

PUNTOS CLAVE: ACCESIBILIDAD FÍSICA

Puntos Clave	Implicaciones para el profesorado	Ejemplo para Primaria	Ejemplo para Secundaria	Recursos, Apps y Webs
Desplazamiento y acceso a espacios	Asegurar que todos los espacios sean accesibles y cómodos para todo el alumnado.	Distribuir las mesas de manera que se faciliten los desplazamientos y se favorezca la interacción entre el alumnado.	Organizar los materiales de los laboratorios o aulas para que todo el alumnado pueda acceder a los recursos cómodamente.	<ul style="list-style-type: none"> - Google Maps (para diseñar rutas accesibles). - Señales visuales en el suelo. - Facilitar alguna guía sobre accesibilidad física. - Facilitar algún catálogo de productos de apoyo.
Participación en actividades	Diseñar actividades que sean inclusivas y accesibles para todo el alumnado.	En matemáticas, para "construir patrones", el alumnado crea secuencias numéricas utilizando bloques de construcción grandes y fáciles de manipular	Realizar actividades de educación física que incluyan deportes como el <i>boccia</i> o el <i>voleibol</i> sentado.	<ul style="list-style-type: none"> - Common Sense Education - Material adaptado de deportes. - Programas de inclusión en educación física.

Manipulación de objetos	Facilitar que todo el alumnado pueda manipular los objetos y proporcionar herramientas adaptadas para quien lo necesite.	Utilizar tijeras ergonómicas y lápices adaptados para alumnado con dificultades motoras.	Proveer ratones accesibles y teclados adaptados.	<ul style="list-style-type: none"> - Thingiverse (para imprimir adaptadores personalizados). - Aspace (material adaptado). - Tecnología de apoyo como ratones y teclados accesibles. - Apps como GazeSpeak (para comunicación a través de la mirada). - Mouse4all (para controlar dispositivos móviles con el movimiento).
Autonomía del alumnado	Crear un entorno inclusivo, accesible y de apoyo que permita a todos y todas participar en la vida escolar.	Enseñar a todo el alumnado a usar herramientas adaptadas de manera autónoma.	Proveer formación en el uso de tecnologías de asistencia para alumnado con discapacidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnología de asistencia. - Formación en habilidades de vida independiente. - Apps de accesibilidad como VoiceOver (iOS) y TalkBack (Android) - Learning Ally (libros accesibles para estudiantes con dislexia o discapacidades visuales).

Ergonomía	Asegurar que el mobiliario y las herramientas son ergonómicas y adecuadas para todos.	Ajustar la altura de las mesas y sillas según las necesidades individuales.	Proveer sillas ergonómicas y mesas ajustables en altura en todas las aulas.	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluaciones ergonómicas. - Mobiliario escolar ajustable. - Apps de ergonomía como Ergonomics (para evaluar posturas y ofrecer recomendaciones).
Problemas económicos	Garantizar que ningún alumno/a quede excluido por razones económicas.	Proveer materiales escolares gratuitos para alumnado con dificultades económicas.	Establecer un sistema de préstamo de equipos y materiales para alumnado que lo necesita.	<ul style="list-style-type: none"> - Programas de apoyo escolar. - Información sobre becas, recursos gratuitos online, webs de donación de material escolar.
Problemas de salud	Adaptar las actividades para que todo el alumnado pueda participar sin riesgo para su salud.	Crear zonas libres de alérgenos en las aulas y controlar la calidad del aire.	Proveer actividades alternativas para el alumnado con problemas de salud que les impidan participar en ciertas actividades.	<ul style="list-style-type: none"> - Apps de salud como MyTherapy (para recordar medicaciones). - Medisafe (organizador de medicación). - Recursos sobre alergias y asma, sistemas de filtración de aire.