

1.3. Brecha digital de acceso

Cuando hablamos de IA, accesibilidad e inclusión, una de las primeras cuestiones que debemos considerar es el acceso real a la tecnología. Una propuesta puede estar muy bien diseñada desde el punto de vista pedagógico y, sin embargo, **generar desigualdad si requiere dispositivos, conexión, licencias, cuentas personales o condiciones técnicas que no están garantizadas para todo el alumnado.**



Fuente: Flaticon

La **brecha digital de acceso** hace referencia precisamente a esas diferencias materiales: disponer o no de un dispositivo adecuado, tener o no conectividad estable, contar o no con una licencia, poder usar o no una plataforma concreta, acceder o no a determinados recursos fuera del centro. En el ámbito educativo, estas diferencias pueden afectar tanto al alumnado como al profesorado y a los propios centros.

Este aspecto resulta especialmente importante cuando se plantean actividades con IA. Algunas herramientas funcionan solo con conexión permanente, otras requieren registro individual, otras tienen límites en sus versiones gratuitas y otras solo ofrecen determinadas funciones en planes de pago. Si una actividad depende de estas condiciones y no se garantiza el acceso desde el centro educativo, puede favorecer a quienes ya cuentan con más recursos y dejar en desventaja a quienes más apoyos podrían necesitar.

Por eso, una integración inclusiva de la IA debe partir de una pregunta previa:

¿todas las personas que participan en esta actividad tienen acceso real y seguro a la herramienta o al recurso necesario?

Esta pregunta debe formularse antes de diseñar la tarea, no después. También conviene valorar si la actividad puede realizarse de forma compartida en el aula, si puede proyectarse en un monitor interactivo, si puede desarrollarse mediante materiales impresos generados previamente por el profesorado o si existe una alternativa equivalente sin depender de cuentas individuales.

En muchos casos, la forma más equitativa de incorporar la IA será que la utilice el profesorado en la fase de preparación: para crear versiones de un texto, generar apoyos visuales, simplificar instrucciones, preparar audios, elaborar glosarios o diseñar materiales con distintos niveles de ayuda. De este modo, el beneficio de la herramienta llega al grupo sin exigir que todo el alumnado interactúe directamente con ella ni que disponga de los mismos recursos tecnológicos en casa, especialmente si el alumnado no alcanza la edad mínima de uso recogida en los Términos y condiciones de dicha herramienta.

También es importante pensar en la **sostenibilidad del uso**. Una herramienta puede funcionar bien en una sesión puntual, pero dejar de ser viable si cambia sus condiciones, limita sus funciones gratuitas o exige una infraestructura que el centro no puede mantener. La accesibilidad tecnológica incluye, por tanto, la continuidad, la facilidad de uso y la posibilidad de integrarla en la vida ordinaria del aula.

La brecha digital de acceso nos recuerda que la inclusión no depende solo de diseñar buenos materiales, sino también de garantizar que las condiciones de uso sean justas. La IA puede ayudar a reducir barreras, pero también puede ampliarlas si se incorpora sin atender al contexto real del alumnado, de las familias y del centro educativo.

BARRERAS DE ACCESO A LA INFORMACIÓN



Fuente: Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou A

Además de las barreras materiales vinculadas a dispositivos, conexión o licencias, existen **barreras de acceso a la información** que pueden limitar la participación del alumnado aunque la herramienta esté disponible.

- Algunas son **cognitivas**, cuando una plataforma exige demasiados pasos, instrucciones poco claras o una carga de atención elevada;
- Otras son **lingüísticas**, cuando el alumnado o las familias no comprenden la lengua vehicular, las instrucciones o los resultados generados;
- También pueden ser **sensoriales**, si el recurso depende exclusivamente del sonido, de la imagen o de un formato no compatible con tecnologías de apoyo;
- **Organizativas**, cuando el centro no dispone de criterios comunes, tiempos o acompañamiento para usar la tecnología de forma segura;
- **Emocionales o actitudinales**, cuando la herramienta genera inseguridad, frustración o sensación de dependencia.

Por eso, **valorar la accesibilidad** de una herramienta no consiste únicamente en comprobar si se puede abrir o utilizar. También **implica analizar si la información que ofrece es perceptible, comprensible, manejable y útil para el alumnado en un contexto concreto**. Esta mirada conecta con los principios de accesibilidad web del W3C, con el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje y con la necesidad de que la IA en educación se use desde criterios de equidad,



inclusión y protección de derechos.

Para más información:

W3C/WAI. Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web, WCAG 2.2. Es la referencia internacional para pensar la accesibilidad digital. Sus principios ayudan a revisar si la información es perceptible, operable, comprensible y robusta.

CAST. Universal Design for Learning Guidelines 3.0. Marco clave para diseñar propuestas con múltiples formas de representación, acción, expresión e implicación. Encaja especialmente bien con el enfoque DUA del curso.

Revision #5

Created 2026-06-01 11:28:10 CEST by Jorge CATEDU

Updated 2026-06-23 09:47:55 CEST by Jorge CATEDU