# 5.3 PRINCIPIOS DEL DUA

> El Diseño Universal de Aprendizaje desarrolla **3 PRINCIPIOS** a través de diferentes redes neuronales.

## 1 . **Redes de conocimiento**: qué se aprende.

Desarrollan el primer principio que consiste en proporcionar múltiples medios de representación, la información en más de un formato (texto, audio, video, aprendizaje práctico) brinda la posibilidad de acceder al material de la forma que mejor se adapta a sus puntos fuertes de aprendizaje.

Algunos ejemplos de herramientas digitales que desarrollarían este principio son: Genially, Youtube, NubeDePalabras, Canva...

## 2 . **Redes estratégicas**: cómo se aprende.

El  segundo de los principios se basa en proporcionar múltiples medios de acción- expresión que interactúen con los materiales: aquí la competencia digital nos abre un amplio abanico de posibilidades porque les permitiría hacer la prueba con un lápiz y papel, o hacer una presentación oral o un proyecto.

Algunos ejemplos de herramientas digitales que desarrollarían este principio son: Spreaker, PicCollage, VisualThinking...

## 3 . **Redes afectivas**: el porqué se aprende.

El tercer principio resalta la importancia de proporcionar múltiples medios de implicación y compromiso. Los maestros deben buscar múltiples formas de motivar a los estudiantes ( aquí las herramientas digitales son un gran recurso de soporte y apoyo). Los alumnos toman decisiones y se les asignan tareas relevantes, de ese modo se mantiene su interés. Su desarrollo de habilidades se desarrolla como un juego también, estos juegos pueden ser manipulativos o digitales.

Algunos ejemplos de herramientas digitales que desarrollarían este principio son: Pixton, Mentimeter, Padlet, Kahoot...

A continuación os dejamos una presentación con las descripciones y datos más relevantes de las **herramientas digitales** citadas en este apartado:

Copyright 2026

https://view.genial.ly/636e138a793870001815a209

*Elaboración Propia. CC BY-NC-SA .*

Entonces, conociendo todos estos datos, **¿ cómo serán nuestras aulas DUA?,** algunos ejemplos serían:

- Ofrecer múltiples formas de evaluación. En el aula tradicional existía una sola forma para realizar las tareas (papel y lápiz), un día de hoy hemos evolucionado muchísimo y se podría realizar a través de un podcast, un video para mostrar lo que saben o una presentación. Hay decenas de posibilidades y en la mayoría de ellas interviene la competencia digital.
- Crear espacios de trabajo flexibles. En un aula DUA hay espacios de trabajo flexibles para todos los alumnos, teniendo en cuenta las diferentes casuísticas.
- Ofrecer contenidos a través de herramientas digitales. El DUA reconoce que si los estudiantes no pueden acceder a la información, no pueden aprenderla. En las aulas donde se trabaja este diseño, los materiales son accesibles para todos los estudiantes. Por ejemplo, relacionado con la lectura, deberíamos ofrecer diversas opciones como libros en formato papel, audiolibros, libros digitales o textos de voz.
- Los libros digitales también nos permiten hacer otras modificaciones de accesibilidad como ampliar el tamaño de las letras, modificar los contrastes o las opciones de color. En los videos deberíamos incluir la opción de transcripción de audio o subtítulos.

El DUA propone estrategias de acceso a la información para los estudiantes, por ello debemos dar distintas propuestas de información y motivar de distintas maneras; para ello entrará en juego la competencia digital a través, principalmente, de diferentes herramientas digitales.

Revision #10
Created 2022-12-05 22:56:03 CET by Marta
Updated 2023-01-25 23:13:17 CET by Marta

Copyright 2026