



Prácticas pedagógicas que incentivan la accesibilidad: producciones digitales innovadoras y accesibles realizadas por estudiantes

AUTOR/A/ES:

Harari, Ivana
Amadeo, Paola
Schiavoni, Alejandra
Keiliff, Andrea

CORREO ELECTRÓNICO:

ivanaharari@gmail.com

INSTITUCIÓN DE PERTENENCIA:

Universidad Nacional de La Plata

PALABRAS CLAVE

Derechos humanos, discapacidad, inclusión, accesibilidad

PROBLEMÁTICA ABORDADA. BREVE DESCRIPCIÓN

A pesar de contar con importantes aplicaciones de software en todos los ámbitos, aún persisten problemas de frustración, costos de aprendizaje y dificultades de uso. Más aún existen problemas de falta de accesibilidad dejando a miles de personas con discapacidad sin el derecho de acceso a la información que se publica en la Web.

Los avances tecnológicos no son tal si no incluyen a todas las personas usuarias que puedan gozar de los mismos, ampliando la brecha digital existente entre quienes pueden acceder a dichos avances y quienes no. Para ello, deben considerarse estándares de diseño inclusivo, usabilidad y accesibilidad. Deben estar desarrollados bajo técnicas, estrategias de diseño adecuadas y buenas prácticas de programación que garanticen calidad de uso y una buena experiencia de usuario, considerando la diversidad de los mismos.

En Argentina se aprobó la Ley 26653 de accesibilidad en contenidos web, en noviembre de 2010, pero aún subsisten infinidad de sitios que no son accesibles. Cambios culturales y la aplicación de estrategias educativas eficientes son necesarios para lograr que los estudiantes de Informática tengan las competencias necesarias para encarar proyectos de software donde la accesibilidad sea un requerimiento inicial y se tenga en cuenta en todo el proceso de desarrollo.

La accesibilidad no sólo apunta a permitir el acceso a personas con discapacidad, finalidad que es sumamente importante en cuestiones de derechos humanos, sino también a la mayor cantidad de destinatarios posibles teniendo en cuenta la diversidad en sus escenarios de interacción. Además, facilita la interoperabilidad e independencia de dispositivos, como también optimiza el posicionamiento SEO de los buscadores e incentiva buenas prácticas de programación, garantizando una experiencia de usuario de calidad e inclusiva.

En este sentido se pondrán en juego las estrategias de enseñanza y aprendizaje, las actividades de intervención en el proceso educativo, que incentiven el diseño inclusivo y desarrollo accesible, analizando y presentando las producciones y los desarrollos digitales accesibles e innovadores realizados por los estudiantes de la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata.

PROYECCIONES, DESAFÍOS, OBSTÁCULOS

Es importante impartir desde las prácticas académicas conceptos de diseño inclusivo, usabilidad como también de la accesibilidad poniendo énfasis en la diversidad de interacción de los usuarios.

Todo profesional informático que se responsabiliza en el diseño y desarrollo de sistemas informáticos, sitios Web, programas de uso humano, debe respetar lineamientos y estándares internacionales de accesibilidad para garantizar experiencias digitales inclusivas en sus producciones, mejorando la calidad de vida de las personas sin discriminaciones, facilitando el acceso a la información y servicios que se disponen en Internet.

Estas estrategias educativas que apuntan a generar un cambio cultural por la diversidad en el área de Informática dieron lugar al desarrollo accesible de importantes y creativos productos y aplicaciones informáticas realizadas por estudiantes de la Facultad.

Entonces, el objetivo de la ponencia es presentar estos trabajos informáticos innovadores y accesibles, ideados y realizados por estudiantes de la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata, demostrando que el incentivar y formentar, en las prácticas educativas informáticas, la generación de productos digitales accesibles es importante no

sólo desde un punto de vista ético, de responsabilidad social y de democratización de uso y acceso a la información, sino también para incentivar buenas prácticas de desarrollo accesible que los/as estudiantes adquirirán y aplicarán en su futura vida profesional.

BIBLIOGRAFÍA Y/O DOCUMENTACIÓN CONSULTADA

- Corera, C. Armendáriz, M.; Atxa, F. y Ciáurriz, F. (2010). Somos igual de diferentes. <https://www.educ.ar/recursos/125084/somos-iguales-y-diferentes>
- Mareño Sempertegui, M. (2007). La Discapacidad en la Dimensión Académica de la Universidad. Trabajo publicado en <http://www.calidadmayor.com.ar/referencias/ivjornadasunidisca/Tra-bajoscompletos/DERECHOALAEDUCACIONENRELACIONALADISCAPACIDAD/MarenoTC.doc> -no disponible
- Martínez, M. Buscarais, M.R. y Bara, F.(2003). Monografías Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales. *La universidad como espacio de aprendizaje ético.*
- Muñoz O.R. y Carreras O. M. (2020). Accesibilidad web. WCAG 2.1 de forma sencilla. Disponible en <https://yanez.pro/wp-content/uploads/Accesibilidad-Web-WCAG-21-ARIA-20-12-2020-por-Olga-Revilla-y-Olga-Carreras.pdf>
- OMS y el Banco Muncial. (2011). Informe sobre Discapacidad. Disponible en: <https://apps.who.int/iris/handle/10665/75356>