

# Introducción

## Accesibilidad, inclusión y herramientas digitales: la tríada perfecta

Como hemos visto hasta ahora, la educación está cambiando, es más que obvio; muchas veces estos cambios se deben al propio avance de la sociedad. Durante años, las generaciones se educaban y abandonaban las escuelas viviendo en un mundo casi idéntico a sus mayores. Actualmente, podemos afirmar que las generaciones que se encuentran en los centros se están educando en un mundo diferente al de sus mayores, pero que también será diferente al mundo en el que les tocará vivir cuando sean adultos.

El uso generalizado de las tecnologías digitales es un hecho consolidado, estas tecnologías están aquí y han llegado para quedarse, incluido el ámbito educativo.

Cada día que pasa la sociedad es más digital; por ello, si la **competencia digital** es un indicador de calidad para lograr la realización y desarrollo personal a lo largo de la vida de los individuos, es necesario poner los medios para que esta tecnología sea accesible a todas las personas con independencia de sus capacidades psíquicas, físicas o sensoriales.

Si algo caracteriza la utilización de las **herramientas digitales** en el aula es el papel que juega el **docente** en su aplicación. Existen profesionales reacios a su uso, pero también existen otros compañeros que viven la utilización de las herramientas digitales con gran entusiasmo, defendiendo su uso de forma eufórica. Para ellos ésta es una innovación tecnológica que marca otra forma de hacer educación, los beneficios son claros y no hay marcha atrás en la generalización de su uso. Así proliferan en el ámbito educativo cada vez más eventos, congresos, cursos de formación, donde las herramientas digitales son las verdaderas protagonistas.



[Unsplash](#) \_ Serguéi Zolkin.

Así pues, las **tecnologías digitales** están demostrando ser un **recurso didáctico valioso** que aspira a alcanzar un modelo de enseñanza-aprendizaje diferente al tradicional. La comunicación que surge de este modelo debe permitir el **acceso** a todas las personas sin exclusión.

Aunque resulte paradójico, a pesar de que el uso de herramientas digitales supone un gran avance, también ha favorecido la aparición de nuevas formas de exclusión social.

Conceptos como “ **alfabetización digital** ” o “ **brecha digital** ” son utilizados para hacer referencia a la separación existente entre los individuos que pueden hacer o no usar las herramientas digitales.

Etimológicamente el Término “ **Accesibilidad** ” proviene de “Acceso”: Acción de llegar y acercarse o bien entrada o paso. Aplicado a las Tecnologías Digitales, la Accesibilidad no sería otra cosa que la **utilización de ayudas** por parte de las personas con discapacidades transitorias o permanentes para que puedan usar los medios electrónicos, multimedia y de comunicación, con la finalidad de su **desarrollo personal y social** .

# Las tecnologías digitales como herramientas de inclusión en el aula

En los últimos años ha irrumpido en el ámbito educativo el concepto de “ **escuela inclusiva** ”, cuyo objetivo principal es que los alumnos reciban una **educación de calidad** acorde a las características que presentan. La filosofía de la inclusión defiende una educación eficaz para todos, sustentada en que los centros deben **satisfacer las necesidades** de todos los alumnos, sean cuales fueren sus características personales, psicológicas o sociales (con independencia de si tienen o no discapacidad).

Los centros educativos tienen como principal misión ofrecer una **respuesta educativa** adaptada a las necesidades de los alumnos que escolarizan. Se trata de alcanzar los objetivos determinados en el currículum oficial a través de los contenidos con una metodología acorde a las necesidades que presenta la población escolar.

En este sentido, el uso de las herramientas digitales favorece la utilización de una **metodología** cada vez más rica en la que los elementos multimedia e interactivos juegan un poderoso papel en la **individualización de la enseñanza** presentando los contenidos de forma dinámica, atractiva, individualizada y motivadora. Así mismo, el tutor/tutora del aula y los especialistas deben conocer las características del alumno en capacidades cognitivas, afectivas, grado de movilidad que posee, etc., así como las ayudas disponibles para salvar las barreras con la finalidad de utilizarlas y acceder a las herramientas digitales.

A continuación explicaremos algunos ejemplos cotidianos de **dificultades de acceso** con las que se topan nuestros alumnos a la hora de utilizar las herramientas digitales:

- **Déficit visual** : los alumnos con limitaciones visuales tienen problemas para acceder a la información a través de la pantalla del ordenador, por eso será necesario utilizar ampliadores o lupas para acceder al contenido visual. Por otro lado, las páginas y servicios web que están basados en gráficos no suelen disponer de información textual alternativa.
- **Déficit auditivo** : los alumnos con limitaciones auditivas no pueden acceder a un *software* educativo determinado por predominar la presentación de la información de forma oral. Será necesario disponer de canales alternativos de presentación de la información de forma subtitulada.
- **Déficit motórico** : los alumnos con problemas motóricos pueden presentar limitaciones de movimiento motriz fino, esto hace que el acceso a la información y la comunicación estándar con el ordenador mediante teclado o ratón sea sencillo. En este aspecto se ha avanzado mucho en cuanto a la utilización de periféricos alternativos adaptados a las características de movilidad de los alumnos: *joystick* , teclados especiales, *trackballs* ... En

el módulo 3 de este curso, explicaremos más detalladamente los diferentes periféricos accesibles que podemos utilizar.

- Déficit **intelectual** : los alumnos con limitaciones de aprendizaje y/o discapacidad intelectual se pierden ante la complejidad de las interfaces diseñadas. Será necesario emplear diseños sencillos, con pocos elementos e instrucciones claras. No reconocer los elementos interactivos dificulta el acceso a la información pretendida si no se le indica el enlace o botón. Además se distraen con numerosos efectos de sonidos y animaciones.

---

Revision #6

Created 2023-02-24 09:02:26 CET by MarG

Updated 2023-02-26 14:37:24 CET by MarG