

1. Atención a las diferencias personales en el aprendizaje

“ El modelo DUA se refiere a la accesibilidad como: *garantizar que los entornos de aprendizaje, **incluidos los materiales educativos y las tecnologías utilizadas**, sean accesibles para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o necesidades específicas.* Esto implica **adaptar los recursos y las actividades** para asegurar que **todos los estudiantes puedan acceder, participar y beneficiarse** plenamente de la experiencia educativa.

En el contexto de las artes plásticas, tanto el modelo DUA como la accesibilidad y la inclusión desempeñan un papel importante. Algunas estrategias y consideraciones específicas podrían incluir:

- **Ofrecer múltiples formas de representación de la información artística:** Proporcionar descripciones verbales, imágenes, videos o **materiales táctiles** para que los estudiantes puedan explorar y comprender diversas formas de expresión artística.
- **Adaptar los materiales y las herramientas:** Proporcionar adaptaciones físicas o tecnológicas para permitir que los estudiantes con discapacidades motrices o sensoriales puedan participar plenamente en las actividades artísticas. Esto puede incluir el uso de **herramientas especializadas, materiales de arte adaptados o software de diseño accesible.**
- **Fomentar la expresión creativa diversa:** Permitir que los estudiantes **elijan diferentes medios y formas de expresión artística** según sus preferencias y habilidades. Esto podría incluir opciones para dibujar, pintar, modelar, fotografía, *collage* o arte digital, entre otros.

- **Valorar la diversidad y las perspectivas individuales:** Promover un **ambiente inclusivo donde se valoren y respeten las diferentes formas de expresión artística** y las perspectivas individuales de los estudiantes. Esto puede implicar fomentar la **apreciación de la diversidad cultural, étnica y de género en las obras de arte**, así como alentar a los estudiantes a explorar y **expresar su identidad y experiencias personales** a través del arte.
- **Utilizar tecnologías digitales:** Las tecnologías digitales pueden ser una herramienta poderosa para la inclusión en las artes plásticas. Por ejemplo, el uso de **software de diseño gráfico o de edición de imágenes** puede permitir a los estudiantes experimentar con diferentes técnicas y estilos artísticos de manera accesible. Además, las tecnologías digitales también pueden **facilitar la creación y el intercambio de obras de arte entre estudiantes**, promoviendo la colaboración y la retroalimentación.

La aplicación práctica de estas estrategias puede variar dependiendo de las necesidades y características individuales de los estudiantes. Los docentes y profesionales del ámbito educativo **debemos adaptar las prácticas pedagógicas a las necesidades específicas de nuestros estudiantes**, teniendo siempre en cuenta los principios del modelo DUA, la accesibilidad y la inclusión.

[cat-close-laptop.gif](#)"Profe, el gato no me ha dejado estudiar" | Cat Close Laptop GIF por [hgfds](#) vía [Tenor.com](#)

Una de las características más importantes de las **diferencias personales** en el aprendizaje puede ser lo relativo a la '**brecha digital**'. La brecha digital surge cuando hay una **diferencia en el acceso y uso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) entre diferentes grupos de personas**. Puede ser causada de manera general por lo siguientes aspectos:

- No tener acceso a Internet en sus hogares debido a limitaciones económicas o de infraestructura.
- No tener posesión de dispositivos como ordenadores, tabletas o *smartphones* por su situación familiar (económica, número de hermanas/os, etc.)
- La falta de conocimientos y habilidades para usar tecnologías digitales de manera efectiva. Los conocimientos previos de la familia influyen en el desarrollo del alumnado en sus etapas más tempranas.
- Ausencia de un uso responsable de los dispositivos para acceder a los contenidos educativos o a programas básicos de ofimática u otras apps con intención educativa.

Todas estas razones hacen que **parte de nuestro alumnado quede fuera de las oportunidades y recursos que se le brinda**, no pudiendo hacer buen aprovechamiento de ellos, o directamente, no tener acceso. Una de nuestras principales misiones en el aula es **sondear qué alumnas/os pueden ser objeto de esta brecha digital** y solucionarlo.

Cada centro tendrá establecida de una manera similar el *modus operandi* en estas situaciones para gestionar los préstamos de material (mediante tutores, jefatura de estudios...), pero es nuestro deber localizar estas carencias y **proveer de los conocimientos necesarios para su uso, facilitando el acceso a las TIC**, bien sea avisando para solicitar el hardware necesario así como formar en el buen uso del mismo, hacer de su utilización una rutina, acompañar y ampliar los conocimientos de nuestro alumnado.

En la [web del equipo CDD Aragón](#) encontramos un apartado específico que nos habla del **Programa de Cooperación Territorial (PCT) para la Digitalización del Ecosistema Educativo #EcoDigEdu** donde nos podemos informar de cómo se solucionan dichos préstamos.

En cuanto a las apps para utilizar con los diferentes perfiles del alumnado podemos consultar los siguientes capítulos dentro de nuestro libro CATEDU **B2 Artes plásticas. Área 5. Empoderamiento de los estudiantes:**

6.3 Accesibilidad en web y apps

3. Aplicaciones para trabajar diferentes perfiles específicos del alumnado

6.7 Sistemas Aumentativos de Comunicación.

Revision #9

Created 2023-03-07 14:36:24 CET by Minerva Rodríguez

Updated 2023-09-11 20:42:19 CEST by Elena I. Moncayo