

## A través de la lente del diseño universal del aprendizaje

Las actividades que se presentan en esta publicación son ejercicios para el desarrollo de carreras por parte de los jóvenes y pueden, ciertamente, ser utilizadas como base para la planificación de actividades docentes centradas en aspiraciones más amplias respecto del desarrollo de una carrera laboral o profesional. Las instrucciones y las ampliaciones de las actividades se han diseñado y creado específicamente a través de la lente del diseño universal del aprendizaje. Según el CAST (antes conocido como Centro de Tecnología Especial Aplicada (*Center for Applied Special Technology*)), el diseño universal del aprendizaje es: un marco para el diseño de ambientes educativos que permita a todos los alumnos adquirir conocimientos, habilidades y entusiasmo por aprender. Esto se logra cuando se reducen las barreras que impiden acceso al currículo y, a la vez, se brinda un buen sostén al aprendizaje.

Como reconocen, en su mayor parte, los profesionales dedicados al desarrollo juvenil, los jóvenes que llegan a los programas de capacitación para el empleo presentan una muy variada gama de habilidades, talentos, intereses y necesidades. Para muchos jóvenes, el currículo típico de un salón de clase - que incluye metas, métodos de enseñanza, libros de texto y evaluaciones - está atiborrado de barreras y obstáculos, y brinda poco apoyo u oportunidades de éxito a una gran variedad de estudiantes. En vez de hacer adaptaciones extraordinarias para ciertos participantes en particular, el diseño universal del aprendizaje mitiga en forma generalizada todo ese cúmulo de dificultades.

Al trabajar en estas actividades, los facilitadores deben contemplar la posibilidad de incluir algunas de las siguientes estrategias que promueven el diseño universal del aprendizaje:

- Brindar a los alumnos oportunidades para que demuestren su aprendizaje a través de diferentes modalidades (por ejemplo, por escrito, verbalmente, en representaciones gráficas o en representaciones multimedios).
- Alentar el uso de tecnología para profundizar el aprendizaje (acceso a materiales multimedios) y mejorar el desempeño (por ejemplo, programas de control de la ortografía o sugerencias de vocabulario).
- Incluir oportunidades para que los alumnos realicen nuevamente un trabajo luego de haber recibido los comentarios del docente.
- Proponer instrucciones que describan los componentes o pasos que conforman la totalidad de la actividad. Se puede, por ejemplo contemplar la posibilidad de hacer copias impresas, grabaciones de audio o imágenes de las instrucciones. Si hay una computadora o laptop disponible, los alumnos podrán tanto ver como escuchar las instrucciones en la computadora. En la actualidad, la mayoría de las computadoras vienen equipadas con programas de accesibilidad y con frecuencia ya están preconfiguradas con una lupa, un teclado en la pantalla, funciones de narración y opciones de alto contraste.
- Alentar a los alumnos a desempeñar un papel activo y presentar sus propias ideas y opiniones durante las actividades.

- Ofrecerle a cada estudiante comentarios individuales en formatos múltiples (por ejemplo, personalmente, por correo electrónico, en una conversación en línea, por teléfono, etc.
- Prever oportunidades en que los estudiantes puedan colaborar.
- Ofrecer a los alumnos oportunidades para que se comuniquen con el facilitador para hacerle consultas.
- Promover un proceso de aprendizaje basado en las fortalezas.

Cualesquiera sean las barreras que presenta el acceso a un empleo (incluidas, entre otras, las discapacidades), las actividades de esta publicación, unidas a las estrategias y el espíritu del diseño universal del aprendizaje, y con un toque de creatividad, tienen el propósito de ayudar a todos los jóvenes a prepararse para ser exitosos en su carrera y en su vida personal, a través del desarrollo de habilidades sociales.

## Sugerencias para mejorar el acceso de todos los jóvenes a este currículo

En la actualidad, los programas de desarrollo de carrera para jóvenes, tanto dentro de un ámbito escolar como en otros ambientes, son un verdadero microcosmos de nuestras comunidades locales. Con frecuencia, en un único ambiente de aprendizaje hay representantes de múltiples categorías de jóvenes, lo que incluye, por ejemplo, jóvenes del sistema de hogares sustitutos, jóvenes en riesgo de abandonar los estudios, jóvenes del sistema de justicia juvenil y/o jóvenes cuyo idioma materno no es el inglés. Y hay una población de jóvenes que puede pertenecer a todas las categorías que se mencionaron, a saber, la de los jóvenes con discapacidades. El término “discapacidad” se aplica a una amplia gama de diferencias, que van desde discapacidades para el aprendizaje hasta graves dificultades en su movilidad. Las discapacidades pueden ser tanto evidentes como no evidentes. Por ser profesionales de servicios juveniles, es probable que los facilitadores ya hayan encontrado y prestado asistencia a muchos jóvenes con discapacidades. Así, por ejemplo:

- un 36% de los alumnos que abandonan la enseñanza secundaria tiene discapacidades para el aprendizaje y un 59% tiene trastornos de conducta o emocionales
- un 75% de los jóvenes que se encuentran en la órbita del sistema de justicia juvenil tiene algún tipo de discapacidad
- entre un 20 y un 60% de los niños pequeños que ingresan al sistema de hogares sustitutos tiene discapacidades o retraso en su desarrollo
- entre un 30 y un 40% de los 500.000 jóvenes atendidos por el programa de crianza temporal recibe servicios de educación especiales

Además de estos jóvenes con discapacidades, es posible que otros jóvenes con los que trabajan los instructores tengan una discapacidad que todavía no se haya identificado o dado a conocer.