0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la primera competencia del área 5 y se centra en la aplicación de los principios de equidad, **accesibilidad universal y diseño para todas las personas** en la integración de las tecnologías digitales en la práctica docente con el fin de **garantizar la igualdad de oportunidades** y el **pleno desarrollo del aprendizaje de todo el alumnado**.

Esta competencia se aplica a la hora de incluir aspectos en la programación didáctica encaminados a garantizar el acceso a la educación a todo el alumnado, utilizando las tecnologías digitales, teniendo en cuenta **dos factores fundamentales:**

- Las tecnologías no deben ser un elemento que limite o impida el acceso a los aprendizajes por ninguna razón.
- Las tecnologías deben emplearse para favorecer el aprendizaje en aquellos casos en los que el alumnado no pueda acceder a la información, la comunicación, etc. por limitaciones físicas, sensoriales, intelectuales o de cualquier otro tipo.

Debemos saber que esta competencia está vinculada con varias competencias de otras competencias como las del área 2, la competencia 3.1 y la competencia 5.2, que veremos en el siguiente capítulo.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Conocimiento técnico sobre las tecnologías digitales asociado con la accesibilidad de los recursos y en los entornos educativos digitales
- Las tecnologías como factor compensador de desigualdades y facilitadoras del acceso a la educación. Brecha digital
- Las tecnologías digitales como recursos que pueden ampliar y potenciar el aprendizaje de todo el alumnado
- Protección de datos. Garantías y derechos digitales
- Normativa sobre inclusión y accesibilidad digital

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia establecen que en el nivel B2 un docente:

5.1.B2.1. Evalúa las opciones de accesibilidad de las tecnologías digitales disponibles en el centro para realizar un uso selectivo y adaptado de acuerdo al contexto de enseñanza y aprendizaje.
5.1.B2.2. Adapta soluciones tecnológicas para la inclusión en cualquier contexto educativo y

Copyright 2026

situación de enseñanza y aprendizaje, permitiendo la participación y progreso de todo el alumnado en un mismo proceso didáctico.

Algunas ***acciones*** en las que se manifiesta esta competencia son:

- Participar en la adopción de soluciones para reducir la brecha digital del alumnado en cuanto a la disponibilidad, conocimiento y uso, tanto del software como del equipamiento tecnológico.
- Seleccionar tecnologías educativas, contenidos y estrategias pedagógicas que garanticen la accesibilidad física, sensorial y cognitiva de todo el alumnado.
- Utilizar recursos digitales e implementar estrategias didácticas que ofrezcan a todo el alumnado oportunidades de participación, así como múltiples formas de presentar la información y de expresar lo aprendido, sin que exista ninguna posibilidad de discriminación por razones socioeconómicas o culturales, de sexo o género, o de cualquier otro tipo.
- Emplear tecnologías de asistencia para el alumnado más vulnerable en su acceso y participación dentro de un contexto digital (por ejemplo, para alumnado con necesidades específicas de tipo motórico, cognitivo, sensorial, etc.).
- Hacer un seguimiento y evaluación continua de la idoneidad de las medidas implementadas para mejorar la accesibilidad digital al objeto de hacer los cambios pertinentes.

> No podemos olvidarnos de que los dispositivos digitales pueden suponer en algunos casos una barrera que impida que se den determinadas situaciones de aprendizaje. Es probable que encontremos distintos niveles de competencia digital en un aula, probablemente relacionados con la brecha digital en algunas familias. **Es nuestra tarea por tanto dar oportunidades de participación y de éxito académico, en las que el alumnado pueda desarrollar talentos y competencias digitales.**

PALABRAS CLAVE		
DUA	Accesibilidad universal	Aprendizaje accesible
Accesibilidad en sistemas operativos	Productos de Apoyo	Herramientas digitales para atender la diversidad
Sistemas Aumentativos de Comunicación	Aulas accesibles	ARASAAC

Revision #6
Created 2023-04-19 14:35:13 CEST by Isabel Catalán Sancho
Updated 2023-05-22 12:23:36 CEST by Silvia Gómez Ferrer

Copyright 2026