5.1.8. Orientaciones en la creación y utilización de recursos digitales

Cualquier tarea, actividad o ejercicio que realicemos debe tener en cuenta los siguientes elementos:

Alternativas para la percepción en la creación de recursos digitales

- Agrega texto alternativo a imágenes y otros elementos con contenido visual. Explica el propósito de la imagen dentro del contexto. Si se trata de una imagen decorativa hazlo saber sin mayor explicación.
- Crea vídeos con subtítulos (puedes usar subtittle-horse), o permite la transcripción de los mismos, por ejemplo con youtube. Si el vídeo ya es una alternativa a un texto, no será tan necesaria su transcripción.
- Ofrece contrastes adecuados entre forma y fondo.
- Presenta el texto con alineación izquierda. La justificación no deja igual espacio entre palabras y puede ser un elemento distractor. Además, para evitar saturación de líneas utiliza un interlineado superior al sencillo, recomendado (1,5). El tipo de letra se recomienda que no tenga demasiadas ornamentaciones y es preferible que uses un tamaño de letra de entre 12 y 18.
- Ofrece una narración en podcast como alternativa en audio para el texto escrito.
- Si utilizas infografías, ten en cuenta que pueden resultar difíciles de entender, numera los elementos para facilitar el orden de la lectura y ten en cuenta otras pautas que encontrarás en el documento: "Cómo hacer infografías fáciles de entender"

Alternativas para navegar por páginas web o documentos digitales

Copyright 2026

- Crea una **estructura organizada** en títulos y subtítulos marcados. Esto permite que los navegadores para personas
  con discapacidad visual puedan ir saltando entre títulos y llegar a la parte deseada. Además, se resuelve la barrera de la comprensión global del texto.
- Cuando añadas un enlace o hipervínculo, **evita el uso** de expresiones como “pinchar aquí” o “en este enlace” ya que a los sintetizadores de voz para personas ciegas no les aporta ninguna información. Eliminamos esta barrera si usamos un título descriptivo.
- Elige que los enlaces se abran en la **misma página**. Si se abren en pestañas diferentes algunos alumnos/as tendrán problemas para volver a la página en la que estaban. Da indicaciones para que usen la opción “volver atrás” en su navegador.
- Al diseñar actividades en entornos virtuales de aprendizaje, debes asegurarte que ofreces un **tiempo suficiente** para que la actividad pueda ser resuelta por todas las personas.
- **Evitar menús desplegables** que requieran situar el ratón por encima, pues algunas personas con problemas de motricidad pueden tener dificultades para mantener el cursor.

Alternativas que favorecen la comprensión de la información

- Es importante que dejes muy claro a los alumnos/as qué es lo que esperamos de ellos en cada tarea propuesta. Para ello te proponemos que en cada tarea adjuntes enlaces, cuadros informativos, llamadas o pestañas que aporten información adicional. Puedes hacerlo con una rúbrica utilizando un lenguaje comprensible para todos (es mejor evitar estándares o criterios normativos), una **guía de pasos o autoinstruccione**s que secuencien las tareas propuestas.
- Si usas iconos o elementos visuales para generar tipos de actividades o partes de la actividad, incluye al principio de la página una leyenda informativa orientando sobre su uso.
- Añade opciones, ventanas de diálogo, bocadillos u otros elementos que aporten una información adicional a palabras o expresiones que pueden resultar complejas de entender.
- Sírvete de los principios de la lectura fácil [AFS1] (se puede conocer más sobre este concepto en el vídeo “Lectura fácil, solución de accesibilidad cognitiva”) y algunas características de lo que ella supone: uso de lenguaje claro y conciso, con un vocabulario sencillo, que puede ir acompañado de iconos, e incluso ofrecer la misma información en diferentes soportes (texto, audio, imagen...).
- Además, es interesante complementar las explicaciones textuales con un organizador gráfico que sintetice lo más relevante (esquema, resumen, mapa conceptual o similar

Copyright 2026

con lo esencial)

https://www.plenainclusion.org/wp-content/uploads/2021/03/guiatecnologiaaula2020.pdf

Revision #3
Created 2023-05-12 11:33:03 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-11-06 11:06:53 CET by Javier Anzano

Copyright 2026