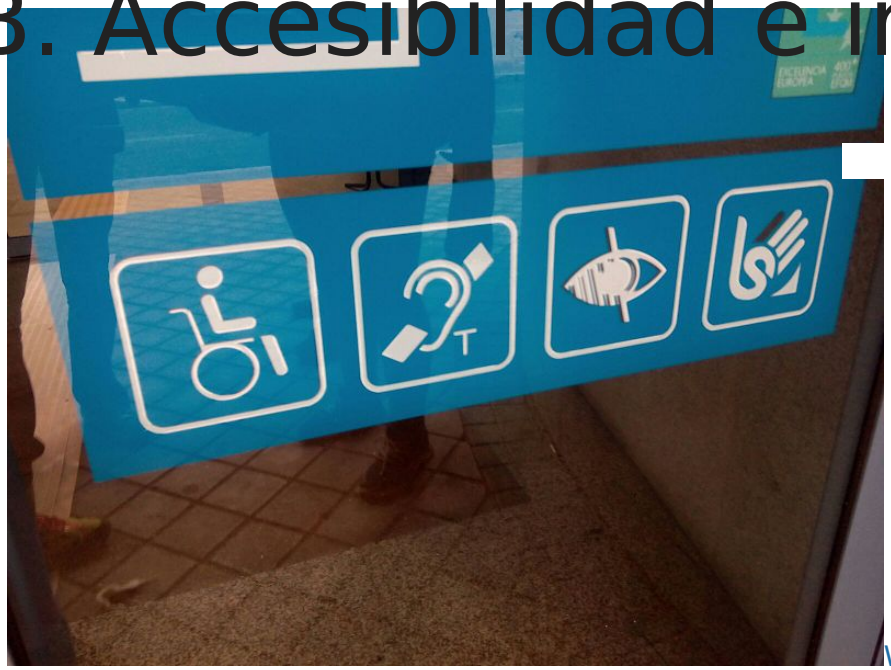
B. Accesibilidad e inclusión



Wikipedia. Bucle magnético. De Olgaberrios (CC BY-SA 4.0)

Como ya hemos visto en el capítulo 5.1 existen numerosas medidas de accesibilidad para las diferentes tecnologías digitales, en Formación Profesional conviene tenerlas presentes en algunos momentos en particular:

- A la hora de **elaborar materiales propios**, la ausencia de manuales, libros o nuestras preferencias personales nos llevan a elaborar muchos materiales para nuestro alumnado, es muy recomendable tener en cuenta las pautas de accesibilidad ya mencionadas.
- **Cuando utilizamos material multimedia** (vídeos, películas, etc.) conviene que nos cercioremos de la **disponibilidad de subtítulos** para esos materiales o bien los sustituyamos por materiales que sí dispongan de estos.
- En el caso de que empleemos **simuladores**, bien sean por hardware (Realidad Virtual por ejemplo) o por software (simuladores del INTEF) sería muy interesante comprobar con qué opciones de accesibilidad cuentan antes de ofrecérselas a nuestro alumnado.
- Siempre que nos sea posible es muy interesante **facilitar los materiales** a nuestros estudiantes **en formatos libres y editables** de manera que puedan hacer trabajar sobre ellos los diferentes softwares que hemos estado viendo.
- **Implementar una mirada de Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)** en los módulos que impartimos, los hará mucho más accesibles al alumnado y nos facilitará su motivación hacia el aprendizaje, existen multitud de herramientas digitales y estrategias metodológicas que pueden ayudarte a llevarlo a cabo.

Copyright 2026

Revision #11
Created 2023-03-14 10:28:41 CET by Miguel Collado
Updated 2023-04-11 14:20:01 CEST by Félix García Arnedo

Copyright 2026