

OBJETIVOS Y CONTENIDOS



INTRODUCCIÓN

Según se recoge en la actualización del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente publicada en el [BOE el 16 de mayo de 2022](#) esta competencia permite la concreción de los fines educativos en la práctica de aula. Sin un modelo docente que ponga el foco en el éxito educativo de todo el alumnado no se estará desarrollando plenamente el objetivo fundamental del sistema educativo.

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, además, 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.

Conviene, por tanto, prestar especial atención al análisis de los factores socioeconómicos y culturales asociados a la integración de las tecnologías digitales en la educación, ya que su uso no debe convertirse en un factor que agrave la brecha digital y la discriminación futura del alumnado, todo lo contrario, el acceso a experiencias de alfabetización digital debe ser un elemento fundamental para reducir esta brecha, por lo que habrá de tenerse en cuenta tanto el acceso a los dispositivos como a la conectividad, el software y los servicios empleados y la competencia digital del alumnado y sus familias para prestarles apoyo en aquellos aspectos en los que sea necesario.

En definitiva, esta competencia 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.

La capacidad del docente para seleccionar, crear o compartir contenidos accesibles se trabaja en el área 2; esta competencia se centra en el uso accesible de los contenidos, servicios y plataformas virtuales.

Por otro lado, todo el proceso de diseño didáctico teniendo en cuenta los aspectos vinculados con la accesibilidad se tratan en la competencia 3.1 Enseñanza, sin embargo, en esta competencia se desarrolla la capacidad de los docentes para su aplicación práctica, garantizando la accesibilidad e inclusión educativa de forma que todo el alumnado pueda participar en un contexto común de enseñanza y aprendizaje con independencia de sus condiciones personales.

Este planteamiento general, que ha de orientar el desempeño profesional, ha de completarse con la competencia 5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje, para atender a las necesidades de todos y cada uno de los estudiantes con la mediación de las tecnologías digitales.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Emplear las tecnologías digitales para facilitar el aprendizaje de todo el alumnado eliminando las barreras contextuales para su presencia, participación y progreso. Garantizar la accesibilidad física, sensorial y cognitiva a los recursos digitales. Adoptar medidas que promuevan la equidad y permitan reducir o compensar la brecha digital y el impacto de las desigualdades socioculturales y económicas en el aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- **Permitir** que todos los estudiantes participen en tareas digitales.
- Saber dónde acudir para cambiar la **configuración** que viene determinada en un dispositivo para hacerlo accesible a todos.
- **Adquirir estrategias** para adaptar una tarea para minimizar las dificultades.
- **Ofrecer a todos los estudiantes las mismas oportunidades** de aprendizaje, incluyendo a los alumnos que tienen necesidades educativas especiales.
- **Desarrollar un enfoque de aprendizaje digital** que no deje a nadie atrás.
- **Descubrir variedad de herramientas digitales** que faciliten el aprendizaje.
- **Encontrar diferentes soluciones**, involucrando a los estudiantes.

CONTENIDOS

Los contenidos que integran esta competencia son:

- **Conocimiento técnico** sobre las tecnologías digitales asociados con la **accesibilidad** en los recursos y 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

ÍNDICE

BLOQUE I

1. Principios básicos de accesibilidad e inclusión.
 - 1.1. Inclusión.
 - 1.2. Accesibilidad.
 - 1.2.1. Accesibilidad física.
 - 1.2.2. Accesibilidad digital.
 - 1.2.3. Accesibilidad curricular.
 - 1.2.4. Documentos accesibles.
2. Toma de conciencia de la falta de habilidades digitales en cada uno de nosotros.
 - 2.1. Las habilidades digitales del profesorado.
 - 2.2. Las habilidades digitales del alumnado.
3. Adaptación de una tarea de aula para hacer un contenido curricular más accesible.

BLOQUE II

4. Conocimiento y atención a la diversidad.
5. Herramientas digitales que facilitan el acceso al aprendizaje en alumnos con necesidades educativas especiales.
 - 5.1. Necesidades derivadas de discapacidades psíquicas.
 - 5.2. Necesidades derivadas de discapacidades sensoriales.
 - 5.3. Necesidades derivadas de discapacidades físicas.
6. Estrategias para involucrar al alumnado en la búsqueda de soluciones para que todos tengan las mismas oportunidades.