

ARTE DIGITAL EN LA ESCUELA ESPECIAL: NUEVA PERSPECTIVA DE LA METODOLOGÍA ARTÍSTICA Y TECNOLÓGICA PARA LOS ESTUDIANTES JÓVENES CHILENOS

(DIGITAL ART IN THE SPECIAL SCHOOL: NEW PERSPECTIVE OF ARTISTIC AND TECHNOLOGICAL METHODOLOGY FOR CHILEAN YOUNG STUDENTS)

BERNASCHINA, DIEGO

(Investigador independiente, Chile)

ISSN: 1889-4208

e-ISSN: 1989-4643

Fecha recepción: 17/12/2019

Fecha aceptación: 31/05/2020

Resumen:

La nueva incorporación del arte digital para los estudiantes con diferentes tipos de discapacidad en la escuela especial de la Corporación Educacional Rigoberta Menchu de La Pintana. El presente objetivo es mejorar la necesidad del aprendizaje autónomo por parte de los usuarios y las usuarias para valorizar la creación y la calidad de la enseñanza basada en la asignatura complementaria, tanto la educación tecnológica como la educación artística para obtener un estudio preliminar de la usabilidad de diferentes dispositivos (computadora de escritorio, tableta digital y computadora portátil), y la experimentación con la cámara de fotografía, y el uso de software educativo del programa de Photoshop, dependiendo de su propia habilidad y la creatividad por el sujeto (estudiante) a través del contenido digital en el arte. A este propósito, la metodología de la asignatura complementaria para los estudiantes especiales y las TIC en el arte digital, será necesario considerar importante de esta experiencia innovadora como los criterios de métodos y la técnica de enseñanza artística-tecnológica hacia el práctica de inserción socio-laboral sobre el acceso al mercado laboral, dependiendo de la vocación del sujeto. Por otro lado, la ausencia de acceso al aula virtual para mejorar el espacio sin barrera en la escuela especial que nos favorezca la cultura institucional con la integración de las TIC en el sistema educativo-laboral para futuros estudiantes en el campo profesional y/o aficionado por el arte.

Como citar este artículo:

Bernaschina, D. (2020). Arte digital en la Escuela Especial: Nueva perspectiva de la metodología artística y tecnológica para los estudiantes jóvenes chilenos. *Revista de Educación Inclusiva*, 13(1), 50-74.



Palabras Clave: *aprendizaje; artes gráficas; educación artística; educación especial; tecnología educativa; tecnología de la información*

Abstract

The new incorporation of digital art for students with different types of disabilities in the special school of the Rigoberta Menchu Educational Corporation of La Pintana. The present objective is to improve the need for autonomous learning by users to enhance the creation and quality of teaching based on the complementary subject, both technological education and art education to obtain a preliminary study of the usability of different devices (desktop computer, digital tablet and laptop), and experimentation with the (photography) camera, and the use of educational software of the Photoshop, depending on your own ability and creativity by the subject (student) through digital content in art. In this purpose, the methodology of the complementary subject for special students and ICT in digital art, it will be necessary to consider this innovative experience important as the criteria of methods and the technique of artistic-technological teaching towards the practice of socio-labor insertion on access to the labor market, depending on the vocation of the subject. On the other hand, the absence of access to the virtual classroom to improve the barrier-free space in the special school that to favor us the institutional culture with the integration of ICT in the educational-work system for future students in the professional and/or amateur field by art.

Key Words: *learning; graphic arts; art education; special needs education; educative technology; information technology*

1. Presentación y justificación del problema

El nuevo impacto del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (de aquí en adelante, TIC) en los adolescentes con diferentes tipos de discapacidad. A este propósito habrá necesidad de implementar con la actividad de mini-taller para formación laboral del diseño gráfico como un piloto (prueba) para los estudiantes jóvenes dentro de la escuela especial.

Sin embargo, el trabajo de investigación adquiere la determinación del acceso a los recursos educativos de las TIC y el uso del ordenador para los estudiantes jóvenes en situación discapacidad. Por ejemplo:

La incorporación de la tecnología en el aula es de particular importancia al facilitar el aprendizaje personalizado mediante la elaboración de planes de estudios flexibles y ayuda a todos los estudiantes a participar en la experiencia de aprendizaje en igualdad de condiciones gracias a la utilización de las TIC que son más accesibles como: computadoras, procesadores de texto, teléfonos celulares, pizarrones electrónicos. También encontramos otro tipo que nos servirían como dispositivos aumentativos de la

comunicación: teclados adaptados, lectores de pantalla, audífonos, entre otros (Arenas Caldera, 2016, p. 106).

El presente estudio de las TIC en la educación especial a través del arte digital, que existen profundas desigualdades en el acceso de los estudiantes especiales para buscar las nuevas oportunidades de desarrollo tecnológico, y mejorar la nueva experiencia de usuarios adaptables.

Asimismo, independientemente de la necesidad del aprendizaje autónomo en la era digital para los estudiantes jóvenes: “la educación especial deber emplearse precozmente, apenas se detecta que existe en el educando una indicación para ello” (Polaino-Lorente, 1991, p. 79). Esto se trata de la interacción de estudiantes jóvenes en condición de discapacidad con el apoyo de la asignatura complementaria, tanto en la educación tecnológica como en la educación artística para facilitar el aprendizaje cooperativo en la participación de las TIC.

Desde esta perspectiva hay que afirmar que la educación especial se involucra a todos los elementos sociales; así como la participación interactiva y la coherencia escolar —de los contenidos conceptuales, procedimientos y actitudinales— para favorecer el aprendizaje significativo en las TIC.

Para referirse con la flexibilidad en el proceso de aprendizaje a través de la incorporación de los usuarios (de los estudiantes) para valorizar la creación y la calidad de la enseñanza basada en la asignatura complementaria del arte digital.

Esto resulta conveniente desde el punto de vista de la discapacidad tiene una característica de una persona que valoran y relacionan con diferentes formas como el enfoque de la diversidad, dependiendo de los conocimientos en la escuela especial; asimismo, el ámbito educativo, solo, se traduce en un desarrollo socio-emocional hacia una evolución respecto de la incorporación de las TIC; existen muchas razones técnicas, educativas, tecnológicas, sociales y culturales que hacen presuponer un cambio en la participación adolescente para satisfacer las nuevas necesidades de las TIC; la demanda hace que la incorporación, experiencia y colaboración en el uso de las TIC en el ámbito de la educación (Alcoceba Hernando, 2013; Amate, 2006; Lugo, 2010; Parés, 2004; Schmidtke, 2004; Sunkel, 2006).

Esto requiere que los sistemas educativos logren la equidad en el acceso, en los recursos, en la calidad de los procesos educativos y; es importante señalar, no obstante, que las políticas de inclusión involucran no solo a las divisiones de educación especial de los ministerios de educación, sino al conjunto del sistema educativo; en este contexto, la educación especial constituye un apoyo a la educación regular para lograr que estos estudiantes desarrollen al máximo su potencial y cuenten con mejores oportunidades y condiciones educativas para ello (UNESCO, 2010, 2011, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017).

Así una nueva búsqueda de la incorporación de las TIC en la educación artística dentro de la escuela especial, principalmente para los jóvenes en diferentes tipos de discapacidad. Para Hinostroza (2017, p. 7) que analiza en:

Estos cambios dan cuenta de un nuevo escenario que está permeado por la cultura digital, que ofrece nuevas oportunidades de desarrollo social y económico, pero también presenta nuevos desafíos, especialmente asociados a la inclusión y equidad en la oportunidad de participar de esta cultura (acceso) y la capacidad de aprovechar dichas oportunidades (aprendizaje y competencias digitales).

A pesar de las competencias y el desarrollo del aprendizaje tecnológico resulta muy diferente al planteamiento por parte de los estudiantes en condición de discapacidad. Así como el escenario de aprendizaje vinculado con el arte gráfica, por supuesto, el diseño gráfico para configurar la práctica y la nueva herramienta, dependiendo del contexto y adaptación de actividad de clase.

En este sentido, debemos establecer un procedimiento útil de la interacción educativa hacia la inclusión social-laboral (XXXX, 2018, p. 53). Así como la elaboración de las actividades de aprendizaje sean alcanzables, múltiples técnicas de enseñanza y, diversas formas de crear y motivar el diseño digital hacia la inclusión de los nuevos formadores y las experiencias innovadoras más participativas y entretenidas.

1.1. ¿Para qué sirve la asignatura complementaria de educación tecnológica y educación artística?

Para analizar la tarea del estudio de investigación sobre la integración de las TIC y el arte. Esta visión permite entender que la metodología artística y tecnológica que aquí se señala en:

¿Cuál es el motivo de enseñar una tarea compleja de las herramientas didácticas en las TIC a través de la educación artística? ¿Cómo se planifica adecuadamente el currículo interdisciplinario y la enseñanza basada en las TIC en el mundo de las artes? ¿Dónde viene la tecnología a través de artes mediales? ¿De qué se trata de la tecnología educativa en el arte y su diversidad en el aula virtual? ¿Cómo puedo lograr y enseñar sus usuarios como estudiantes en el nivel de aprendizaje estratégico? Para definir los dos tipos de artes mediales y escuela inclusiva. (Bernaschina, 2019, p. 41).

Esta necesidad de crear la capacidad para los estudiantes, por supuesto, los docentes dentro de la escuela especial para implementar una nueva metodología complementaria, tanto en las TIC como el arte digital, fortaleciendo con la alfabetización digital para todos niveles.

A este propósito, señala la importancia de la adopción de las TIC para el mejoramiento de la educación artística, con el fin de enriquecer la vinculación con las nuevas experiencias de enseñanza-aprendizaje a través de uso del *software* educativo especializados para el diseño gráfico o arte gráfica digital más simple. Sin embargo, este escenario de la asignatura complementaria se capacita a los estudiantes jóvenes a través de las TIC, pero no sólo los retos, sino también se facilita con las nuevas oportunidades que brindan estos recursos para un mayor conocimiento por parte de los estudiantes en algún tipo de discapacidad. También, las capacidades de acceso de las herramientas para el trabajo colaborativo y experimentación artístico. Así como la creatividad y la motivación personal.

1.2. Estudio preliminar de la usabilidad de las TIC

Este estudio preliminar de la usabilidad de las TIC para los estudiantes jóvenes con algún grado y tipo de discapacidad, incorporando con el uso de computadora de escritorio, tableta digital y computadora portátil. Para Pérez Rosselló & Urbina Ramírez (1997, p. 371) se introduce en:

La utilización de estas nuevas herramientas para trabajar en la escuela debe servir para que los sujetos discapacitados puedan acercarse al currículo ordinario, y también debe permitir un mayor desarrollo personal de estos sujetos; este desarrollo debe producirse a través de la mayor autonomía e independencia que se logra con su uso.

Resulta, es importante evidenciar las nuevas tecnologías aplicadas a la educación especial. Así la metodología interdisciplinaria de las TIC y arte digital, que nos favorece el uso de la tecnología para los estudiantes jóvenes en condición de discapacidad.

Sin embargo, en este apartado, explicamos resumidamente algunas herramientas básicas de las TIC a través del arte para los estudiantes en escuela especial. Cada estudiante tiene diferente tipo de discapacidad de física, sordo e intelectual leve. A pesar de la asignatura actual de *Educación Tecnológica* sea reconocida por el Ministerio de Educación de Chile para nivelar sus necesidades y deseos con las nuevas tecnologías aplicadas a la educación.

Para hablar con las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, se trata de: el currículo de los estudios —según la explicación de Pérez Rosselló & Urbina Ramírez—, sin embargo, un hecho que una mayoría del profesorado que actualmente no tiene un buen conocimiento educativo tecnológico de las TIC. Por lo tanto, se niega a aprender su manejo de la computadora; también en la mayoría no se considera la utilización en la sala de laboratorio de computación; pues una escuela especial es demasiada pequeña de cantidad de estudiantes en diferentes tipos de discapacidad. E incluso que los muchos profesores y profesoras tienen miedos antes de usar con los medios que desconocen, es decir, no tiene una capacidad de utilizar la herramientas de los contenidos digitales y/o

instrumentales creativos (como tal el *software* educativo en diferentes asignaturas). Por ejemplo, los docentes que distinguen al uso de computación en el aula: “eso sin entrar a considerar los fantasmas y apariciones diversas directamente derivadas del famoso supuesto: «la máquina que sustituye a las personas en su puesto de trabajo»” (Pérez Rosselló & Urbina Ramírez, 1997, p. 372).

1.2.1. Papel de las TIC en la escuela especial

Como he explicado en el apartado anterior, la escuela especial a través de las TIC. De hecho, el síntesis de las nuevas tecnologías para la educación especial sobre el papel de las TIC en el ámbito educativo.

Evidentemente, pues la aplicación tecnológica afecta de manera directa a aquellos los estudiantes que dificultan la adaptación de la presentación de interfaces de usuarios (o adaptación del *software* al usuario), dependiendo del uso específico como el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula virtual.

Asimismo, será difícil de adaptarse como los usuarios de estudiantes en condición de discapacidad, por supuesto, la habilidad creativa y la estrategia de aprendizaje tecnológica.

Para Pérez Rosselló & Urbina Ramírez (1997, p. 372), y esto se consideran bajo dos aspectos principales:

- Realizando las *adaptaciones* necesarias tecnológicas para un uso diverso de las NNTT [Nuevas Tecnologías] en función de las características de cada sujeto.
- Haciendo un *uso específico* de elementos tecnológicos concretos en función de las necesidades del sujeto, con el fin de que pueda acceder a la información en las mejores condiciones posibles.

Sin embargo, con este especial énfasis en dos aspectos para la escuela especial en las TIC a través del arte digital, sigue siendo indiscutible su importancia de recursos tecnológicos para acceder el aprendizaje a partir de la aplicación (herramienta de interfaz) del *software* educativo especializados para el diseño gráfico o arte gráfica digital; mejorando las condiciones de la vida de los usuarios en diferentes tipos de discapacidad, e incluso las distintas adaptaciones del uso específicos de los trabajos a través del programa para el diseño. Así como mejorar el rendimiento de su ordenador de escritorio en su larga vida.

2. Método

Las nuevas propuestas educativas orientadas a resolver los problemas de la usabilidad para los estudiantes en condición de discapacidad. Asimismo, esta etapa educativa a través de la asignatura complementaria especialmente a los usuarios escolares inclusivos.

2.1. Preparación de actividad previa

Dada su importancia y extensión de la actividad educativa, consiste en aquello ligado a la planificación a corto plazo (Tabla 1), si bien previamente a algunas aplicaciones tecnológicas no propiamente informáticas, sino parte de la asignatura complementaria.

Para Ilić *et al.* (2018) sobre la utilización de nuevos de medios que rodea y afectando su comportamiento humano, por lo tanto, provocar nuevas ideas y creatividad a través de las TIC:

El trabajo en cualquier rama del arte aplicado es inconcebible sin una computadora: arquitectura, interiorismo, diseño gráfico, diseño multimedia, diseño industrial, publicidad son solo algunas de las tareas que involucran [las nuevas] técnicas de diseño bidimensionales y tridimensionales con la ayuda de ordenadores. En las disciplinas del arte clásico, la pintura, los gráficos, el dibujo y las esculturas de las TIC pueden participar directamente en el proceso de creación de una obra de arte o indirectamente (p. 32).

Así como la flexibilidad de las TIC para la educación artística mediante el uso de herramienta multimedia y *software* gráfico para los estudiantes. Y será capaz de manejar y conectar la calidad del trabajo en la creación de información visual. Asimismo, una de las mayores fuerzas impulsoras —según Ilić *et al.*— de los nuevos medios para conectar a las personas a través de múltiples experiencias sensoriales (por supuesto, las motoras); y esta nueva capacidad de los medios para transferir sus ideas a través del arte multimedia en entorno colaborativo. Así como la creatividad e idea innovadora para acceder a los usuarios mediante del uso de la alfabetización digital como ser flexible y adaptable, por supuesto, como el principal responsable con la educación interdisciplinaria y multicultural.

Tabla 1

Planificación de Mini-Taller de Fotografía Digital - Nivel Básico

Duración / N° sesiones	1 horas / 4 sesiones
Breve descripción	El mini-taller está dirigido a los estudiantes interesados en aprender y conocer la práctica de la fotografía digital en diferentes medios (teléfono inteligente, tableta, o cámara fotográfica), proporcionando una formación básica y sencilla para posibilitar la adquisición de habilidades personales, trabajos experimentales e imágenes creativas.
Objetivos	- Capacitar el uso de funcionamiento y manejo de la fotografía digital en diferentes medios. - Comprender y aplicar el uso de herramientas digitales

	en aplicación instalada y/o programa gratuito.
	- Expresarse creativamente con imágenes fotográficas en cualquier medio digital a través de ordenadores grupales o su propio celular.
Contenidos y sesiones	Sesión 1: Introducción de la fotografía básica y conociendo nuestro medio digital.
	Sesión 2: Pre-producción en la fotografía y su importancia (angular, normal, zoom, etc.).
	Sesión 3: Producción en la fotografía y sus principios básico de composición.
	Sesión 4: Post-producción y edición de imágenes en aplicación instalada y/o programa gratuito
Metodología	Este mini-taller corresponde clase práctica y tema libre, dependiendo con el uso de medios digitales. Ejercicios de aplicación y puesta de prácticas de los contenidos abordados en la salida de terreno / patio con la luz natural (sesiones 1 y 2) y en la clase de laboratorio de computación (sesiones 3 y 4).

Fuente: Elaboración propia.

2.2. Participantes

En la escuela especial de la Corporación Educacional Rigoberta Menchu de La Pintana, participaron con nueve estudiantes con diferente tipo de discapacidad de: auditiva, física e intelectual leve con las edades (promedio) entre 13 a 16 años de edad.

2.3. Actividades

Las actividades dividen 4 sesiones de acuerdo de la planificación. Asimismo, en cada apartado se agrupan por dos sesiones:

2.3.1. Experimentación con la fotográfica digital (1ª y 2ª sesiones)

En cada estudiante tiene la libertad de fotografiar en diferentes posiciones, reforzándolo con el uso de la cámara fotográfica u otro dispositivo en diferentes puntos del terreno (o patio) en el interior de la escuela. Por ejemplo, la fotografía es un medio creativo para propiciar el diálogo distinto, así como el trabajo interdisciplinar (sobre la enseñanza arte y tecnología) y el desarrollo integral del ser humano, dependiendo de los principios básicos de la fotografía. También desde la aparición de la cámara digital, e incluso del celular. Esto se aplica el ejercicio fotográfico para facilitar y compartir las distintas miradas de mundo artístico que proponen los estudiantes en condición de discapacidad.

En cada imagen (Ilustración 1 a 8) que se observa que los estudiantes jóvenes están jugando con la experimentación fotográfica más amigable, creativo y divertido durante del taller.



Ilustración 1 y 2: Un estudiante está experimentando con la cámara fotográfica en el terreno (en el patio) durante de la actividad del Mini-Taller.

Fuente: Imagen propia.



Ilustración 3 y 4: (Izq.) Dos estudiantes están experimentando con su propio celular. (Der.) En varios estudiantes están simulando con sus propios aparatos de la cámara fotográfica.

Fuente: Imagen propia.



Ilustración 5 y 6: (Izq.) En varios estudiantes están experimentando con su propio celular en distinto puntos del terreno (en el patio). (Der.) Una estudiante observa su propia imagen de tableta digital.

Fuente: Imagen propia.



Ilustración 7 y 8: (Izq.) Una muestra de imagen hecha por un estudiante. (Der.) Varios grupos en diferentes posiciones de la fotografía en el terrero (interior de la escuela).

Fuente: Imagen propia.

Finalmente para entender:

La fotografía, en tanto lenguaje, arte y patrimonio cultural, tiene en sí misma un valor incalculable, pero además es un hacer cotidiano que entusiasma a todo tipo de personas. Por eso creemos que la fotografía puede ser especialmente útil para trabajar los contenidos del currículo escolar en la asignatura de Artes Visuales en todo nivel de enseñanza. Asimismo, creemos que el conocimiento del lenguaje fotográfico puede dar forma a un material que convoque a otras áreas del arte y del conocimiento en general, y que, por tanto, pueda

ser trabajado de manera transversal en distintas asignaturas (CNCA, 2015, p. 10).

Así como la riqueza del arte de la fotografía para buscar con los estudiantes en condición de discapacidad en diferentes aspectos técnicos, estéticos y juegos, fortaleciendo con la capacidad de visualizar y expresar la sensibilidad, la creatividad y la identidad personal a partir de la experimentación en la creación de obras fotográficas simples.

2.3.2. Conociendo con el uso de *Photoshop* (3ª y 4ª sesiones)

Este material informático dirigido especialmente para los estudiantes sin experiencia de usabilidad de herramienta básica en *Photoshop*. Esta herramienta funciona de una manera similar a la introducción de efectos y filtros de imágenes. Esta selección de herramienta se comienza en:

- Abrir, crear y guardar un nuevo documento de *Photoshop*;
- Importar y editar una o dos imágenes;
- Seleccionar la galería de filtros;
- Guardar y exportar un archivo en formato de JPG.

Las mayoría de los estudiantes desconocen los programas y el interfaz de este programa para edición de imagen. Cada estudiante debe crear una nueva carpeta con su nombre (y también el nombre documento de *Photoshop*) para no perder el trabajo archivado. Mucho estudiantes se motivaron con la actividad sobre el acceso a computadores u otros dispositivos de informático —tal como la computadora portátil—, así pues la diferencia del acceso a *Internet* (sin necesidad de estar conectado o una interconexión inalámbrica de *wifi* dentro de la escuela) se aleja de la navegación, y aunque interrumpe la pérdida de tiempo durante de la actividad de ese taller (Ilustración 9 al 13).

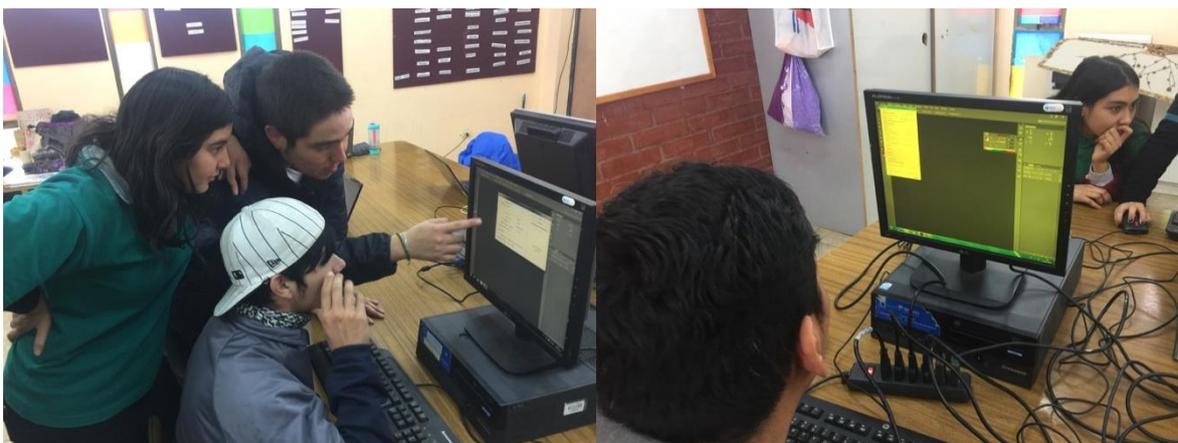


Ilustración 9 y 10: (Izq.) Grupos estudiantiles observan el ordenador de escritorio, usando con el programa de *Photoshop*. (Der.) Un estudiante está captando su usabilidad del programa de arte gráfica.

Fuente: Imagen propia.



Ilustración 11 y 12: (Izq.) Una estudiante está diseñando su propio trabajo artístico. (Der.) Una estudiante está observando y colaborando su compañero a través del programa de arte gráfica.
Fuente: Imagen propia.

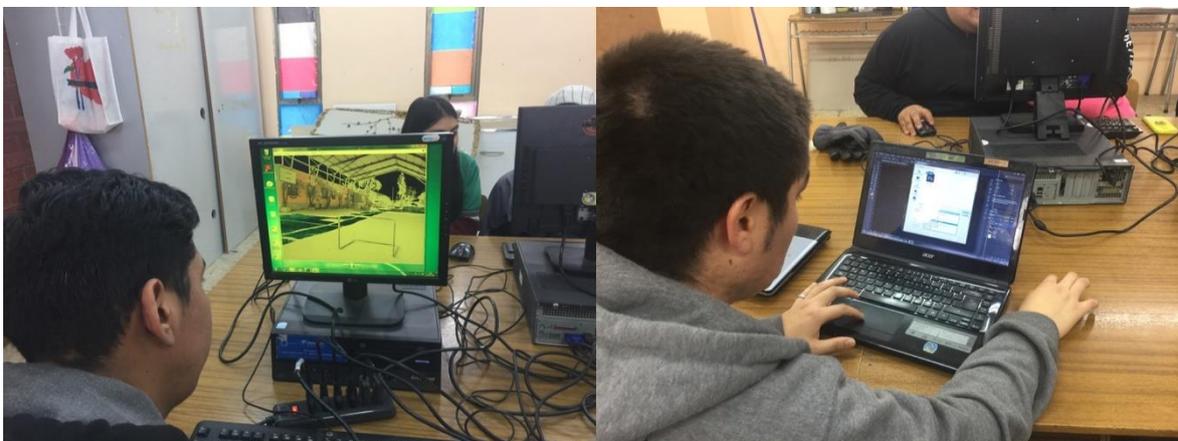


Ilustración 12 y 13: (Izq.) Un estudiante está observando con el filtro imagen. (Der.) Un estudiante está finalizando su trabajo personal.
Fuente: Imagen propia.

Independiente con los usuarios sean individuales/grupales con el apoyo de trabajo colaborativo, y compartiendo con la misma herramienta sencilla, dependiendo de su propia habilidad y la creatividad del trabajo artísticamente. Sin embargo, importante para socializar un buen comportamiento de sus compañeros como el futuro de la relación humana dentro del aula.

3. Resultados y Discusión

Nuestra enseñanza de la asignatura complementaria se facilita con la autonomía del aprendizaje tecnológico para los estudiantes jóvenes a través del acceso de las TIC y el arte. Así como las propuestas de enseñanza o el nivel del uso de la tecnología en el aprendizaje escolar y su propia autonomía de los estudiantes, por supuesto, la motivación escolar durante de la actividad de ese taller.

Podemos considerar importante de estos materiales de la usabilidad como la didáctica de la asignatura complementaria en distintas observaciones generales

sobre la eficacia de la herramienta artística. Por ejemplo, el material alumnado — Trepat Carbonell & Rivero Gracia (2010)— se facilita la vinculación de instrumentos con la multimedia expositiva por su propia experiencia o del aprendizaje de procedimiento sobre el material didáctico; también, relacionado directamente con la proyección. Así como la expresión gráfica para la asignatura complementaria en el interior de la aula.

3.1. Muestra de trabajos finales

Un buen ejemplo de los trabajos finalizados por cada estudiante (Ilustración 14 a 21). Sin embargo, los jóvenes en condición de discapacidad, pues, haber sido valorado y aprendido especialmente las nueva experiencia de la usabilidad junto con el programa de *Photoshop* para el trabajo artístico simple.



Ilustración 14 y 15: Resultado final de la valoración de distintos trabajos por parte de los estudiantes jóvenes en condición de discapacidad de la Corporación Educacional Rigoberta Menchu de La Pintana.

Fuente: Imagen propia.

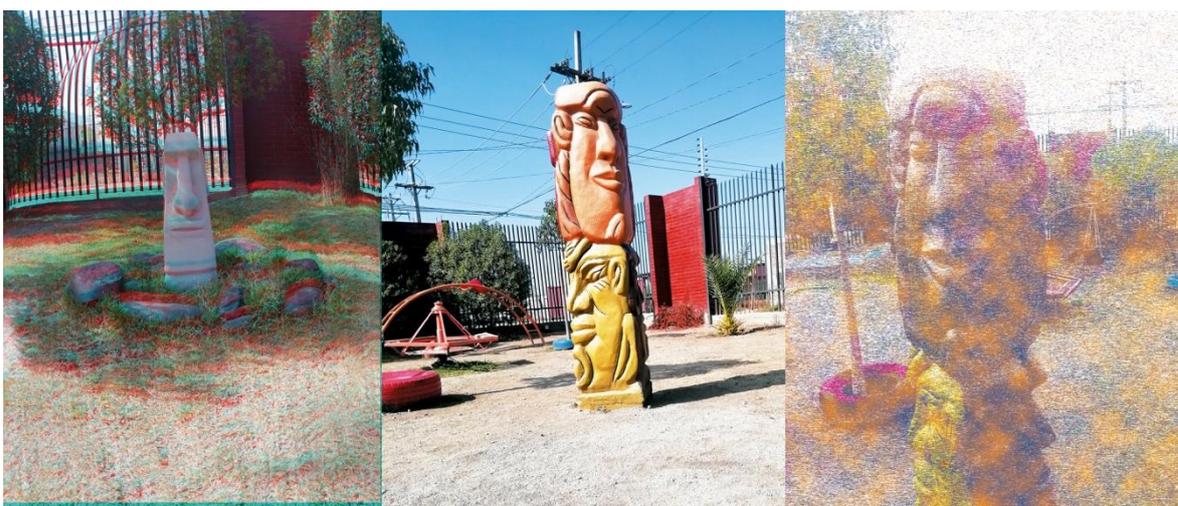


Ilustración 16 y 18: Resultado final de la valoración de distintos trabajos por parte de los estudiantes jóvenes en condición de discapacidad de la Corporación Educacional Rigoberta Menchu de La Pintana.

Fuente: Imagen propia.

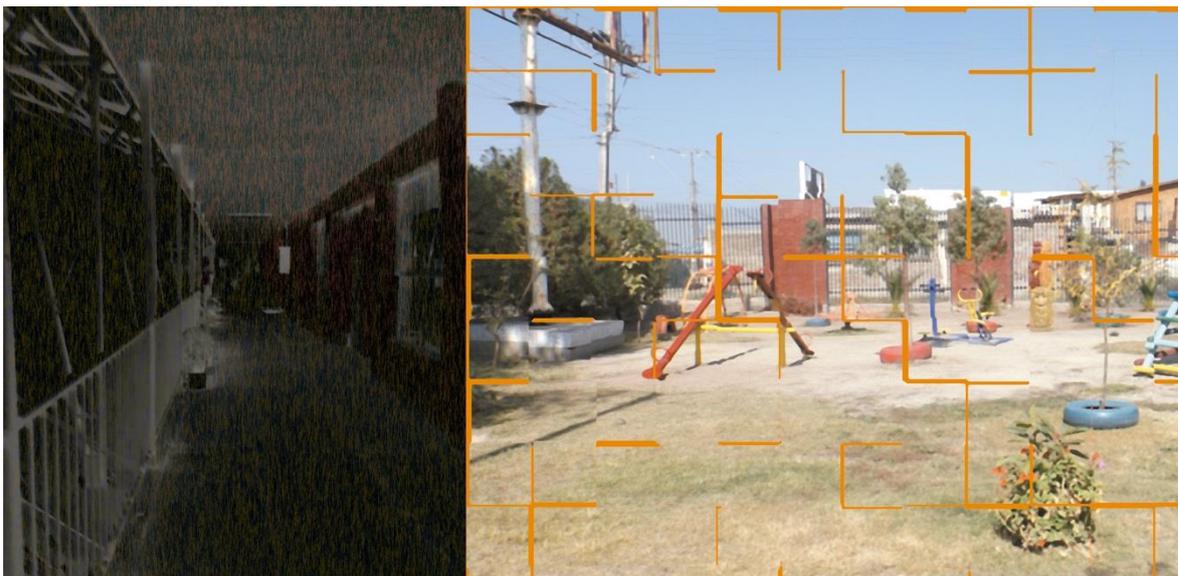


Ilustración 19 y 20: Resultado final de la valoración de distintos trabajos por parte de los estudiantes jóvenes en condición de discapacidad de la Corporación Educacional Rigoberta Menchu de La Pintana.

Fuente: Imagen propia.

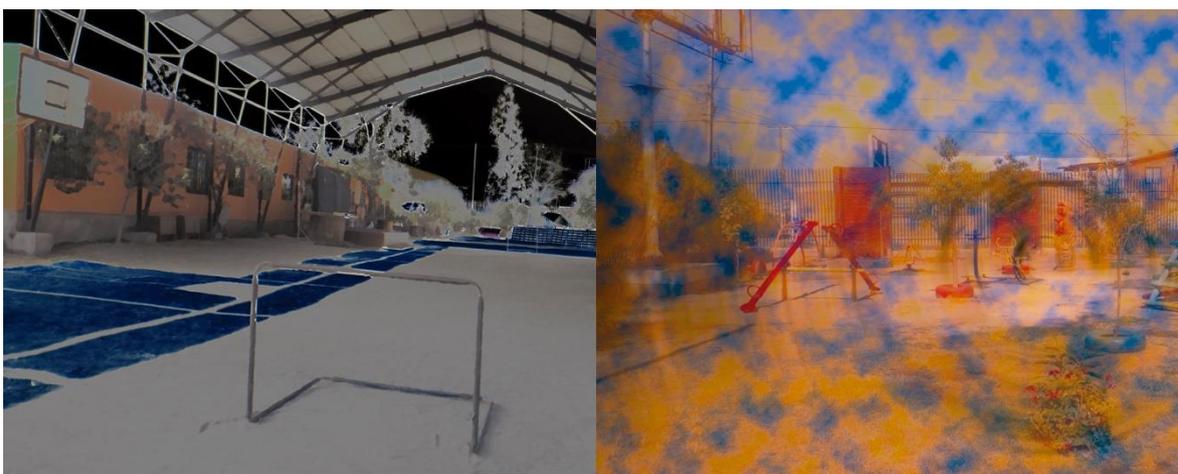


Ilustración 21 y 22: Resultado final de la valoración de distintos trabajos por parte de los estudiantes jóvenes en condición de discapacidad de la Corporación Educacional Rigoberta Menchu de La Pintana.

Fuente: Imagen propia.

Además, de estas diferencias de acceso a *Internet* entre los navegadores o virales, son mayores pérdidas de tiempo, los distintos fracasos del rendimiento escolar y la baja nivelación del aprendizaje frente a la motivación, la autonomía y la creatividad por los estudiantes jóvenes en situación de discapacidad. Por lo tanto, reforzando la idea sobre uso de TIC en la asignatura complementaria no incluir con el acceso de *Internet* durante de la actividad en el mini-taller.

Para Hinostroza (2017), el acceso y uso de las tecnologías digitales en el contexto de la educación ha sido diseñado e implementado las tecnologías por parte de los estudiantes y docentes para transformar las practicas de enseñanza y

aprendizaje del aula, por supuesto, en algunos casos, mejorar la gestión del sistema educacional a través de sistema de información. Por lo tanto, se refiere en planificación de la asignatura complementaria como la educación artística y la educación tecnológica sobre el impacto en el desarrollo escolar.

No obstante, otra dimensión educativa para el desarrollo artístico-tecnológico dentro de la escuela especial. Es por eso que se advierte que la falta de apoyo de docentes y estudiantes para mejorar las habilidades estratégicas en la creatividad, o incluir los recursos digitales, reforzando con los nuevos objetivos en el nivel del aprendizaje autónomo, por supuesto, la poca participación en el artes a través de las TIC. Así de entregar de manera más significativa con el uso en las prácticas de enseñanza (sobre la asignatura) complementaria, por tanto, se produce un quiebre entre las expectativas (creatividad) y la realidad (práctica) a través de los distintos espacios y trabajos educativos.

Actualmente esa escuela no tiene recurso y servicio educativo para implementar las competencias digitales y nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje de las TIC en la asignatura complementaria dentro de la escuela especial, e incluso también será necesario adecuar los marcos de competencias profesionales de docentes en dupla (o dupla docente inclusivo¹), y otras profesionales no docentes, de tal forma el uso y el aprovechamiento tecnológico-artístico para integrar como una práctica laboral-formal reconocida y valorada durante de los procesos de formación general, y de los docentes en particular. Asimismo, incorporándola en los sistemas educativos sin necesidad de evaluar a los estudiantes jóvenes en diferentes tipos de discapacidad (Tabla 2).

Tabla 2

Síntesis de recomendaciones

Ámbito	Recomendaciones
Infraestructura	<ul style="list-style-type: none">- Asegurar el acceso a computadores u otros dispositivos de informático (computadora portátil y/o tableta digital) en el aula, especialmente del grupo de estudiantes con bajos recursos económicos.- Dotar de conexión a <i>Internet</i> para el aula virtual dentro de la escuela especial, facilitando con los(as) usuarios(as) en el aprendizaje autónomo.

¹ La dupla docente inclusiva corresponde una capacidad para el trabajo cooperativo y colaborativo en cursos de programación educativa interdisciplinaria (como el plan de asignatura complementaria); asimismo, esta dupla se divide en dos modelos: i) *Dupla tradicional* se colabora con un docente titular-tallerista para diseñar los contenidos curriculares y los programas educativos dirigidas a desarrollar proyectos artísticos, dependiendo con los tipos de prácticas de educación artística; y ii) *Dupla inclusiva* corresponde a un mediador o mediadora entre la dupla tradicional para incorporar y facilitar un diálogo abierto sobre las consultas, sugerencias y comentarios para las personas en condición de discapacidad que está ejerciendo como el papel docente y no docente, dependiendo de la necesidad del docente titular (XXXX, 2018, 2019).

	<ul style="list-style-type: none">- Mejorar la calidad del acceso de las TIC, recursos y servicios disponibles, esto es asegurar una mayor equidad en las oportunidades educativas ofrecidas para todos los y las jóvenes estudiantes con discapacidad más vulnerables.- Fomentar las iniciativas para proveer y equipar la conexión de trabajo tecnológico-artístico a través de la calidad de estudiantes y docentes inclusivos (docente sordo u otro tipo de discapacidad para instruir) en la escuela formal e informal. Así como será necesario coordinar las políticas educativas por parte de la escuela especial, y por supuesto, las políticas de telecomunicaciones, cultural y desarrollo social.
Docentes	<ul style="list-style-type: none">- Definir estándares de uso de las TIC en el área de artística y gráfica, o también los contenidos digitales para la educación artística, especialmente para los profesionales de docentes en dupla (o dupla docente inclusivo), y otras profesionales no docentes.- Incorporar el uso de las TIC en los sistemas curriculares, de tal forma de integrar el uso de las TIC al desarrollo de nivel profesional de la educación, cultural e inclusión.- Incorporar los estándares de uso de las TIC para los docentes en el currículum artístico-tecnológico de nueva formación y futuras generaciones de docentes cuenten con las competencias necesarias para aprovechar estas tecnologías en su ejercicio profesional.- Desarrollar los sistemas de apoyos al desarrollo profesional, tanto la educación tecnológica como la educación artística para fortalecer las competencias definidas, como un apoyo continuo durante el proceso de adopción de las TIC en el arte.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar en docentes y estudiantes jóvenes con discapacidad sobre las competencias necesarias para buscar, seleccionar y aprovechar los contenidos y recursos disponibles en la asignatura complementaria.- Establecer estándares de calidad que guíen a docentes en dupla (o dupla docente inclusivo), y otras profesionales no docentes en la selección, uso y desarrollo de recursos educativos abiertos (REA).
Currículum	<ul style="list-style-type: none">- Integrar competencias de las TIC básicas y la alfabetización digital en los contenidos curriculares para toda la nivelación de educación especial, por supuesto, la educación primaria y secundaria.- Analizar las opciones y potencialidades de las TIC en el arte para desarrollar las habilidades estratégicas-creativas de los estudiantes en condición de discapacidad asociada a la resolución de los problemas del aprendizaje y desarrollo de capacidades internas.- Abordar el diseño de nuevas prácticas de enseñanza-aprendizaje de la asignatura complementaria en conjunto de diferentes actores del ministerios del Estado de Educación, Telecomunicaciones, Cultura y Desarrollo Social para

	ejemplificar los que están a cargo de diseñar y desarrollar el currículum especializado para los estudiantes especiales a esa actividad artística-tecnológica.
Monitoreo (sin necesidad de evaluación)	<ul style="list-style-type: none">- Estandarizar instrumentos y métodos asociados de las TIC para la asignatura complementaria.- Explorar la aplicación tecnológica como el <i>software</i> educativo especializados en el diseño gráfico o arte gráfica digital para enriquecer la nueva mirada respecto al acceso a los usuarios y las usuarias en condición de discapacidad dentro de la aula.- Crear la producción de las TIC para la asignatura de la Educación Artística, que sirvan los nuevos instrumentos o herramientas de <i>software</i> educativo para los programas de arte digital básico.
Ciudadanía digital	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar las competencias asociadas a la ciudadanía digital con un mayor esfuerzo para los estudiantes jóvenes en situación discapacidad en el acceso de las TIC.- Focalizar el uso de las TIC en la educación especial para recrear la actividad tecnológica por el arte, tanto en el uso seguro de Internet, como en los conceptos asociados a la participación ciudadana de los jóvenes utilizando medios digitales.
Educación inclusiva	<ul style="list-style-type: none">- Incorporar exigencias progresivas para que los distintos actores tomen conciencia de la necesidad de inclusión e integren funcionalidades en los dispositivos, servicios y contenidos que permitan y faciliten el acceso y uso de éstos por parte de las personas con discapacidad.

Fuente: Elaboración compartida de Hinostroza (2017, pp. 22-23) y XXXX (2019).

En definitiva, junto con mayor concentración de beneficios potenciales para la asignatura complementaria y el acceso de las TIC en la escuela especial para mejorar la implementación de las tecnologías digitales como los usuarios y las usuarias asociadas a la equidad y calidad del desarrollo de competencias digitales de jóvenes en situación de discapacidad de sectores vulnerables.

3.2. Nueva propuesta de la práctica de inserción socio-laboral

El presente estudio tiene una finalidad para determinar con la creación de propuesta para los estudiantes jóvenes en condición de discapacidad. Así, pues, la necesidad de crear un espacio abierto de la práctica de inserción socio-laboral:

Es necesario considerar que la motivación para el acceso y uso de las tecnologías digitales depende en buena medida de los potenciales beneficios que los usuarios perciban de dicho uso. Por lo tanto, en la medida que haya una mayor oferta de recursos y servicios digitales que sean útiles y pertinentes a los distintos grupos de la población, la motivación por adoptar las TIC aumentará (Hinostroza, 2017, p. 7).

También compartiendo con la nueva experiencia como la fotografía personalizada previo el ordenador. Así como el criterios de métodos y técnica de enseñanza de las TIC para la asignatura complementaria, asumiendo el compromiso por los estudiantes jóvenes con discapacidad, y pospuesto adquiere distinto significado para los sujetos. Así planteamos la mejora de nuestra calidad de vida de la educación en el aprendizaje autónomo.

Sin embargo, para pensar las TIC en el arte digital como recurso didáctico para el desarrollo de las competencias, y distintos escenarios de aprendizajes. Por tanto, cada estudiante tiene una capacidad del ser humano distinto mediante una construcción social-laboral hacia la comunicación visual —lenguaje visual, publicitario y/o artístico— más precisa; así el conocimiento basado en el intercambio de ideas y mensajes visuales como el uso de tiempo y el espacio hacia la mayor flexibilidad en el proceso de aprendizaje y la autonomía personal.

Para ejemplificar, el aumento de la diversidad de distintos canales de acceso de las TIC en la práctica de inserción socio-laboral: Sólo así es posible lograr la apertura mental/creativa necesaria para concebir propuestas compartibles con los requerimientos laborales de los sujetos marginados y los del campo laboral existentes y sustentables (Pérez del Viso de Palou, 2004, p. 64). Así como los aportes de capacitación laboral para los jóvenes en diferentes tipos de discapacidad para asegurar la adquisición del aprendizaje autónomo, por supuesto, las aptitudes requeridas para cada área o perfil de empleabilidad, y la nueva experiencia hacia la inclusión laboral en Chile.

Desde el punto de vista, el impacto de las nuevas tecnologías en el mercado laboral para efectuar un trabajo en mejores condiciones y comprender los diversos fenómenos naturales que ofrecen o se buscan identificar de mejor forma para vivir una vida tan útil. Es decir, para los todos estudiantes con discapacidad que aprovechan las nuevas oportunidades de generación posterior de procesos de aprendizaje tecnológico para el proyecto artístico y las nuevas tecnologías a través de la comunicación visual, dependiendo de el área que pertenece.

Otra cuestión de compleja de participación tanto para la educación formal como la educación no formal y también para la educación especial, en ambos casos que acepta el reconocimiento mutuo del cursado de diferentes módulos de formación laboral inclusiva. Así explica de Pérez del Viso de Palou para obtener con la equivalencia de la metodología interdisciplinaria, dependiendo de la competencia específica para los estudiantes jóvenes con discapacidad. En este sentido, la metodología y la enseñanza del Centro de Capacitación u otros parámetros como una valorización, validación o acreditación de competencias claves que tengan significación en el mercado laboral inclusivo a través del contexto del sujeto.

3.3. Ausencia en el acceso de las TIC en el aula virtual

A pesar de la ausencia en el acceso de las TIC en el aula virtual, y esto origina en varios cambios sociales y la desigualdad de estudiantes en condición de discapacidad sobre la competencia o la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje escolar.

Es lo más común que afecta a la inserción de la asignatura complementaria al respecto de las nuevas tecnología aplicada a la educación artística en el currículo de los estudios docentes en las TIC sobre el uso del *software* educativo especializados en el diseño gráfico o arte gráfica digital. Sin embargo, la mayoría de los profesores de las TIC no tiene conocimiento para dar un espacio sociocultural, favoreciéndolo con el apoyo de la práctica de inserción socio-laboral especialmente para los jóvenes vulnerables y excluidos por la accesibilidad en las instituciones educativas al nivel escolar.

Por otra parte, debe tener sin barreras al comienzo del uso educativo formal e informal de las TIC en la escuela especial. Para Munte (2019) se manifiesta la transformación digital en la educación general por la cual se propicia la adquisición de conocimientos o habilidades; asimismo, que surge la necesidad de utilizar nuevos recursos tecnológicos para acompañar esta evolución y no quedar obsoletos sobre el desarrollo de habilidades necesarias para un buen desempeño profesional, es decir, todos los niveles de enseñanza pueden beneficiarse de la tecnología para mejorar el proceso de aprendizaje, y recursos más adecuados para cada una de las etapas (Tabla 3 y 4).

Tabla 3

Tipos de software educativos

Tipos	Principales características
1. Programas de práctica y ejercicios	<p>Este tipo de <i>software</i> es el más semejante al método de enseñanza tradicional que se encuentra en libros. En la mayoría de los casos primero se presenta un contenido y después siguen ejercicios prácticos o de comprensión para evaluar el grado de entendimiento y captación del tema presentado.</p> <p>Existen <i>software</i> de ejercicios prácticos que no contienen la parte teórica, estos son creados específicamente para ser trabajados por el docente como complemento del aula.</p> <p>A diferencia del libro didáctico, cuando el software desarrolla la parte teórica, este contenido es presentado de forma más didáctica y exige una mayor interacción por parte del alumno. Los programas de práctica y ejercicios pueden abarcar las más variadas disciplinas, de todas las áreas y todos los niveles.</p>
2. Programas	Estos <i>software</i> permiten la recreación de ambientes o situaciones en las que el usuario puede interactuar a través de la realidad

de simulación **virtual o la realidad aumentada.**

Los programas de simulación imitan la realidad lo que facilita el aprendizaje, gracias a la constante interacción del estudiante. Por esto mismo tienen un papel motivacional, ya que captan totalmente la atención del alumno.

Pueden adaptarse a cualquier nivel y necesidad, tanto del alumno como del docente.

3. Programas de resolución de problemas

Estos software tienen como objetivo principal, **desarrollar la capacidad analítica** del alumno. Para esto, el alumno deberá analizar las posibilidades, plantear hipótesis y seguir una serie de secuencias con la finalidad de resolver un enigma o problema.

Muchos de este tipo de programas pueden ser encontrados en la forma de simuladores.

4. Enciclopedias virtuales

Las enciclopedias virtuales permiten una mayor **agilidad en la búsqueda de la información**. La posibilidad de consultarlas en cualquier lugar, la constante actualización de datos y su accesibilidad hacen que las enciclopedias virtuales sean una excelente fuente de conocimientos.

Existe una gran variedad de enciclopedias online conocidas y consultadas por gran parte de los usuarios, como es el caso de Wikipedia, el problema de esta enciclopedia virtual es que cualquiera puede editar su contenido, lo que no nos ofrece total confianza.

5. Tutoriales

Un tutorial es una herramienta que transmite conocimientos funcionando como un educador. Generalmente consiste en dar una **secuencia de pasos** para aprender a hacer algo. La enseñanza se da de forma semejante a la que ofrece un profesor en una clase.

En algunos casos para finalizar encontrarás ejercicios prácticos, pero no es siempre que podrás contar con ellos.

6. Juegos

Los juegos son la forma más **didáctica** de aprender diversos conceptos. La enseñanza a través de los juegos no está solo dirigida a los niños. Existen juegos pedagógicos para **todas las edades y de los más diversos temas**.

Su objetivo es mantener a los alumnos motivados a través de las recompensas a medida que van adquiriendo nuevos conocimientos y poniéndolos en práctica. Los desafíos hacen

parte de esta estrategia de aprendizaje.

Los juegos captan la atención de los alumnos, incluso de los más dispersos, gracias a su interacción constante, permiten que mantengan el foco por bastante tiempo.

Fuente: Muenta, G. (2019, 28-29 de abril). Software educativo: un pilar de la enseñanza digital. *Blog Marketing de Contenidos y Rock Content*. Recuperado de <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>

Tabla 4

¿Cuáles son las ventajas de usar un software educativo?

Tipos	Principales características
Promueve el auto estudio	Con los <i>software</i> educativos el alumno es capaz de aprender individualmente, no dependiendo tanto del profesor. El profesor puede ser un orientador en el proceso de la adquisición de conocimientos y no la única fuente de enseñanza. Esto permite que el alumno vaya más allá en el proceso de adquisición de conocimiento dependiendo de su grado de interés.
Variedad de las formas de aprendizaje	Como hemos podido ver en este artículo, existe una gran variedad de software educativos. Esto permite que los alumnos elijan la forma con la que mejor se adapten. Además, con esta forma de aprendizaje se respeta el ritmo particular de cada alumno, permitiendo un mayor dinamismo. Esta diversidad también colabora con la inclusión, ya que es posible alcanzar personas con discapacidades de todo tipo: físicas, mentales, auditivas, visuales, etc. Los software educativos permiten su adaptación para todo tipo de necesidades.
Permite una evaluación inmediata	Gran parte de los <i>software</i> educativos tienen un sistema de evaluación integrada. Esto permite descubrir inmediatamente cuáles son las necesidades del alumno en relación con el contenido aprendido. De esta forma es posible entender cuáles son los puntos que deben ser reforzados, etc.
Se pueden usar en cualquier nivel	Existe una gran cantidad de <i>software</i> educativos, algunos específicos y catalogados por niveles. Otros pueden ser adaptados para diversos objetivos y niveles de enseñanza.
Es posible acceder a	La facilidad de poderlos utilizar en cualquier momento y en cualquier lugar, permite tener acceso a la información

ellos en cualquier y la posibilidad de aprendizaje de acuerdo con la momento necesidad.

Se pueden acceder de computadores, *tablets* e incluso teléfonos móviles, lo que facilita mucho la vida de quien necesita adquirir algún conocimiento esté donde esté.

Aumenta la motivación por el aprendizaje Utilizar los recursos digitales para promover el aprendizaje es bastante motivador. La diversificación de métodos de enseñanza hace que el proceso sea más dinámico y sencillo. Esto motiva a los alumnos independientemente de su edad.

Fuente: Munte, G. (2019, 28-29 de abril). Software educativo: un pilar de la enseñanza digital. *Blog Marketing de Contenidos y Rock Content*. Recuperado de <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>

4. Breve conclusión

De acuerdo de este artículo existe un modelo pedagógico de desarrollo de estándares de las TIC, pero no favorece con la innovación y el cambio significativo para la educación artística en la escuela especial. Sin embargo, la cultura institucional con la integración de las TIC, que se dispone con diferentes modelos educativos centrados por los estudiantes jóvenes con discapacidad para reforzar las nuevas miradas del aprendizaje autónomo junto con la participación de los profesionales de docentes en dupla (o dupla docente inclusivo), y otras profesionales no docentes, más que los centrados en la asignatura formal, por supuesto, el docente titular según los paradigmas tradiciones de educación.

Estos caminos de la asignatura complementaria hacia la apertura de nuevos escenarios de aprendizaje autónomo, y diferentes contextos educativos tecnológicos-artísticos. Así como el uso del método didáctico a través de las TIC para el aula. Por lo tanto, la escuela especial para atender de manera adecuada a sus necesidades de un ambiente de respeto, ética y tolerancia.

Finalmente, hay muy poco espacio en nuestro sistema educativo-laboral para los estudiantes adolescentes en condición de discapacidad para dar las oportunidad de “aprender su propia autonomía en las TIC en el arte profesional o el futuro del estudio, tanto a nivel profesional como a nivel de forma autodidacta”, asumiéndola con el desarrollo de competencias y habilidades para los estudiante. La falta oportunidades en capacitación y especialización de los docentes para transformar un aprendizaje tecnológico autónomo a través de la comunicación visual sobre la transmisión de ideas hacia el papel importante de entender el mensaje distinto.

5. Referencias bibliográficas

Alcoceba Hernando, J. A. (2013). 6. Juventud, tecnología de la información y cambio social. Perspectivas y escenarios para la socialización y la

- participación. En F. Sierra Caballero (Coord.). *Ciudadanía, tecnología y cultura: Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital* (181-210). Barcelona: Gedisa.
- Arenas Caldera, C. (2016). Las TIC como recurso pedagógico del docente inclusivo. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 9(2), 104-115. Recuperado de <https://www.revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/53>
- Amate, E. A. (2006). La discapacidad en niños y adolescentes. En E. A. Amate & Vásquez, A. J. (Ed.), *Discapacidad: lo que todos debemos saber* (pp. 155-168). Washington D. C.: Organización Panamericana de la Salud.
- Bernaschina, D. (2018). Arte en el silencio: Nueva experiencia hacia el rol del docente hipoacúsico bilingüe. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, (9), 45-55. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.9.12582>
- _____. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *Alteridad*, 14(1), 40-52. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>
- CNCA. (2015). *El potencial educativo de la fotografía - Cuaderno pedagógico*. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/cuaderno-fotografia.pdf>
- Hinostroza, J. E. (2017). *TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe*. Montevideo: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262862>
- Ilić et al. (2018, May, 25-27). ICT and Art Education. *Technics and Informatics in Education*. 7th International Scientific Conference Technics and Informatics in Education, Čačak, Serbia, 32-37. Recovered from [http://www.ftn.kg.ac.rs/konferencije/tie2018/Radovi%20TIE%202018/EN/2\)%20Session%201%20-%20Technics,%20Technology%20and%20Informatics%20in%20Education/S102_013.pdf](http://www.ftn.kg.ac.rs/konferencije/tie2018/Radovi%20TIE%202018/EN/2)%20Session%201%20-%20Technics,%20Technology%20and%20Informatics%20in%20Education/S102_013.pdf)
- Lugo, M. (2010). Las políticas TIC en la educación de América latina. Tendencias y experiencias. *Revista Fuentes*, (10), 52-68. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/32395>
- Muente, G. (2019, 28-29 de abril). Software educativo: un pilar de la enseñanza digital. *Blog Marketing de Contenidos y Rock Content*. Recuperado de <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>
- Parés, B. (2004). Educar en la diversidad. ¿Realidad o utopía? En M. Sartori & M. Castilla (Comp.), *Educar en la Diversidad ¿Realidad o Utopía?* (pp. 38-44). San Juan: Editorial de la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, Universidad Nacional de San Juan.
- Pérez del Viso de Palou, R. (2004). Capacitación laboral: A quién, cómo y para qué... En M. Sartori & M. Castilla (Comp.), *Educar en la Diversidad ¿Realidad o Utopía?* (pp. 63-70). San Juan: Editorial de la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, Universidad Nacional de San Juan.

- Pérez Rosselló, J. & Urbina Ramírez, S. (1997). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación especial. En A. Sánchez Palomino & J. A. Torres González (Coord.). *Educación especial I Una perspectiva curricular, organizativa y profesional* (pp. 371-386). Madrid: Pirámide.
- Polaino-Lorente, A. (1991). El principio de integración y la formación del profesorado en educación especial personalizada. En V. García Hoz *et al.* *Educación Especial Personalizada* (pp. 67-82). Madrid: Rialp.
- Schmidtke, H. (2004). El problema de la categorización y clasificación en la Educación Especial en la diversidad ¿Realidad o utopía? En M. Sartori & M. Castilla (Comp.), *Educación en la Diversidad ¿Realidad o Utopía?* (pp. 17-27). San Juan: Editorial de la Facultad de Filosofía, Humanidades y Artes, Universidad Nacional de San Juan.
- Sunkel, G. (2006). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina: una exploración de indicadores*. Santiago: CEPAL.
- Trepas Carbonell, C. & Rivero Gracia, M. (2010). *Didáctica de la historia y multimedia expositiva*. Barcelona: Graó.
- UNESCO. (2010). *V Jornadas de Cooperación Educativa con Iberoamérica sobre Educación Especial e Inclusión Educativa*. Santiago: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000188907>
- _____. (2011). *VI Jornadas de Cooperación Educativa con Iberoamérica sobre Educación Especial e Inclusión Educativa: Estrategias para el desarrollo de escuelas y aulas inclusivas*. Santiago: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000193130>
- _____. (2013). *Strategic approaches on the use of ICTS in education in Latin America and the Caribbean*. Santiago: UNESCO. Recovered from https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251_eng
- _____. (2014). *VIII Jornadas de Cooperación Educativa con Iberoamérica sobre Educación Especial e Inclusión Educativa: Accesibilidad e Inclusión Educativa*. Santiago: UNESCO. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/viii-jornadas-educacion-especial-montevideo.pdf>
- _____. (2015). *IX y X Jornadas de Cooperación Educativa con Iberoamérica sobre Educación Especial e Inclusión Educativa*. Santiago: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243045>
- _____. (2016). *XI y XII Jornadas de Cooperación Educativa con Iberoamérica sobre Educación Especial e Inclusión Educativa*. Santiago: UNESCO. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/XI-XII-jornadas-de-Cooperacion.pdf>
- _____. (2017). *XIII Jornadas de Cooperación Educativa con Iberoamérica sobre Educación Especial e Inclusión Educativa*. Santiago: UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261354>

Sobre el autor:

DIEGO BERNASCHINA

Hipoacúsico, artista visual, diseñador, docente e investigador independiente. Licenciado en Artes, Diseño y Educación, Profesor en Arte y Diseño por la Universidad Tecnológica de Chile INACAP. Diplomado en Gráfica Digital y Diplomado en Estética y Filosofía, en ambos diplomados de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Entre 2018 y 2019 recibió un Diplomado de Arte en Representación Territorial en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Santiago. En 2010 recibió la Beca FONDART, otorgada por el Ministerio de Cultura de Chile. Desde 2003 ha participado en varias exposiciones individuales, colectivas, festivales y bienales en Chile y en el extranjero. Lleva más de 10 años impartiendo docencia en distintas áreas de artes plásticas, gráficas y mediales para las instituciones educativas, gubernamentales y sociales. Además, ha realizado ponencias en evento regionales y nacionales.