

La Rueda del DUA: recursos para derribar barreras a la participación.

Por: Si es por el maestro, nunca aprendo. 20/05/2018

Cuando hablamos de **presencia, participación y progreso** de todos los alumnos, los docentes debemos pararnos a reflexionar y ser conscientes de que en el diseño de nuestros modelos didácticos es donde está la clave para hacerlo posible.



Rueda del DUA

El momento del diseño se convierte en esencial para programar tareas, actividades y ejercicios que no supongan una traba para ninguno de sus alumnos. Diseñar modelos de trabajo accesibles, alternativos, enriquecidos, flexibles y con niveles de ejecución variables.

El momento del diseño es donde el docente se convierte en arquitecto de programaciones accesibles y flexibles

Todo ello debe partir de un exhaustivo conocimiento de todos los potenciales y debilidades de nuestros alumnos, de sus intereses y de aquello que los excluye sistemáticamente de las actividades del aula.

Y en el período de las tecnologías de ayuda, no podemos pasar por alto que su uso

nos va a permitir llegar a ese diseño multifactorial que haga que todos y cada uno de los alumnos participen en las propuestas del aula.

El Diseño Universal de Aprendizaje surge para ayudarnos a organizar la forma en la que podemos derribar barreras en las aulas.

Siguiendo lo expuesto en la página Web [EducaDUA](#)

“El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

es un marco basado en la investigación para el diseño de un curriculum (esto es, objetivos educativos, métodos, materiales y evaluaciones)

que permiten a todas las personas adquirir

conocimiento, habilidades y motivación para aprender”

Bajo este modelo se proponen **tres principios fundamentales** que deben integrarse en la construcción de cualquier diseño didáctico:

Principio I: Proveer múltiples medios de Representación (el qué del aprendizaje)

Cuando ofrecemos información al alumno, debemos ofrecer diferentes alternativas que hagan que todos los alumnos puedan recibirla en condiciones para su aprendizaje. Tratamos de plantear alternativas sensoriales, simbólicas o de comprensión.

Principio II: Proveer múltiples medios de Acción y Expresión (el cómo del aprendizaje)

No basta con ofrecer la información de manera accesible y comprensible para todo el alumnado, sino que además debemos igualmente ofrecer alternativas para que este alumnado pueda expresar sus aprendizajes, puedan mostrar sus logros y participar con sus compañeros aportando al trabajo realizado. Todo ello contando con ayudas, no solo en el plano físico o motor, sino ampliándolas al plano cognitivo mediante la organización adecuada de la información de forma que se ajusten a las diferentes formas de trabajar con las funciones ejecutivas que tiene cada alumno.

Principio III: Proveer múltiples formas de Implicación (el por qué del aprendizaje)

Uno de los elementos más olvidados y que, con frecuencia, excluye de la participación de los aprendizajes a un número elevado de alumnos: la motivación. Desde esta perspectiva, el docente debe planificar esas tareas y actividades teniendo en cuenta los intereses propios del alumnado, ofreciéndoles participación y empoderándolos para manejar su propio aprendizaje. Actividades motivantes y a la

vez autónomas que ejerzan un fuerte feedback al alumnado para implicarles en el desarrollo de las mismas.

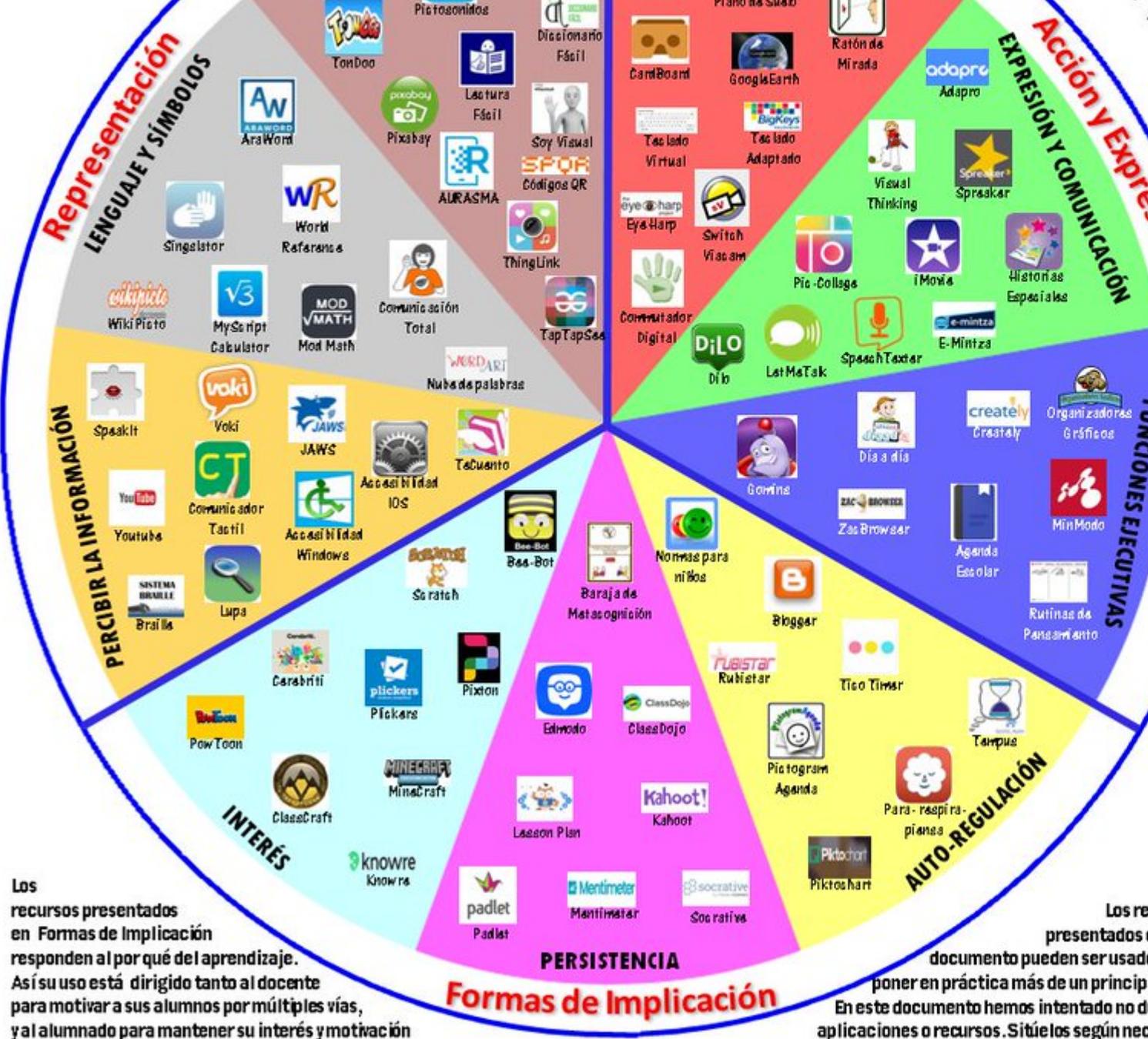
La rueda del DUA

Dentro de este marco establecido, he querido apoyar este proceso con la elaboración de una Rueda de Recursos Tecnológicos organizados en torno a los tres principios del DUA y a las 9 pautas principales que definen las estrategias a seguir en cada principio.

RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE

Los recursos presentados en Representación responden al qué enseñar. Así su uso está más dirigido al profesorado de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas las actividades del aula

Los recursos presentados en Acción y Expresión responden al cómo aprender. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder personalizar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus posibilidades expresivas



Los recursos presentados en Formas de Implicación responden al por qué del aprendizaje. Así su uso está dirigido tanto al docente para motivar a sus alumnos por múltiples vías, y al alumnado para mantener su interés y motivación

Los recursos presentados en Auto-regulación pueden ser usados para poner en práctica más de un principio. En este documento hemos intentado no duplicar aplicaciones o recursos. Sitúelos según necesites

Algunas **aclaraciones** en torno al uso de esta **Rueda DUA**:

1. Los recursos presentados en este documento pueden ser usados para **poner en práctica más de un principio DUA**. En este documento hemos intentado no duplicar aplicaciones o recursos. Puedes situarlos según necesidad.
2. Las aplicaciones o páginas webs o recursos compartidos han sido elegidos como **representativos de un grupo de aplicaciones o recursos similares** y que son perfectamente válidos para poner en práctica la estrategia en la que se ubica.
3. Posiblemente existan multitud de aplicaciones y recursos que hubiesen podido aportarse para enriquecer esta **Rueda del DUA**, sin embargo se han seleccionado algunos que representan las posibilidades, casi infinitas, que nos ofrecen las tecnologías para apoyar el proceso de diseño universal y la eliminación de barreras en las aulas.
4. Los recursos que se muestran en la **Rueda del DUA** han sido elegidos para propiciar la participación y presencia de todos los alumnos en el aula. Por tanto **son herramientas de uso general, y no destinadas a trabajar los “problemas” o “handicaps” de un alumno con dificultades** de aprendizaje. Debe entenderse esta rueda como facilitadora de la inclusión y de uso general para diseñar actividades del aula, ofreciendo múltiples formas de participación.

Aplicaciones y Recursos y su organización por principios del DUA

1. Los recursos presentados en Representación responden al qué enseñar. Así **su uso está más dirigido al profesorado** de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas actividades del aula. Son apps que permiten el acceso a la información desde múltiples vías, y que ayudarán al docente a eliminar barreras sensoriales, de lenguaje y de comprensión.
2. Los recursos presentados en Acción y Expresión responden al cómo aprender. Así **su uso está más dirigido al alumnado** de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción.
3. Los recursos presentados en Formas de Implicación responden al porqué del aprendizaje. Así **su uso está dirigido tanto al docente para motivar a sus alumnos por múltiples vías, y al alumnado para mantener su interés y motivación.**

En el siguiente documento os dejo la explicación del uso de cada una de las APPs y recursos presentados en la Rueda del DUA

Espero que os sea de utilidad en las aulas y sirva para comprender mejor cómo podemos aplicar los principios y pautas del DUA en las aulas.

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ.](#)

Fotografía: Si es por el maestro, nunca aprendo

Fecha de creación

2018/05/20