

# Música para armonizar diferencias\*

*Johan Gustavo Diaz Vargas\*\**

## Resumen

El presente artículo da cuenta del proceso desarrollado durante la ejecución del proyecto “Música para armonizar diferencias”, dirigido a estudiantes con discapacidad leve y moderada entre 15 y 18 años del Centro Crecer, ubicado en la localidad de Usaquén en Bogotá D. C. Su objetivo general fue propiciar un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) y crear el Método Solveman para la enseñanza de la música. El proceso de implementación se determinó mediante una investigación de enfoque cualitativo de tipo etnográfico virtual y el diseño metodológico respondió a cinco fases. En resumen, el diseño del aula virtual se caracterizó por la aplicación de técnicas de aprendizaje con base en el uso de colores, lo que le permitió a la población con discapacidad identificar las notas y otros elementos que componen el discurso musical.

**Palabras clave:** ambiente virtual de aprendizaje (AVA), aprendizaje colaborativo, discapacidad leve y moderada, música, Método Solveman

## Abstract

This article offers an account of the process developed during the implementation of the project “Music to harmonize differences”, focused on students with mild and moderate disabilities between 15 and 18 years of Centro Crecer, located in Usaquén, Bogotá D. C. Its general objective was to foster a virtual learning environment and create the Solveman Method for teaching music. The implementation process was determined by a qualitative research approach of virtual-ethnographic type, and the methodological design responded to five phases. In summary, the design of the virtual classroom was characterized by the application of learning techniques based on the use of colors, which allowed the population with disabilities to identify the notes and other elements that make up the musical.

**Keywords:** Collaborative Learning, Disability, Music, Solveman Method, Virtual Learning Classrooms

\* Este artículo surge del proyecto de investigación titulado “Música para armonizar diferencias”, desarrollado como requisito para obtener el título de Especialista en Diseño de Ambientes de Aprendizaje.

\*\* Licenciado en música por la Universidad Pedagógica Nacional. Especialista en Diseño de Ambientes de Aprendizaje por la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Contacto: johannmusicc@hotmail.com



## Introducción

Esta investigación surgió con el ánimo de construir una estrategia educativa virtual capaz de mejorar los procesos de aprendizaje de la música por parte de personas con discapacidad leve y moderada. Con este fin, privilegió el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA<sup>1</sup>) que, en este caso, se denominó “Música para armonizar diferencias” y se aplicó en el centro de integración social Centro Crecer<sup>2</sup>, ubicado en la ciudad de Bogotá, localidad de Usaquén.

Para desarrollar el estudio, se tomó una muestra de diez jóvenes entre 15 y 19 años. Con esta población se realizó un proceso de formación artística musical que incluyó la articulación del Método Solveman (combinación del método Suzuki<sup>3</sup> y el sistema alternativo noruego) y el AVA. Este promovió la integración, contribuyó a resolver conflictos de grupo, facilitó la consecución de acuerdos en comunidad y permitió mediar, conciliar, trabajar en equipo y explorar el medio de convivencia. Además, con su implementación, los estudiantes conocieron características del mundo común, a saber, el espacio que no conocen completamente debido a sus discapacidades, experiencia que mejoró notablemente diversos procesos que están regulados por intenciones, necesidades o expectativas individuales.

El proyecto “Música para armonizar diferencias” buscó responder a la evidente necesidad de espacios alternativos, creativos y didácticos para la población con discapacidad cognitiva leve y moderada. Por ende, propendió por desarrollar habilidades en los jóvenes del Centro Crecer, interactuar y construir sociedad a través de la música y emplear durante el proceso las nuevas tecnologías de la información y comunicación<sup>4</sup> (TIC).

Además de la conceptualización del Modelo Solveman, otro de los referentes teóricos que sostuvo la experiencia es el enfoque praxeológico, que consiste en la ejecución de prácticas particulares y significantes como procedimientos para la objetivación de la acción (Juliao, 2011). El análisis y reflexión sobre las prácticas humanas enmarcadas en la realización de oficios, profesiones y actividades humanas es uno de los rasgos característicos de este enfoque. En el AVA, el enfoque praxeológico se evidencia en el ejercicio de observar, juzgar, actuar y crear.

Por su parte, en lo tocante al modelo instruccional, se indagó por el modelo Assure:

modelo de diseño instruccional que los profesores pueden usar para diseñar y planear las clases. Sus siglas corresponden a Análisis de los estudiantes, Establecimiento (*setting* en inglés) de objetivos,

1 Ambiente Virtual de Aprendizaje. Alude a un modelo instruccional o estrategia educativa virtual.

2 Este centro atiende a la población con discapacidad y ofrece programas especializados para el desarrollo de las habilidades de cada uno de ellos.

3 “Suzuki creyó que la maestría se logra asegurando cada habilidad que será la base de la próxima habilidad a construir. Con el método Suzuki, la lectura musical es introducida después de que se han desarrollado las habilidades de escucha y de interpretación. Conceptos de lectura tales como digitación, tonalidad, compases y patrones de notación, son introducidos gradualmente de acuerdo con la preparación del estudiante. Este proceso acumulativo construye confianza y autoestima. Suzuki observó que los métodos de enseñanza de música más tradicionales que comienzan con la lectura de notas, no siguen adecuadamente una dirección natural de la secuencia de aprendizaje. Uno aprende a hablar antes que a leer, y el niño puede aprender el lenguaje de la música antes de leerlo” (Vides, 2012, pp. 2-3).

4 Respecto del uso de las TIC en ambientes educativos y sociales que involucren personas con discapacidad, sugiero la lectura del trabajo de Puy (2009).



Selección de métodos instruccionales, medios y materiales, Utilización de medios y materiales, Requerimiento de la participación del estudiante y Evaluación y revisión. El modelo Assure incorpora los eventos de instrucción de Robert Gagné para asegurar el uso efectivo de los medios en la instrucción. Es un modelo cognitivista que da más participación al estudiante para crear su experiencia de aprendizaje. (Góngora y Martínez, 2012, pp. 348-349)

Por otro lado, las prácticas pedagógicas para la enseñanza de la música para población con discapacidad leve y moderada siguieron el modelo de aprendizaje colaborativo fundamentado en los estudios de Collazos, Guerrero y Vergara (2002). Igualmente, se exploró el concepto de *discapacidad* a partir de los planteamientos de Henao-Lema *et al.* (2015), cuyo trabajo contribuye a clarificar la discapacidad cognitiva leve y moderada a partir de la Escala Feaps:

La Escala INICO-FEAPS es un instrumento que ha demostrado suficientes evidencias de validez y fiabilidad en población española con discapacidad

## Marco metodológico

### Enfoque y tipo de investigación

La investigación practicada es de tipo cualitativo (Jiménez-Domínguez, 2000) y se basó en la etnografía virtual, a mi juicio, la más apropiada para hacer el seguimiento del diseño de una estrategia educativa virtual que mejore el aprendizaje de la música de personas con discapacidad. Meneses y Cardozo (2014) explican las bases de este método de indagación como viene:

intelectual, lo que ha permitido llevar a cabo prácticas basadas en la evidencia mediante la evaluación de resultados personales relacionados con la calidad de vida. (p. 677)

Finalmente, con el proyecto se pretendió el perfeccionamiento del practicante y de su práctica, a través de su participación en el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje fusionado con los objetivos de la enseñanza de las artes musicales. Así, este proyecto presenta una innovación pedagógica cuya pregunta orientadora fue la siguiente: *¿cómo el método de aprendizaje Solveman permite la implementación de estrategias de educación virtual para el mejoramiento de la enseñanza musical en estudiantes con discapacidad leve y moderada?* Para ofrecer una respuesta a este interrogante, se trazaron los siguientes objetivos: 1) analizar la viabilidad y aplicación del Método Solveman como didáctica de enseñanza de la música en personas con discapacidad leve y moderada, y 2) diseñar estrategias didácticas por medio de las TIC y a través de un ambiente virtual de aprendizaje que articule el Método Solveman.

La definición de culturas propuesta por Clifford, (1986) quien plantea que estas son redes de significación contextuales, compuestas por conjuntos de símbolos que median la relación de la comunidad cultural con su entorno, [...] permite [a la etnografía virtual hacer] una mirada semiótica de la cultura como textos legibles a partir de los sistemas de signos que la componen, en donde la cibercultura aparece entonces como el conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con las tecnologías de la información y la comunicación. (p. 94)



Este concepto permite entender mejor la selección de los instrumentos de recolección de datos, prioritariamente multimediales (videos y fotografías), y el seguimiento del aula virtual. Esta última fue especialmente diseñada con el fin de profundizar en conceptos relacionados con el aprendizaje de la música a través de una

### **Muestra**

La localidad de Usaquén hace parte de la ciudad de Bogotá. Allí su centro de operaciones el programa de la Secretaría de Integración Social llamado Centro Crecer. A este asisten 53 niños y jóvenes con discapacidad cognitiva y en condiciones de vulnerabilidad social, educativa y económica, divididos en tres modalidades dependiendo de la edad:

instrucción básica sobre manejo de tecnología – ya que muchos de los jóvenes nunca habían tenido un acercamiento a un computador debido a sus discapacidades-. Por supuesto, este enfoque se complementó con los pasos para llevar a cabo procesos de aprendizaje que sugiere el modelo didáctico instruccional Assure.

- habilidades básicas: 6 a 9 años
- habilidades ocupacionales: 10 a 14 años
- proyecto de vida: 15 a 18 años

Para efectos de esta investigación, se seleccionaron 10 jóvenes que pertenecen a la modalidad de proyecto de vida, todos ellos con discapacidades cognitivas leves y moderadas.

## **Técnicas e instrumentos de recolección de información del proyecto “Música para armonizar diferencias”**

### ***Instrumentos de recolección de datos***

En esta fase del proceso investigativo se recurre a las diversas técnicas y herramientas para obtener y consolidar los sistemas de información (entrevistas, encuestas, cuestionarios, observaciones, diagramas de flujo, diccionarios de datos, etc. Después de seleccionar alguna de las anteriores es preciso observar y definir aquello

que queremos analizar. En términos coloquiales, “saber observar es saber seleccionar”. La observación científica tiene la capacidad de describir y explicar el comportamiento, tras haber obtenido datos adecuados y fiables correspondientes a conductas, eventos o situaciones perfectamente identificados e insertos en un contexto teórico.

### ***Rúbrica de evaluación***

Las rúbricas permiten que se determine una escala o valoración del trabajo realizado y del desempeño de los estudiantes. Por medio de ellas también se puede medir los aprendizajes, competencias y conocimientos capitalizados por

el estudiante. Así, tales rúbricas se diseñan para realizar una evaluación objetiva, pues permiten explicitar el mayor o menor dominio de las competencias relacionadas con síntesis, aplicación, crítica, producción de trabajos, etc.



### *Diseño de matrices*

La matriz resume el proceso desde el planteamiento del tema, las preguntas iniciales y, en general, todo el diseño de investigación. Incluye la enunciación de hipótesis alternas, que son

propias de comprobaciones estadísticas, para contrastar evidencias de apoyo de las hipótesis principales.

### *Triangulación de datos*

Desde un punto de vista lógico, en este punto se analiza y se descompone un todo en sus partes constitutivas para su más concienzudo examen. La actividad opuesta y complementaria a esta

es la síntesis, que consiste en explorar las relaciones entre las partes estudiadas y proceder a reconstruir la totalidad inicial.

### *Fases del proyecto*

Se definieron las siguientes fases para el desarrollo del proyecto: 1) diseño del aula virtual e implementación Método Solveman, 2) diseño evaluativo, 3) conocimientos musicales,

4) realización de encuestas a padres de familia y profesores, 5) cargue de evidencias en la plataforma, asaltos culturales y festival (videos y fotos).

## **Desarrollo del proyecto “Música para armonizar diferencias”**

### ***Fase 1. Diseño del aula virtual e implementación del Método Solveman***

Para la ambientación del aula virtual de formación musical del Centro Crecer, se utilizaron materiales de diversos colores, figuras geométricas, tableros de instrucción inicial, cintas de colores, cubos de asociación, instrumentos adaptados y relacionados con esquemas cotidianos, estructuras vocales, etc. Por otro lado, la creación del aula virtual se enmarcó en la plataforma NEO, un sistema de gestión de aprendizaje instalado en un servidor *web*. Este se empleó para administrar, distribuir y controlar las actividades no presenciales de la población con la que se trabajó.

Después de adecuar el aula, vino un trabajo de relación. Por ejemplo, para trabajar la nota sol, utilizamos el color amarillo y establecimos su asociación con el astro sol; luego, ubicamos esta

nota dentro del instrumento melódico, armónico o percusivo y finalmente interpretamos una ronda en tonalidad de sol. Con esto se pretendió potenciar la asociación a nivel auditivo tanto del sonido como de las palabras usadas –que se representaron vocalmente según las capacidades de cada estudiante–. El ejercicio se presentó también en lengua de señas. En conjunto, los ejercicios guiados no solo apuntan hacia el aprendizaje musical, sino de manera general a mejorar aspectos como la interpretación, asociación, disociación, manejo motriz fino y grueso, entre otros. Además, el método demostró su replicabilidad, al proyectar las habilidades en entornos más complejos, como la lectura gramatical y la ejecución de instrumentos armónicos y melódicos. En poco tiempo, los mismos



estudiantes empezaron a enseñar a grupos de aprendices regulares, lo que, de paso consolidó un posible proyecto de vida a través de la

### **Fase 2. Desarrollo guía aprendizaje**

Durante esta fase se planteó una guía de aprendizaje que permitió recolectar datos y realizar una planeación de cada una de las clases. Algunas de las categorías en las que se organizó

música: la construcción de un montaje musical de muy buena calidad y estética.

la información son: tema, subtema, actividad, tiempo de ejecución, acción-competencia, producto a entregar e instrucción.

### **Fase 3. Diseño evaluativo, conocimientos musicales**

En esta tercera fase se planteó el diseño de una rúbrica de evaluación que permitiera verificar lo que se ha logrado dentro del grupo de estudiantes. Para ello, se tuvo en cuenta el enfoque praxeológico. Es decir, el ejercicio buscó suscitar la reflexión para consolidar un discurso después de cada práctica particular y significativa. Como

se dijo más atrás, se trata de un procedimiento de objetivación de la acción, una teoría de la acción, que analiza y reflexiona sobre nuestra propia práctica, oficio, profesión o actividad humana, con el fin de mejorar nuestro trabajo y garantizar una más alta eficacia y eficiencia.

### **Fase 4. Implementación de encuesta a padres de familia y profesores**

En esa etapa se diseñó una encuesta para obtener información acerca de las opiniones, actitudes o sugerencias respecto del aprendizaje de la música por medio del aula virtual. Se construyó de

acuerdo con las necesidades del proyecto de investigación y se aplicó a los profesores y padres de familia que acompañaron el proceso. Esta encuesta se desarrolló a través del aula virtual.

### **Fase 5. Evidencias en plataforma, asaltos culturales y festival (video, fotos)**

En esta fase subdividimos cada uno de los procesos que se llevaron a cabo del siguiente modo:

#### ***Asaltos culturales***

Consisten en la realización de eventos o charlas públicas o privadas en las que se hace una presentación a los asistentes para mostrar lo que han aprendido los estudiantes: rondas, lenguaje de señas, colores, muestra de material gráfico –todas estas son estrategias incluidas en el Método Solveman–. De esta manera, se hizo

posible cambiar la percepción de discapacidad, menguar el miedo escénico de los estudiantes, acercarlos al arte y resignificar su concepto.

Momentos antes de terminar estos asaltos culturales, se solicitaba la participación del público: se pedía que subieran al escenario para



interpretar los instrumentos como lo hacen los jóvenes con discapacidad. Aunque en casi todas las ocasiones se observó un poco de resistencia por parte de los espectadores, este tipo de intervención genera un aprendizaje desde la misma práctica. Después, se les solicitaba a los jóvenes que escribieran su sentir en el muro de las

sensaciones, material para escribir y plasmar lo que pensamos de todo el proceso de manera libre y espontánea –ubicado al lado de la tarima–. De estos eventos queda como evidencia la exhibición en el aula de videos y fotografías, insumo que posteriormente suscitó foros de discusión.

### *Creación y proyección musical*

Por medio de la estimulación adecuada de la creatividad, los jóvenes con quienes se trabajó hoy en día están preparados para diferentes situaciones de la vida cotidiana, ya que pudieron adquirir un mejor conocimiento del mundo

que los rodea y de sí mismos, así como mayor confianza para expresarse de diferentes formas. Nada de esto es posible sin un adecuado desarrollo de la curiosidad, sensibilidad, espontaneidad, imaginación y libre expresión.

## **Resultados. Análisis e interpretación de datos**

### *Plataforma virtual*

#### *Aplicación del AVA prueba piloto*

Para la aplicación de la prueba piloto se estableció una pestaña que garantizara que la encuesta estructurada que se diseñó con fines evaluativos fuera de fácil acceso para los estudiantes,

cuidadores y padres de familia (figura 1). Este instrumento permitió obtener información del aula virtual de aprendizaje.

**Figura 1.** Pestaña de evaluación





El diseño y disposición de las preguntas en la plataforma propendió por la sencillez, pues de ellas dependía en buena medida la obtención de información acerca del punto de vista de los encuestados sobre algunos aspectos importantes del AVA. El criterio de medida que se estableció como evaluación oscilaba entre excelente, sobresaliente, aceptable, insuficiente y deficiente.

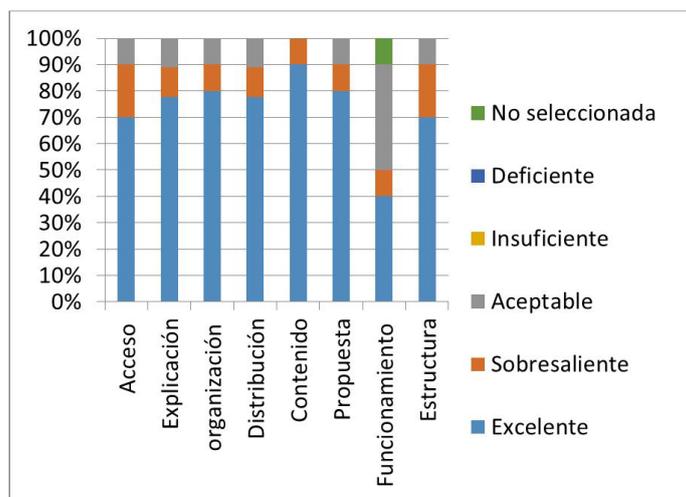
### *La plataforma virtual de aprendizaje AVA*

El diseño de preguntas que se cargaron en la plataforma se desarrolló por medio de una tabla que evidencia el valor de funcionalidad y facilidad que le dan los estudiantes y cuidadores a

También, se creó la opción “no seleccionada” para aquellas preguntas que no se podían responder. El diseño de la encuesta abordó tres categorías trabajadas desde el AVA, tildadas de la siguiente manera: “sobre la plataforma”, “sobre aspectos técnico-pedagógicos” y “comunicación durante el desarrollo del curso”. Estas arrojaron los siguientes datos:

cada ítem, según los criterios: acceso, explicación, organización, distribución, contenido de la propuesta, funcionamiento y estructura (tabla 1).

**Tabla 1.** Evaluación de criterios



Fuente: elaboración propia

De acuerdo con la tabla anterior, las valoraciones de las categorías *acceso* y *explicación* arrojan resultados de excelente y sobresaliente, lo que permite establecer que el acceso con el usuario y clave al AVA fue fácil para los padres y cuidadores. Así mismo, permite colegir que la instrucción dada para el uso del instrumento tecnológico fue clara.

Las categorías *organización*, *distribución* y *contenido* encontraron como fortaleza el diseño de la plataforma entre el 80 % y el 90 % de los encuestados. La población con discapacidad encontró en el AVA un diseño que le permitió establecer una conexión entre los pasos para ingresar, la distribución y los contenidos programáticos para el desarrollo de habilidades cognitivas en música. Los contenidos fueron atractivos y acordes para el tipo de población con la que se trabajó.

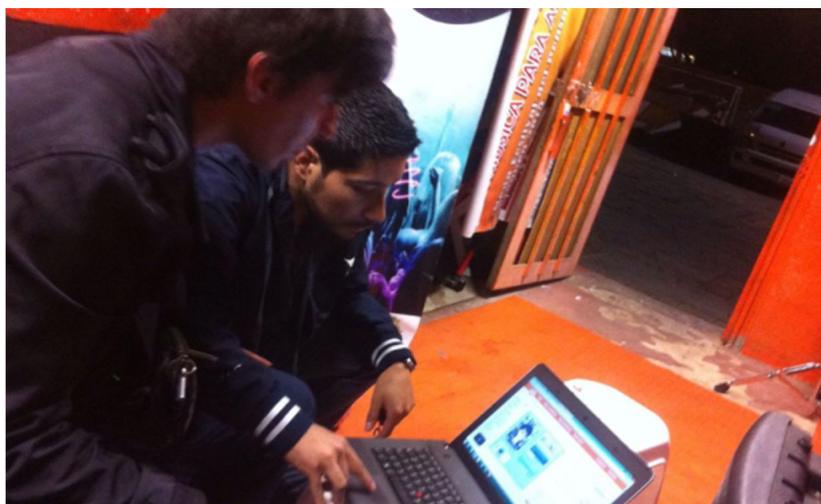


### *Propuesta pedagógica y aprendizaje colaborativo*

Con respecto a la propuesta pedagógica, el modelo privilegiado fue el aprendizaje colaborativo. La población con discapacidad leve y moderada necesita el acompañamiento de un adulto para el manejo del aula virtual. Este acompañamiento generó confianza en el estudiante y en los mismos padres y cuidadores frente al acceso al internet y el manejo de la plataforma. Uno de los hallazgos en esta categoría es que el uso de la plataforma suscitó espacios de integración de los grupos familiares; muchos de los miembros de las diferentes familias vinculadas al proyecto manifestaron su interés por capacitarse para

utilizar la plataforma y por adquirir algunas nociones de música para contribuir en el proceso de formación de los estudiantes. La colaboración de los instructores-investigadores facilitó el uso de la tecnología. En palabras de Marín-Barbero (2004), se dio un proceso de *tecnicidad*. Dentro de los postulados del aprendizaje colaborativo, es claro que todos trabajan alrededor de un mismo fin para alcanzar metas conjuntas, lo que quiere decir que el éxito de uno es el éxito de todos: en este punto se entabla, pues, una relación directa con el modelo de aprendizaje.

**Figura 2.** Evidencia de trabajo colaborativo entre el instructor y un joven con discapacidad cognitiva leve en la realización de las actividades del aula virtual de aprendizaje



Fuente: elaboración propia

Por otro lado, dentro del trabajo colaborativo fue necesario reforzar algunas instrucciones de manera presencial para incentivar el uso del AVA. De acuerdo con las encuestas, las instrucciones presenciales fueron calificadas como excelentes y sobresalientes, hecho que acentúa la obligatoriedad de la estrategia de capacitación presencial para afianzar el uso de los recursos digitales y aclarar el desarrollo de las actividades en línea.

La categoría de instrucciones de actividades arrojó un resultado excelente y sobresaliente, lo que indica que las actividades de aprendizaje y refuerzo generaron conocimientos musicales –incluso dieron paso a la conformación de un grupo de música (salsa). Este último se presentó ante el público en una de las versiones de los asaltos culturales (fase 5 del diseño metodológico).

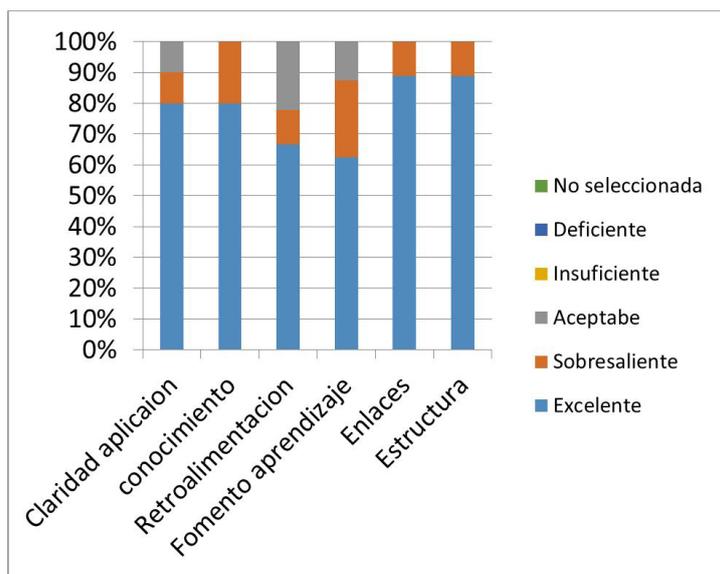


### *La comunicación durante el desarrollo del curso*

Para analizar los procesos comunicativos de la experiencia, se tomaron en cuenta los datos de las encuestas, algunas entrevistas y la observación

directa de los investigadores. Con base en estos elementos se definieron las siguientes categorías (tabla 2):

**Tabla 2.** Sobre la comunicación durante el desarrollo del curso



Fuente: elaboración propia

De acuerdo con la tabla, los resultados en la categoría claridad de aplicación y conocimiento arrojan un porcentaje entre el 80 % y 90 %, lo que indica una buena implementación del lenguaje, normas de etiqueta y dominio del tema por parte del docente. De la misma manera, la retroalimentación y el fomento del aprendizaje obtuvo resultados entre excelente y sobresaliente. Sobre este punto destacan correcciones

concisas, los aprendizajes colaborativos y la socialización de saberes a través de la interacción en la herramienta virtual (foros y blogs). Los ítems de enlaces y estructura arrojaron un resultado que osciló entre el 80 % y el 100 %. Esto parece indicar que los recursos virtuales fueron apropiados para la experiencia. Además, en esta categoría se resaltó la ubicación de los recursos en el diseño del AVA.

## Conclusiones

Tras analizar los resultados se evidencia la viabilidad del proyecto "Música para armonizar diferencias" y su propuesta de articular el Método Solveman en una plataforma virtual que posibilite que los estudiantes con discapacidad

leve y moderada tengan acceso a las nuevas tecnologías de la información por medio de un AVA; puedan vincularse en procesos concretos de inclusión y socialización; mejoren sus competencias y habilidades, y, en específico, gocen de las



oportunidades que el arte musical ofrece para sus proyectos de vida. “Música para armonizar diferencias” demostró resultados positivos en calidad de nueva didáctica para la enseñanza de la música.

En esencia, este proyecto se erigió como una oportunidad para la población con discapacidad de acercarse a las aulas virtuales durante sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Por esta razón, el diseño del AVA exigía una selección clara de contenidos y actividades, así como la interacción y el acompañamiento de padres de familia e instructores (aprendizaje colaborativo). En todo caso, el desarrollo de la experiencia también evidenció la necesidad de la enseñanza presencial: el correcto manejo del componente virtual no podía garantizarse sin una instrucción previa y acompañada por parte del docente.

Para concluir, es preciso indicar que el funcionamiento del AVA se vio afectado porque el Centro Crecer no cuenta con aulas digitales ni

computadores que permitan desarrollar competencias digitales en sus estudiantes<sup>5</sup>. Lamentablemente, tampoco tiene acceso a los servidores comunitarios. Por este motivo, para efectos de esta investigación, se debieron gestionar portátiles de manera independiente. Este hecho denota que la inversión social del Estado dedicada a esta población es prácticamente nula y deja una fuerte inquietud sobre la garantía de su derecho al acceso e interacción con las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Finalmente, a manera de observación prospectiva, el Método Solveman es una alternativa cuya implementación en otros contextos de trabajo debería considerarse seriamente. Sin duda, podría ser una metodología bandera en el país por su capacidad de centrar sus potencialidades en los más desfavorecidos. En ese sentido, su alcance no se limita a poblaciones con discapacidad, sino que, en un rango más amplio, es susceptible de aplicarse en otras experiencias sociales.

## Referencias

- Cardona, A. (2010). *La educación inclusiva: derechos, discapacidad y niñez* [trabajo de grado]. Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia.
- Collazos, C., Guerrero, L. y Vergara, A. (2002). Aprendizaje colaborativo: un cambio en el rol del profesor [artículo sin publicar]. *Universidad de Chile*. Recuperado de <https://users.dcc.uchile.cl/~luguerre/papers/CESC-01.pdf>
- Góngora, Y. y Martínez, O. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(3), 342-360. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201024652016.pdf>

5 El trabajo de grado de Cardona (2010) presenta un “diagnóstico cualitativo de la garantía y goce del derecho a la educación inclusiva en Bogotá a la luz del artículo 24 de la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad” (s. p.). Recomiendo su lectura para ampliar la información sobre este asunto.



- Henao-Lema, C., Verdugo-Alonso, M. y Córdoba-Andrade, L. (2015). Adaptación para Colombia de la Escala INICO-FEAPS de evaluación de calidad de vida de personas con discapacidad intelectual. *Revista de la Facultad de Medicina*, 63(4), 677-686. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/5763/576363526013.pdf>
- Jiménez-Domínguez, B. (2000). Investigación cualitativa y psicología social crítica. Contra la lógica binaria y la ilusión de la pureza. *Revista Universidad de Guadalajara*, 17. Recuperado de <http://www.cge.udg.mx/revistaudg/rug17/3investigacion.html>
- Juliao, C. (2011). *El enfoque praxeológico*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Martín-Barbero, J. (2004). Razón técnica y razón política: espacios/tiempos no pensados. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 1(1), 22-37.
- Meneses, T. y Cardozo, J. (2014). La etnografía: una posibilidad metodológica para la investigación en cibercultura. *Encuentros*, 12(2), 93-103. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4766/476655660007.pdf>
- Puy, M. (2009). *Tecnologías de la información y las comunicaciones para personas con discapacidad intelectual* [trabajo de grado]. Universidad Pública de Navarra, Navarra, España. Recuperado de <http://riberdis.cedd.net/handle/11181/4262>
- Vides, A. (2012). Método Suzuki: el método de la lengua materna. *Plurentes. Artes y Letras*, 1(2), 1-4. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/15752/all-0001.pdf?sequence=1>