



Tablero de opciones LUDIA

Acceso Universal al Diseño Universal para el Aprendizaje
LUDIA = IA + DUA



A

Conoce el DUA

REPRESENTACIÓN

El DUA me recuerda a los estilos de aprendizaje. ¿Son lo mismo? ¿Y en qué se diferencia el DUA de la diferenciación?

B

Parte de un objetivo

ACCIÓN Y EXPRESIÓN

¿Cómo puedo diseñar experiencias de aprendizaje para quinto grado a partir de este objetivo: reconocer y corregir cambios en el tiempo verbal? Dame tres puntos de entrada y una forma de que los estudiantes demuestren lo que saben.

C

Pide un borrador listo

IMPLICACIÓN

Crema un tablero de opciones sobre los cinco sentidos para preescolar, con al menos seis opciones para participar de distintas maneras, más una lista de cotejo sencilla.

D

Usa lo que funciona

REPRESENTACIÓN

El método rompecabezas (jigsaw) tiene un alto efecto en el aprendizaje. Crea instrucciones para estudiantes y un marco de clase con el método rompecabezas para noveno grado, con adaptaciones para quienes están en las primeras etapas del idioma de instrucción.

E

Un momento difícil en clase

IMPLICACIÓN

En mi clase de cuarto grado, siempre participan los mismos estudiantes y me cuesta que los demás se animen a hablar. ¿Qué cambios de diseño y rutinas podrían invitar a más voces?

F

Diseña para un estudiante

ACCIÓN Y EXPRESIÓN

Tengo un estudiante de séptimo grado con (____) a quien se le dificulta (la escritura independiente). Sin nombres ni registros, ¿qué podría intentar para que pueda participar?

G

Ideas de co-enseñanza

IMPLICACIÓN

Como co-docentes que planeamos una unidad de undécimo grado sobre derechos civiles, queremos ir más allá de uno enseña, uno apoya para fomentar la agencia estudiantil. Sugiere roles de co-enseñanza que reduzcan la complejidad del lenguaje mientras profundizamos el análisis.

H

Honra todos los idiomas

ACCIÓN Y EXPRESIÓN

Diseña una rutina de retroalimentación entre pares para octavo grado, con instrucciones accesibles, que permita a los estudiantes multilingües dar y recibir retroalimentación en cualquiera de sus idiomas y apropiarse del proceso.

I

Diseña espacios accesibles

REPRESENTACIÓN

Mi clase de duodécimo grado quiere diseñar un mapa digital accesible de nuestra escuela para que todas las personas, incluidas las de baja visión, puedan seguir las rutas principales. ¿Qué barreras debemos prever y qué herramientas sin costo podrían ayudar?

Conoce a LUDIA aquí



bit.ly/LUDIA4ALL

■ Implicación ■ Representación ■ Acción y Expresión

Interactúa con LUDIA, en 4 pasos: CUENTA → EXPLORA → AJUSTA → TRANSFIERE

Cuéntale a LUDIA sobre los estudiantes a tu cargo, tus planes y desafíos · Sigue conversando: pide ejemplos, materiales y opciones · Ajusta lo que LUDIA propone, como lo consideres, sobre la marcha · Reflexiona sobre el impacto y luego generaliza y transfiere el pensamiento a tu práctica.

Cuando te conectas con LUDIA, sus creadores no reciben acceso a información de las personas usuarias, ingresos económicos ni patrocinios.

© 2026 Beth Stark & Jérémie Rostan

Principios del DUA: CAST (2024). Pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje versión 3.0 [organizador gráfico]. Lynnfield, MA. udlguidelines.cast.org