



Profundiza más

Recurso de Profundización

Recurso visual de las herramientas trabajadas en clase en función de los tres principios del DUA (tomado de Díaz, 2022)

Cuadro de herramientas digitales DUA

Medios de representación: Principio 1		
Percibir la información	Lenguaje y símbolos	Comprensión

Medios para la acción y expresión: Principio 2

Medios físicos de acción	Expresión y comunicación	Funciones ejecutivas
--------------------------	--------------------------	----------------------



Profundiza más

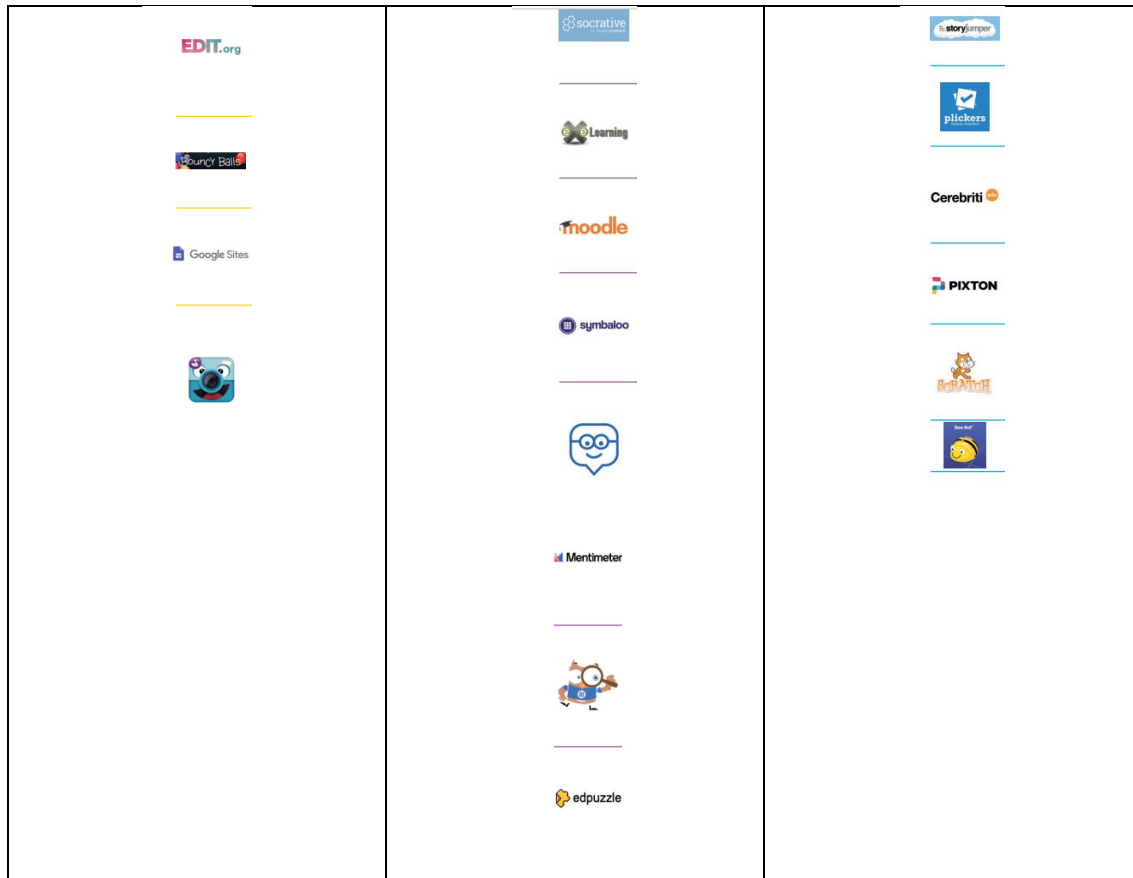
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---	---

Formas de compromiso: Principio 3

Auto- regulación	Persistencia	Interés
<hr/> <hr/> <hr/>		<hr/>



Profundiza más



Profundización 2, clase 8:

Otros recursos de la rueda DUA:

Medios de representación:

1. **Book Creator:** Es una herramienta que permite crear contenido, como revistas, libros, manuales de instrucciones o historias interactivas. Con esta aplicación podemos minimizar barreras en las actividades tales como que las instrucciones sean confusas o no ofrezcan indicaciones para procesar la información; información poco estructurada, excesivamente extensa y sin una meta clara; llamadas a sintetizar; formatos poco atractivos y lenguaje no ajustado al nivel de todos los alumnos; sistema de menús con un orden poco claro; o que no se explica el por qué y para qué de la actividad.
2. **Tellagami:** Es una APP que permite hacer vídeos cortos explicativos con avatares. Permite ofrecer la información con indicaciones explícitas de los pasos de una secuencia, o estrategias para organizarse o explorar en nuevos



Profundiza más

aprendizajes. Viene a minimizar barreras en las actividades relacionadas con una falta de interpretación de ideas clave, con formatos poco atractivos y lenguaje no ajustado al nivel de todos los alumnos/as, o instrucciones complejas sin indicaciones para comprender la información.

3. **Pixabay:** Es un banco gratuito de imágenes que ayudarán a completar la información textual y así poder conectar la nueva información con ideas previas. Está especialmente indicada cuando las actividades presentan barreras relacionadas con la falta de activación de conocimientos previos, información descontextualizada, sin propuestas de similitudes o analogías que ayuden a la comprensión.
4. **MusicLab:** Aplicación online que ayuda a la comprensión de la música aportando elementos visuales y sonoros para trabajar el sonido, el ritmo, los instrumentos musicales y muchos más. Especialmente indicado cuando las actividades musicales presentan barreras relacionadas con que la información se presenta sin ejemplos reales, en formatos poco atractivos, o cuando no se generan procesos reflexivos sobre las estrategias utilizadas en la tarea.
5. **Twinkl:** Web en línea que pone a disposición multitud de recursos educativos de Infantil, Primaria, STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), inglés y Realidad Aumentada. Su uso está especialmente indicado cuando se pretenden minimizar barreras en las actividades que presentan información poco estructurada, excesivamente extensa y sin una meta clara; con formatos poco atractivos y lenguaje no ajustado al nivel; o con sistemas de menús poco claros.

Medios para la acción/expresión:

1. **Web Whiteboard:** Es una pizarra digital interactiva con la que se puede tomar notas, escribir a mano, insertar imágenes, documentos, vídeos... Con ella el profesorado puede ayudar a comprender mejor las explicaciones, a la vez que puede resultar de apoyo para minimizar barreras relacionadas con el exceso de estímulos informativos, la falta de ejemplos visuales en las explicaciones orales o escritas... Además, ayuda a volver a retener la información ya que al finalizar la clase se puede guardar la pizarra y enviarla a los alumnos/as
2. **ClassRoom Screen:** Es una aplicación interactiva pensada para ayudar a regular el aula usando la Pizarra Digital y que cuenta con varias funciones como reloj, texto para dar instrucciones, control del ruido, semáforo, códigos QR.



Profundiza más

3. **Nebo:** Es una APP que permite tomar notas y apuntes de clase, anotar sobre pdf o imagen, y capturar notas de voz. Con ella, el alumnado puede organizar mejor las explicaciones de clase, apoyarse en elementos visuales, subrayar, etc., minimizando así las barreras que puedan suponer la sobrecarga informativa.
4. **Adapro:** Es un procesador de texto gratuito orientado a minimizar barreras que provocan falta de atención y dificultades para gestionar la información. Está especialmente recomendada cuando el alumnado debe realizar tareas de composición escrita y necesita de un entorno seguro y con pocas distracciones para ayudar a centrar la atención.