

The background image shows a person's hand using a computer mouse. A vertical column of seven white circles is positioned to the right of the mouse. The text 'Introducción a la accesibilidad' is centered in a dark green font within a semi-transparent white rounded rectangle.

## Introducción a la accesibilidad

## Objetivos

---

### □ **Objetivo General**

- Conocer los conceptos básicos sobre accesibilidad y su importancia en el diseño para todos, así como las limitaciones que los distintos tipos de discapacidad suponen ante el ordenador y las consideraciones a tener en cuenta para minimizar dichas limitaciones.

### □ **Objetivos Específicos**

- Conocer los conceptos necesarios para el desarrollo de recursos web y educativos accesibles.
- Conocer la importancia del desarrollo accesible de recursos web.
- Conocer aspectos específicos a tener en cuenta en el desarrollo accesible de recursos educativos alojados en Internet.
- Conocer criterios para garantizar aplicaciones y recursos accesibles.
- Conocer los distintos tipos de discapacidad y algunas características de los mismos.
- Analizar las limitaciones que las personas con distintos tipos de discapacidad pueden tener frente al ordenador.
- Reflexionar sobre las necesidades que el diseño de hardware y software debería tener en cuenta para minimizar dichas limitaciones.
- Conocer las herramientas, tanto de tipo software como hardware, que facilitan el acceso a los contenidos digitales.
- Profundizar sobre estas herramientas y su uso por personas con diferentes discapacidades.
- Conocer los usos que la tecnología puede tener en el aula.
- Conocer las características específicas de las aplicaciones educativas.
- Reflexionar sobre la posibilidad de desarrollar contenidos accesibles.
- Conocer algunos criterios pedagógicos para el desarrollo de contenidos educativos accesibles.
- Conocer los criterios de accesibilidad básicos para aplicaciones educativas.

## Contenidos

<b>60 HORAS</b>	<b>INTRODUCCIÓN A LA ACCESIBILIDAD</b>
	<b>Módulo 1</b>
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Unidad 1:</b> Conceptos Básicos Relacionados con la accesibilidad a contenidos digitales                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecnologías y Accesibilidad</li> <li>• Definiciones de Accesibilidad</li> <li>• Utilización de Estándares</li> </ul> </li> </ul>
20 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Unidad 2:</b> Necesidades específicas en diferentes discapacidades ante el ordenador                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definiciones</li> <li>• Beneficios y Barreras de las Tecnologías</li> <li>• Limitaciones en las diferentes discapacidades</li> <li>• Decálogo de Accesibilidad TIC</li> </ul> </li> </ul>
15 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Unidad 3:</b> Herramientas de Acceso a los Recursos Digitales para Personas con Discapacidad                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de Apoyo</li> <li>• Tecnologías de acceso a la información</li> </ul> </li> </ul>
15 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <b>Unidad 4:</b> Criterios Pedagógicos Específicos para Aplicaciones Digitales Educativas                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Tecnología con Fines Educativos</li> <li>• El Ordenador en el Aula</li> <li>• Características Específicas de las Aplicaciones Educativas</li> <li>• ¿Es Posible Programar para Todos?</li> <li>• Criterios Pedagógicos para Diseñar Contenidos Educativos</li> <li>• Etapas para un Diseño Accesible</li> <li>• Criterios de Accesibilidad para Diseñar Actividades Educativas</li> </ul> </li> </ul>
<b>60 HORAS</b>	<b>1 Módulo y 4 Unidades</b>