

ANS EDITORIAL

Accesibilidad web práctica

Manual · Edición digital 2026 · ansoluciones.com

BIBLIOTECA VIRTUAL ANS

Accesibilidad web práctica

Patrones, pruebas y criterios para crear experiencias digitales claras y utilizables por más personas.

CONTENIDO

1. Principios que importan
2. Teclado y foco
3. Semántica y contraste
4. Pruebas antes de publicar

CAPÍTULO 01

Principios que importan

La accesibilidad busca que las personas puedan percibir, entender, navegar e interactuar con una interfaz. No es una lista de requisitos aislados, sino una forma de diseñar con más contexto.

Contraste, jerarquía, lenguaje claro y alternativas para el contenido visual son decisiones que benefician a todos, no solo a quienes usan tecnologías de asistencia.

Empieza por los recorridos principales. Si una tarea esencial no se puede completar con teclado o con un lector de pantalla, el problema es de producto.

CAPÍTULO 02

Teclado y foco

Cada elemento interactivo debe poder alcanzarse y activarse con el teclado. El foco debe seguir un orden comprensible y mantenerse visible en todo momento.

Evita eliminar el contorno de foco sin reemplazarlo por una señal clara. Un enlace, un botón o un campo enfocado deben ser evidentes.

Los overlays y diálogos necesitan gestionar el foco: atraparlo mientras están abiertos y devolverlo al elemento de origen al cerrar.

CAPÍTULO 03

Semántica y contraste

Utiliza HTML nativo cuando exista. Un botón debe ser un botón, un enlace debe llevar a otra ubicación y cada campo debe tener una etiqueta asociada.

El contraste de texto debe ser suficiente para leerse con comodidad. Comprueba también estados, mensajes de error y componentes interactivos.

Un texto alternativo útil describe la función o la información relevante de una imagen, no su apariencia.

CAPÍTULO 04

Pruebas antes de publicar

Prueba con teclado, aumenta el zoom y revisa la página con un lector de pantalla. Las herramientas automáticas ayudan, pero no sustituyen una revisión real.

Incluye la accesibilidad en el proceso de diseño y desarrollo, no como una corrección al final. Los cambios tempranos son más baratos y duraderos.

Una experiencia accesible es una experiencia más clara para todas las personas.