter individuales que existan entre los/as estudiantes.

4.1 Optimizar la elección individual y la autonomía

Sugerencias Macros:

a) Proporcionar a los estudiantes, con la máxima discreción y autonomía posible, posibilidades de elección en cuestiones como: Las herramientas para recoger y producir información; El color, el diseño, los gráficos, la disposición, etc; La secuencia o los tiempos para completar los distintas partes de las tareas.
b) Permitir a los estudiantes participar en el proceso de diseño de las actividades de clase y de las tareas académicas
c) Involucrar a los estudiantes, siempre que sea posible, en el establecimiento de sus propios objetivos personales académicos y conductuales.

4.2 Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad

Sugerencias Macros:

a) Variar las actividades y las fuentes de información para que puedan ser: Personalizadas y estar contextualizadas en la vida real o en los intereses de los estudiantes; Culturalmente sensibles y significativas; Socialmente relevantes; Apropiadas para cada edad y capacidad; Adecuadas para las diferentes culturas, etnias y géneros
b) Diseñar actividades cuyos resultados sean auténticos, comunicables a una audiencia real y que reflejen un claro propósito para los participantes.
c) Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación.
d) Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la auto-reflexión hacia los contenidos y las actividades.
e) Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa.

4.3 Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones

Sugerencias Macros:

a) Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula.
b) Reducir los niveles de incertidumbre
c) Variar los niveles de estimulación sensorial