Competencia 5.2. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje.

- 0. Introducción y palabras claves:
- 1. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje.
- 2. Recomendaciones para crear documentos de texto y presentaciones accesibles
- 3. Práctica Educativa para la enseñanza de idiomas

Copyright 2026

0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la segunda competencia del área 5 y se centra en mejorar el aprendizaje individual de todos y cada uno de los alumnos y alumnas mediante el uso de las tecnologías digitales para el **diseño e implementación de medidas individualizadas** que permitan dar respuesta a las necesidades personales **detectadas en los procesos de evaluación, fundamentalmente en los de carácter diagnóstico y formativo.** Supone el uso de las tecnologías y recursos digitales para implementar **diferentes estrategias que favorezcan la atención personal** que cada alumno o alumna pueda necesitar

Esta competencia necesita tenerse en cuenta cuando se elaboren las programaciones y por tanto tiene relación con la competencia 3.1. Enseñanza, y la competencia 3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje, en la que el profesorado proporciona orientaciones generales e interactúa, tanto de forma individual como colectiva, con el alumnado, ofreciendo herramientas, contenidos, actividades o recursos adicionales de apoyo o profundización. Además está estrechamente vinculada con las competencias del área 4.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Técnicas, modelos y estrategias pedagógicas para prestar atención personalizada al alumnado (planes personalizados, itinerarios, actividades de refuerzo y ampliación, enseñanza entre iguales, etc.) y funcionalidades de las tecnologías digitales para implementarlas.
- Las tecnologías digitales para dar respuesta a las necesidades personales de aprendizaje, ya sean estas menos o más específicas.
- Comprensión del funcionamiento de los algoritmos y de los desarrollos de inteligencia artificial aplicados en este campo.
- Garantías y derechos digitales.

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia establecen que en el nivel B2 un docente:

5.2.B2.1. Configura las tecnologías digitales disponibles en el centro y utiliza nuevas funcionalidades para mejorar la respuesta a las necesidades personales de su alumnado adecuándolas a la consecución de nuevos objetivos y situaciones de aprendizaje.
5.2.B2.2. Integra en su práctica docente, adaptándolas, nuevas propuestas pedagógicas que emplean las tecnologías digitales para responder a las necesidades de aprendizaje de su alumnado de manera personalizada.

Copyright 2026

5.2.B2.3. Analiza los procesos de IA que emplean las tecnologías digitales de atención personalizada al alumnado proporcionadas por la A. E. o por los titulares del centro para emplearlas de forma selectiva y modificar, dentro de las posibilidades que ofrece la aplicación, su configuración para que se adecue a los principios éticos y pedagógicos recogidos en el proyecto educativo.

Algunas ***acciones*** en las que se manifiesta esta competencia son:

- Utilizar las tecnologías digitales para atender las necesidades específicas de apoyo educativo que pueda presentar un alumno o alumna en concreto (por ejemplo, dislexia, TDAH, altas capacidades).
- Posibilitar diferentes itinerarios, niveles y ritmos de aprendizaje al seleccionar e implementar actividades didácticas digitales.
- Utilizar las tecnologías digitales para desarrollar planes de aprendizaje individualizados.
- Comprobar que los recursos y herramientas digitales que permiten el diseño de planes personalizados de aprendizaje cumplen con todas las garantías de protección de datos y sirven de apoyo para la consecución de los objetivos de aprendizaje de todo el alumnado, alentando en todos ellos las más altas expectativas de desarrollo.
- Conocer los parámetros y algoritmos empleados en la toma de decisiones automatizadas aplicadas en una plataforma de aprendizaje y supervisarlas individualmente para intervenir de forma crítica y selectiva en el proceso y adaptar el grado de intervención a su riesgo potencial.

> Debe tenerse en cuenta que no es posible ofrecer un listado exhaustivo de estas intervenciones, que deberán adaptarse a las situaciones concretas y a las necesidades, características y grado de madurez del alumnado y que con ellas debe perseguirse la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte de todos ellos, priorizando su interacción y participación en un mismo proceso social que evite el aislamiento, generando altas expectativas y promoviendo la confianza en sus propias capacidades. **La intervención de los docentes radica en procurar a cada estudiante los apoyos y refuerzos necesarios de forma adecuada y oportuna en distintas situaciones de aprendizaje.**

PALABRAS CLAVE		
Atención a las diferencias personales en el aprendizaje	Estrategias docentes para el aprendizaje de todo el alumnado	La motivación, el interés y la curiosidad
Promover aprendizajes significativos y conectados con experiencias útiles para la vida real	Desarrollo de competencias transversales	La promoción de la autonomía y el uso responsable
Aeducar	Propuesta educativa	Actividades H5P

Copyright 2026

Copyright 2026

1. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje.

Esta competencia supone el uso de las tecnologías y recursos digitales para implementar diferentes estrategias que **favorezcan la atención personal que cada alumno o alumna pueda necesitar**, desde el desarrollo de itinerarios formativos y planes de refuerzo a las prácticas de tutoría y enseñanza entre iguales o a la flexibilización y ampliación del margen de elección del alumnado en relación con las actividades a realizar o el modo de llevarlas a cabo.

> Esta competencia implica utilizar las tecnologías digitales para atender las diferencias del alumnado, garantizando sus derechos, de forma que todos puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Este área se denomina “Empoderamiento del alumnado” ya que parte de un enfoque en el que la labor docente tiene que implementar **estrategias que propicien un compromiso activo** al alumnado, adaptado a sus intereses y necesidades, haciendo que el aprendizaje sea comprensible, alcanzable y pertinente. Tal y como se ha tratado anteriormente, la Accesibilidad física, sensorial, cognitiva y emocional, es un aspecto clave a considerar a la hora de personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Copyright 2026

https://view.genial.ly/6457df0e1c79dc0018ea13e1

Copyright 2026

Copyright 2026

aprendizaje de todo el alumnado de la Ponencia del GTTA para la actualización del MRCDD.

Copyright 2026

2. Recomendaciones para crear documentos de texto y presentaciones accesibles

En este capítulo del curso, se describen las **características** que deben cumplir diferentes tipos de documentos y presentaciones si pretendemos que sean accesibles al mayor número de usuarios posible. Siguiendo pequeños pasos contribuimos a disminuir las diferencias con las diversas discapacidades. Os animamos a utilizarlos en vuestro día a día.

https://view.genial.ly/6347ee77fa3e2a0018e070f2

Elaboración propia. CC BY-NC-SA .

Recomendaciones para crear documentos de texto accesibles

1 - **Texto e idioma** :

- Idioma del documento, por defecto, el castellano.
- Fuente Arial, tamaño mínimo de letra 12 puntos.
- Distancia entre líneas de un párrafo, interlineado, 1,5 líneas, y espacio entre párrafos de 6 puntos.
- Espaciado anterior en títulos de nivel 1 es de 18 puntos, espacio posterior de 6 puntos.
- El espacio de los demás títulos es de 6 puntos.
- No dividir las palabras en los párrafos con una guion.

Recuerda: no debes justificar el texto, ni abusar del texto centrado, esto dificulta la lectura a personas con dislexia o con baja visión.

2 - **Estructura del documento** :

- Usa los estilos de título: Título 1, Título 2, …, para dar una estructura de apartados al documento.
- No simules títulos, por ejemplo, ampliando el tamaño de letra.

3 - **Imágenes** :

- Incluye descripción textual a imágenes y elementos no textuales.
- Pulsa botón derecho sobre la imagen, propiedades de imagen, diseño y propiedades, texto alternativo y escribe la descripción.
- Inserta títulos de tabla y de ilustración para dar información de su contenido o propósito.

4 - **Tablas** :

- Crea tablas uniformes, nunca combine celdas, puede confundir a los usuarios que no cuenta con buena visión.
- Haz tablas sencillas con un diseño que facilite su comprensión.
- Comprueba que se repiten los encabezados cuando la tabla ocupa más de una página (l o puedes ver en las propiedades de la tabla, en la pestaña Fila).

Copyright 2026

Recomendaciones para crear presentaciones accesibles

1 - CARACTERÍSTICAS:

- Se utiliza la fuente Arial y un interlineado de 1,5 en textos.
- Los títulos de las diapositivas a 44pt y con interlineado sencillo.
- El tamaño mínimo del tercer nivel son 22pt.
- El fondo de las diapositivas como imagen.
- Se aprovechen los márgenes.
- Colores con contraste suficiente.

2 - FONDOS:

- Los fondos de las diapositivas se basan como imagen.
- Desde Vista > Patrón de diapositivas > Estilos de fondo > Formato del fondo.

3 -EJEMPLO DE IMAGEN ACCESIBLE:

- Clic derecho sobre la imagen y:
  (PowerPoint 2013/2016) Ir a Formato de imagen. A la derecha se abre un panel. En Tamaño y propiedades está el texto alternativo.
- (PowerPoint 2019/365) Ir a Editar texto alternativo.

4-SMARTART, ESQUEMAS Y GRÁFICOS:

- Todo elemento no textual, además de las imágenes, deben ir acompañados de una descripción textual o texto alternativo.
- Añádelo también en los elementos SmartArt, esquemas o gráficos de tu presentación.

5-TABLAS:

- Deben tener encabezados diferenciados.
- No se combinan celdas.

Fuentes utilizadas para elaborar este módulo: http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/ , Universidad de Alicante, y W3C Web Accessibility Initiative.

Copyright 2026

Copyright 2026

3. Práctica Educativa para la enseñanza de idiomas

Veamos ahora una práctica educativa que atienda las diferencias personales del alumnado podría incluir distintos itinerarios formativos, por ejemplo, dentro de una misma programación.

Pensemos en un ejemplo de curso en **Aeducar** que atienda diferencias personales del alumnado. En este caso, el alumnado tendrá cierta elección a la hora de decidir un itinerario formativo u otro.

Pongamos el ejemplo de que en el aula estamos trabajando ***el tiempo verbal del pasado*** *en el idioma que estamos impartiendo*. Tras haber elaborado una presentación accesible para su explicación (En el capítulo anterior tenéis unas recomendaciones para su elaboración) y dentro de nuestra clase en Aeducar les vamos a facilitar a nuestro alumnado distintas formas de poder repasar el contenido en casa después de haberlo trabajado en el aula. O si lo preferimos podemos usar *Flipped Classroom* y facilitarles dichos contenidos previamente en la plataforma para que lo visualicen antes de la explicación en el aula.

En esta propuesta el alumnado podrá elegir entre:

- Visualizar un video explicativo de las reglas que tiene la formación gramatical de este tiempo verbal, facilitandole la opción de que salgan subtítulos en el vídeo en el idioma que se está aprendiendo y además la transcripción de dicho video.
- Escuchar el audio de una canción que contenga ese tiempo verbal, dándoles la letra de la canción en formato escrito también.
- Visualizar un dialogo en el cual dos personas se comunican usando dicho tiempo verbal, facilitandole una vez más la opción de subtítulos y la transcripción.
- Un texto escrito de una tipología textual elegida, por ejemplo un cuento, donde la gran mayoría de los verbos que aparezcan estén en pasado.

La tarea propuesta se plantearía de forma abierta, de manera que el alumnado pueda entregar una tarea de entre varias a elegir utilizando las ***ACTIVIDADES H5P***:

- **MULTIPLE CHOICE**: Contestar una serie de preguntas sobre las reglas que aparecen en el vídeo.
- **FILL IN THE BLANKS**: Escuchando el audio de la canción de nuevo completando las palabras que faltan.

Copyright 2026

- **DRAG THE WORDS**: Escuchando o visualizando el diálogo arrastrando las palabras a su sitio correcto.
- **INTERACTIVE VIDEO**: Muy parecido a EdPuzzle, se pueden incorporar preguntas en cualquier momento de los dos vídeos.
- **MARK THE WORDS**: Con el cuento facilitado anteriormente, pero algunos verbos no están en el correcto tiempo verbal, y las tendrán que marcar.
- **SORT THE PARAGRAPHS**: Colocar en el orden correcto los párrafos del cuento, o utilizando las transcripciones de los vídeos.
- **TRUE FALSE/QUESTION**: Con preguntas sobre el cuento que han leído o sobre el diálogo.
- **ESSAY**: Crear su propio cuento utilizando los verbos en pasado.

Como veis las diferencias personales del alumnado se están teniendo en cuenta; son ellos y ellas quienes pueden elegir una entre varias opciones, teniendo en cuenta sus experiencias previas, sus conocimientos previos, sus estrategias cognitivas, su modo de aprender...

Por otra parte, a la hora de **evaluar**, tal y como hemos mencionado en otras competencias es interesante incluir unos procesos de metacognición y de reflexión sobre el propio aprendizaje e incluso incorporar un momento de coevaluación de los trabajos del resto de los compañeros y compañeras .

Para poner en práctica esta competencia tenemos que tener en cuenta también lo aprendido con la **competencia 3.1. en Enseñanza**, así como en la **competencia 3.2. de Orientación y apoyo en el aprendizaje**. Además, las **competencias del área 4,** están también estrechamente vinculadas con esta competencia 5.2. ya que la evaluación nos va a proporcionar información para poder ajustar nuestra intervención docente.

> Para finalizar, mencionar que también podemos hacernos las siguientes preguntas:
>
> ¿Estoy por tanto considerando el desarrollo de esta competencia en mi aula?
>
> ¿Utilizo las tecnologías digitales para atender necesidades específicas de apoyo educativo?
>
> ¿Habilito distintos itinerarios o permito diversos niveles y ritmos de aprendizaje en las plataformas o herramientas utilizadas?

Copyright 2026

> ¿Sirven las actividades propuestas para alcanzar los objetivos de aprendizaje de todo el alumnado?

Copyright 2026