Justificación

La inclusión y la equidad, explica la UNESCO (2017), son principios fundamentales que deberían orientar todas las políticas, planes y prácticas educativos. Asegurar que todos los alumnos y alumnas tengan acceso a una educación de calidad también es reconocer el valor intrínseco de la diversidad (UNESCO, 2015). Esta estrategia de mejora de la competencia digital docente ha de vertebrarse en torno a dichos principios de inclusión y equidad.

Las tecnologías digitales pueden ser, por tanto, un **elemento compensador de dichas desigualdades** y una herramienta que permita facilitar el aprendizaje de todo el alumnado, eliminando las barreras contextuales .

Tal y como se explica en el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD), cuya actualización se publica en la Resolución de 4 de mayo de 2022 del Ministerio de Educación y Formación Profesional, es necesario garantizar la accesibilidad física, sensorial y cognitiva a los recursos digitales. Las tecnologías digitales, por tanto, no deben ser un elemento que impida el acceso al aprendizaje sino un elemento que permita acceder al mismo.

Para lograr dichos objetivos, se plantea necesario conocer dos conceptos clave a la hora de abordar el proceso de enseñanza aprendizaje en este ámbito: la accesibilidad universal y el Diseño Universal de Aprendizaje.

La Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, defiende la **accesibilidad universal** como la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible. Presupone la estrategia de «diseño para todos o **diseño universa**l» y se entiende sin perjuicio de los ajustes razonables que deban adoptarse.

Si hablamos de ajustes razonables o adaptaciones, en el ámbito tecnológico, a lo largo del área abordaremos las siguientes opciones de accesibilidad:

- Accesibilidad en materiales multimedia.
- Accesibilidad en textos digitales.
- Accesibilidad en Sistemas Operativos.
- Productos de Apoyo o Ayudas técnicas.

Copyright 2026

- Aplicaciones y otras herramientas.

Tal y como se explica en la guía DUA-A de Diseño Universal y Aprendizaje Accesible de la Generalitat Valenciana (Agustí, F.J., Angulo, A., Martí, A., Pérez, N., Tormo, E. y Villaescusa, M. I. 2021), el enfoque del diseño universal y la accesibilidad parte del reconocimiento de la diversidad y supone un cambio en el foco de la discapacidad, que pasa de la persona al contexto. En nuestro ámbito, el educativo, los materiales y el diseño curricular son discapacitantes si no permiten el acceso de todo el alumnado. **De esta forma, un contexto de aprendizaje accesible permitirá la presencia, participación y el aprendizaje de todo el alumnado.**

Revision #10
Created 2022-10-16 10:36:49 CEST by Jorge CATEDU
Updated 2023-03-23 09:01:07 CET by Félix García Arnedo