

---

# Talleres virtuales para el acercamiento a las habilidades digitales en un colectivo de arte inclusivo

*Virtual workshops for the approach to digital skills in an inclusive art collective*

---

## Palabras clave

Habilidades digitales, inclusión, discapacidad, expresión artística, fotografía, grabación de audio.

---

## Keywords

Digital skills, inclusion, disability, artistic expression, photography, audio recording.

---

## 1. Introducción

En la sociedad actual desarrollar herramientas digitales es parte importante de la comunicación, así como la capacidad crítica, de análisis y creatividad en su uso. Sin embargo, la desigualdad se manifiesta en el acceso a este aprendizaje, de manera que existe la denominada brecha digital por razones como género, edad, funcionalidad (como en el caso de las personas en situación de discapacidad), estrato económico, ubicación geográfica, puestos laborales y nivel formativo. Integrar las tecnologías de la información y la comunicación a la vida de las personas les favorece a tener un mejor acceso a la comunicación y la cultura, con mejores posibilidades de inclusión social y digital en la sociedad (Bonilla-del-Río *et al.*, 2018).

Las habilidades digitales son entendidas como el conjunto de saberes para el uso de herramientas de comunicación, acceso, procesamiento y producción de la información (DGTIC UNAM, 2014). Están compuestas por diferentes conjuntos de habilidades, como el manejo de medios. Estos incluyen imagen, audio y video.

Según Bonilla-del-Río *et al.* (2018), las personas pueden ser productoras de contenido o solamente consumidores del contenido de otros. Ser capaz de crear su propio contenido por diferentes medios empodera a las perso-

## Alicia María Sandoval Poveda

<asandovalp@uned.ac.cr>

Universidad Estatal a Distancia.  
Costa Rica

## Ricardo Osorno Fallas

<rosorno@uned.ac.cr>

Universidad Estatal a Distancia.  
Costa Rica

## Ana Lorena Soto-Barquero

<asotob@uned.ac.cr>

Universidad Estatal a Distancia.  
Costa Rica



## Para citar:

Sandoval, A. M. *et al.* (2022). Talleres virtuales para el acercamiento a las habilidades digitales en un colectivo de arte inclusivo. *Revista Española de Discapacidad*, 10(2), 239-249.

Doi: <<https://doi.org/10.5569/2340-5104.10.02.13>>



nas para no ser solo receptores pasivos de lo que otros proponen y tener la oportunidad de comunicarse por más vías. Esta oportunidad debería ser accesible para todas las personas, incluidas aquellas en situación de discapacidad.

De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Discapacidad del año 2018, el 18,2% de personas de 18 años y más en Costa Rica viven en situación de discapacidad, esto representa aproximadamente 670.640 personas (Instituto Nacional de Estadística y Censos, 2019). En este país hay una serie de leyes, convenios y convenciones nacionales e internacionales que tiene como objetivo asegurar la inclusión de las personas en situación de discapacidad. Como protección a esta población, en el año 2008 la Asamblea Legislativa de Costa Rica aprobó la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo (ONU, 2006).

Dentro los compromisos adquiridos por el Estado costarricense a través de esta convención, se incluye lo establecido en el artículo 9, en cuanto al derecho de acceso a los sistemas y las tecnologías de información y comunicación a las personas en situación de discapacidad. Esto con el objetivo de que vivan de manera independiente y puedan participar en los diferentes aspectos de la vida cotidiana. Para lograr esto es necesario promover el uso de nuevos medios e Internet en la población en situación de discapacidad, lo que implica el fortalecimiento de habilidades digitales o tecnológicas que permiten la inclusividad de la persona en situación de discapacidad en la sociedad del conocimiento.

El presente artículo pretende mostrar una experiencia para el acercamiento a las habilidades digitales de manejo de medios a las personas que forman parte de un colectivo de arte inclusivo, por medio de un taller de fotografía y grabación de audio. El colectivo se formó en el año 2016 y hasta los primeros meses del año 2020, con una población con edades de adolescente y adulto joven, el trabajo que se realizaba daba énfasis a las artes escénicas para mejorar las habilidades de comunicación, expresión de sentimientos y trabajo en equipo.

Durante ese periodo de trabajo, los y las integrantes del grupo mostraban interés en utilizar la tecnología como medio de comunicación y expresión a través del uso de la aplicación de WhatsApp. Reafirmando lo que dice Castro Lozano (2012, p. 2) “la comunicación es de vital importancia para el proceso de inclusión social”. Durante el día a día, siempre existe la posibilidad de comunicar a otros algún pensamiento o necesidad a través de nuestros gestos, acciones o de manera verbal. La tecnología permitió ampliar esta gama de posibilidades de comunicación a través de diferentes aplicaciones.

Posteriormente, con el confinamiento por motivo de la pandemia causada por la COVID-19 se continuó con el trabajo de manera virtual. En esta etapa los integrantes del grupo aprendieron a utilizar la plataforma Zoom desde diferentes dispositivos digitales. En un primer momento el propósito de los encuentros virtuales fue brindar acompañamiento durante el periodo de cuarentena. La virtualidad se convirtió en una oportunidad para “la eliminación de barreras y obstáculos que pueden generar situaciones discriminatorias” (del Río *et al.*, 2018, p. 74) al ofrecer un medio de expresión y convivencia entre el grupo.

En este contexto se planteó trabajar con habilidades digitales con los miembros del colectivo de arte inclusivo. El trabajo elaborado partió de la hipótesis de que es posible realizar un acercamiento a las habilidades digitales en jóvenes en situación de discapacidad a través de talleres virtuales. Según Colás *et al.* (2019), al hacer las primeras aproximaciones en escenarios tecnológicos es importante hacerlo de forma natural y que despierte interés en el estudiantado, por lo que los talleres desarrollados dan posibilidad a cada participante de producir el contenido con temas de su afinidad. El objetivo de los talleres fue acercarse a la habilidad

digital de manejo de medios a través de la producción de imágenes y audio por parte de las personas participantes, específicamente a través de generar una historia con fotografías y una narración colectiva.

- **Inclusión y habilidades digitales**

Desde el paradigma de la inclusión de la persona en situación de discapacidad se busca eliminar las barreras físicas, educativas y socioculturales en busca de que cada persona pueda integrarse de manera productiva a la sociedad. Es así como Leyva (2016) nos dice que para hablar de inclusión plena es necesario que el individuo contribuya a una transformación a nivel familiar, laboral y comunitaria.

Un gran salto en todo este proceso de inclusión se dio con la incorporación de la tecnología en la cotidianidad del día a día de los individuos. Integrar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al proceso inclusivo es necesario “puesto que constituyen el andamiaje que va a permitir la participación y la realización de tareas ajustadas a las posibilidades e intereses de las personas” (Cabero *et al.*, 2016, como se citó en Fernández *et al.*, 2018, p. 3). Además, en Costa Rica la Sala Constitucional reconoció el acceso a Internet como un derecho fundamental (Miranda, 2016), lo que implica un compromiso del sector educativo para asegurar que las personas puedan acceder a Internet y hacer un uso activo de este. Según lo expresado anteriormente, es fundamental ofrecer a las personas en situación de discapacidad recursos tecnológicos según sus posibilidades de uso, para facilitar espacios de comunicación y esparcimiento.

Una de las dificultades que enfrentan las personas del colectivo es en la comunicación, tanto del habla como del lenguaje, y las habilidades tecnológicas pueden contribuir a mejorar la comunicación con su entorno utilizando diferentes aplicaciones y dispositivos electrónicos.

En este momento la tecnología está inmersa en la vida diaria de todas las personas y las diferentes actividades educativas, sociales, laborales y económicas. Para poder acceder a toda esta información y conocimiento es importante que las personas en situación de discapacidad aprendan su uso y aplicación para favorecer la inclusión a la sociedad.

Hoy por hoy existe una generación tecnológica que corresponde a las personas menores de 30 años, que nacieron en un entorno con mucha tecnología y han incorporado competencias tecnológicas desde temprana edad (Castaño *et al.*, 2009), grupo etario en el que se encuentran las personas participantes del proyecto, quienes no necesariamente han tenido las mismas oportunidades. Desarrollar habilidades digitales permite a la persona no solo ser usuario o receptor de información, sino que da la oportunidad de aprender a crear utilizando diversos dispositivos tecnológicos.

- **Habilidades digitales**

La Universidad Autónoma de México (UNAM) generó una matriz para clasificar y evaluar las diferentes habilidades digitales en personas universitarias, la cual se dividió en 8 temas: acceso a la información; comunicación y colaboración en línea; seguridad de la información; procesamiento y administración de la información; manejo de medios; equipos de cómputo y dispositivos móviles; ambientes virtuales de aprendizaje y recursos y herramientas tecnológicas de apoyo a la enseñanza. Cada uno de estos temas se divide en varios rubros. Para cada rubro, establecieron tres niveles de habilidad posibles: conocimientos generales del uso de las TIC, conocimientos que se adquieren y desarrollan durante la formación universitaria y conocimientos especializados de TIC para una labor en específico (DGTIC UNAM, 2014).

Esta clasificación presenta una clara agrupación y operacionalización de las habilidades digitales, las cuales pueden utilizarse en otras poblaciones para comprender las habilidades que poseen y las que necesitan desarrollar.

Para esta experiencia se trabajó la habilidad digital de manejo de medios, la cual se divide en imagen, audio y video. Las habilidades más básicas de manejo de medios son abrir y guardar, transferir de un dispositivo a otro, descargar de un sitio web, dispositivo móvil o unidad de almacenamiento y emplear dispositivos móviles para generar. Se consideran de nivel 2 las que implican edición y de nivel 3 las que implican distinguir y trabajar con diferentes formatos y softwares.

**Tabla 1. Habilidades nivel 1 para manejo de medios**

Rubro	Habilidades nivel 1
Imagen	a) Abrir y guardar una imagen. b) Transferir imágenes de un dispositivo a otro. c) Descargar imágenes. d) Emplear dispositivos móviles para generar imágenes.
Audio	a) Abrir y guardar un audio. b) Transferir audio de un dispositivo a otro. c) Descargar audios. d) Emplear dispositivos móviles para generar audios.

Fuente: elaboración propia, basado en DGTIC UNAM, 2014.

El objetivo de los talleres realizados fue acercar a la población a la habilidad digital de manejo de medios a través de la producción de imágenes y audio, específicamente a través de generar una historia con fotografías y una narración colectiva. Para alcanzar este objetivo se definió trabajar desde el nivel uno con fotografía y audio como el mínimo de habilidades esperables para adultos jóvenes, como las personas participantes.

A continuación, se presenta la metodología utilizada para este fin, así como los principales resultados, a partir de los cuales se realiza una discusión, conclusiones y recomendaciones.

## 2. Desarrollo de la experiencia

La experiencia se llevó a cabo en los meses de octubre y noviembre de 2020. Consistió en 10 sesiones, la mitad dedicadas al tema de fotografía y la otra mitad a audio. Se realizaron sesiones semanales de hora y media de duración por medio de la plataforma Zoom. Para cada habilidad se realizó una sesión diagnóstica y, posteriormente, se desarrollaron actividades durante cuatro sesiones con el objetivo de realizar una creación artística. En el primer taller se buscaba que cada participante hiciera una historia con fotografías y en el segundo taller la creación de un audio colectivo.

En los talleres participaron los integrantes del Colectivo Arte Inclusivo Rompecabezas, con edades entre los 13 y los 28 años, con un total de 10 participantes, 6 hombres y 4 mujeres. El equipo facilitador estuvo

compuesto por un comunicador, una psicóloga y una terapeuta de lenguaje. Se envió un formulario previo a las familias para explorar las habilidades que ya tenían las personas participantes y al finalizar todas las sesiones se envió un nuevo formulario de evaluación del proceso.

Con el formulario de diagnóstico enviado a las familias se estableció que la mayoría de las personas del grupo utilizaba su teléfono como medio principal para generar fotografía y audios, todos sabían tomar y mandar fotos y la mayoría enviar audios a través de servicios de mensajería.

- **Estrategia del taller de fotografía**

El objetivo del taller de fotografía fue que cada participante, tomando sus propias fotografías, formara una secuencia que contara una historia. Se desarrollaron cinco sesiones: un taller diagnóstico, dos de acercamiento a las habilidades de fotografía, uno de supervisión del trabajo y uno de presentación final. En cada sesión se dejó una asignación de repaso para la semana.

El desarrollo planteado se encuentra en la tabla 2. Las sesiones se realizaron entre el 25 de septiembre y el 23 de octubre, con una duración de alrededor de 1 hora y media, excepto la sesión 9 que correspondió a cuatro subgrupos divididos en espacios de atención de media hora.

**Tabla 2. Estructura de las sesiones de taller de fotografía**

Sesión	Tema	Objetivo	Actividades desarrolladas	Asignación
1	Introducción	Evaluar las habilidades básicas en fotografía de cada participante: buscar, descargar y hacer fotos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisar la foto de un animal enviada a cada participante e imitar el animal que les correspondía.</li> <li>• Buscar una foto de un lugar al que le gustaría ir y compartirla en el chat grupal.</li> <li>• Tomar una fotografía de su objeto favorito en la casa.</li> </ul>	
2	Planos fotográficos	Aprender los diferentes tipos de planos fotográficos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir el concepto de fotografía.</li> <li>• Tomar fotografías con cada uno de los planos explicados.</li> </ul>	Tomar una fotografía en el plano que se le asigna.
3	Cómo crear una historia con fotografías	Comprender el concepto de secuencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una secuencia de movimientos.</li> <li>• Construir la secuencia de una historia con dibujos desordenados.</li> <li>• Escuchar la explicación de cómo crear una secuencia con fotografías.</li> <li>• Planear el tema de sus propias secuencias.</li> </ul>	Contar una historia con cinco fotografías.
4	Supervisión en subgrupos	Apoyar el desarrollo de la secuencia de cada participante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en cuatro subgrupos:</li> <li>• Exponer sus fotografías y explicar la historia que pretenden contar.</li> <li>• Opinar sobre las secuencias de las demás personas.</li> <li>• Recibir recomendaciones para mejorar su secuencia.</li> </ul>	Realizar las nuevas fotografías de corrección.
5	Presentación	Exponer la secuencia terminada de cada participante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer ante el grupo la secuencia realizada.</li> <li>• Exponer en Facebook su secuencia sin explicaciones.</li> </ul>	Compartir y comentar en Facebook las secuencias.

Fuente: elaboración propia.

- **Estrategia del taller de audios**

El objetivo del taller de audio se estableció como hacer una grabación de una narración grupal, por lo que en lugar de un producto individual se contaría con un fragmento del libro *El Principito* narrado por todas las personas participantes del taller. Se desarrollaron cinco sesiones: un taller diagnóstico, uno de habilidades vocales, otro de grabación de audios, otro de revisión del audio y la presentación final.

El desarrollo planteado se encuentra en la tabla 3. Las sesiones se realizaron entre el 30 de octubre y el 27 de noviembre con una duración de entre 1 hora y hora y media, excepto la sesión 9 que correspondió a cuatro subgrupos divididos en espacios de atención de media hora.

**Tabla 3. Estructura de las sesiones de taller de audio**

Sesión	Tema	Objetivo	Actividades desarrolladas	Asignación
6	Evaluación de habilidades en audios.	Evaluar las habilidades en audio de cada participante: escuchar y grabar audios, identificar y producir emociones con la voz.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calentamiento con ejercicios vocales.</li> <li>• Escuchar en el audio de Historias Paralelas una leyenda narrada.</li> <li>• Decir una frase “Se acabó la mantequilla” con diferentes emociones y entonaciones.</li> </ul>	
7	Desarrollo de habilidades vocales.	<p>Aprender ejercicios para la mejor modulación de la voz.</p> <p>Reconocer emociones a través de la escucha.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calentar la voz y hacer series de escalas.</li> <li>• Escuchar una misma canción en varias lenguas diferentes.</li> <li>• Escuchar escenas en diferentes idiomas e identificar qué creen que está sucediendo y qué están sintiendo las personas. Luego se ve la escena.</li> <li>• Grabación de un mensaje grupal para la semana de los derechos de las personas con discapacidad.</li> </ul>	
8	Grabación de audios	Desarrollar la habilidad de grabar audios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de vocalización de calentamiento.</li> <li>• Aprender a usar la aplicación RecForge.</li> <li>• Grabación de un fragmento de la rima XXIII de Gustavo Adolfo Bécquer.</li> <li>• Repartición de frases de “El Principito y la Rosa”.</li> </ul>	Enviar su frase grabada.
9	Revisión de audios	Escuchar el audio grabado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En sesiones individuales se escuchó la grabación del audio.</li> </ul>	
10	Presentación del audio		<ul style="list-style-type: none"> <li>• En la actividad de cierre del año se presentó el audio completo.</li> </ul>	

Fuente: elaboración propia.

### 3. Resultados

En las sesiones dedicadas a la fotografía se evaluaron las cuatro habilidades de nivel uno: abrir fotografías, tomar fotografías, enviar fotografías y descargarlas. En cuanto la primera, todos se mostraron capaces de abrir fotografías que les llegaran por vía de un servicio de mensajería, lo que también reportaron sus fami-

liares. No solo el equipo investigador les envió fotografías, sino que recibían las de sus compañeros y compañeras en un chat grupal, y podían comentar las de los demás. De esta misma forma, todas las personas participantes mostraron la capacidad de enviar fotografías por medio del servicio de mensajería, ya fuera fotografías tomadas por ellos y ellas o guardadas previamente en la memoria de su teléfono. En cuanto a tomar fotografías, todas las personas lo hicieron durante el taller, pero dos participantes dieron siempre prioridad a hacer autofotos (conocidas como *selfies*) con respecto a tomar otro tipo de capturas. Se les enseñó a tomar fotografías en diferentes planos y la mayoría fueron capaces de tomar las fotografías en el plano que se les pedía. Finalmente, fueron capaces de descargar una fotografía de algún sitio web, aunque algunas personas lo hicieron realizando una captura de pantalla y no bajando el archivo.

Para profundizar en estas habilidades, se estableció como la meta del taller de habilidades fotográficas crear una historia con una secuencia de fotografías. Para esto se evaluó que todas las personas participantes fueran capaces de reconocer secuencias de imágenes previamente armadas y explicar lo que sucedía en estas. Así mismo, todas las personas lograron ordenar secuencias de imágenes simples de tres o cuatro acontecimientos que se les presentaban en desorden.

En total se generaron diez secuencias, cada una compuesta por cinco fotografías, excepto la de una participante que quiso hacer la suya de cuatro. Aunque en la sesión sobre planos fotográficos la mayoría realizó fotografías en los diferentes tipos de planos cuando se le solicitaban, a la hora de realizar su propia secuencia solo la mitad de las personas participantes utilizaron más de un tipo de plano que no fuera general. La otra mitad de las secuencias son todas en planos generales o de un solo tipo.

De acuerdo con lo reportado por las familias, 30% (n=10) fueron hechas en solitario por la persona participante (una con sentido de secuencia) y 70% (n=10) las realizaron como creación conjunta con alguien más. Sin embargo, el apoyo que recibieron fue dirigido a planear y organizar la secuencia, no a tomar las fotografías, las que sí fueron tomadas por las personas participantes excepto en dos casos. Las secuencias que carecen del sentido para contar una historia por sí solas fueron hechas por participantes que no tuvieron el apoyo de alguien más. Las personas participantes enviaron personalmente las fotografías tomadas al equipo.

Como se ve, en el desarrollo de las secuencias las personas participantes pudieron poner en juego su habilidad de tomar fotografías y enviarlas, así como pusieron en práctica las habilidades de abrir y descargar fotografías durante las actividades del taller.

En cuanto a la apreciación de las personas participantes sobre las actividades realizadas, en una escala de 1 a 5 sobre el gusto de participar, el promedio de respuesta brindado fue de 4.3 (n=10). En cuanto a las actividades, tomar fotos de diferentes planos tuvo un promedio de 4.3 (n=10), hacer sus propias secuencias 3.6 (n=10) y publicar las fotografías 4.33 (n=10). Al preguntarles qué fue lo que más les gustó del taller de fotografía listaron: compartir con las otras personas del grupo, compartir lo que hacían y ver lo que hacían las otras personas también, hacer secuencias, jugar con la luz, tomar fotos en diferentes planos y secuencias, aprender, experimentar y usar la creatividad.

En cuanto a las habilidades digitales relacionadas con la producción de audios (abrir y guardar, transferir, descargar y emplear dispositivos móviles para generar audios), se evidenció que todas las personas participantes sabían enviar y escuchar audios a través del teléfono, pero solo con la aplicación de mensajería donde se graban en la aplicación y automáticamente se descargan los audios que reciben. También pueden reenviar un audio que hayan recibido de otra persona.

La meta del taller era la generación de un audio conjunto, basado en un extracto del libro *El Principito*. Para este fin se evaluaron tres áreas: la habilidad de grabar audios, la transmisión de emociones en la voz y aspectos fónicos. Se evidenció que las personas participantes lograban diferenciar emociones básicas en la voz, aunque les costaba darles nombre, y en cuanto a la parte vocal se encontraron dificultades como una coordinación fónica no adecuada, problemas de dicción en 40% (n=10) de las personas participantes. No había ni tipo ni modo respiratorio adecuado.

Durante la ejecución del taller se intentó ampliar la habilidad de generar audios y enviarlos desde otras aplicaciones, pero hubo dificultad por parte de las personas participantes para utilizar una aplicación para grabar que les era desconocida. La mayoría prefirió utilizar los audios del servicio de mensajería aun después de haber aprendido a grabar en la aplicación y enviar audios desde ella. 50% (n=10) de las personas participantes hicieron su grabación del audio grupal sin ayuda, 20% (n=10) tuvieron ayuda de una persona de la familia y 30% (n=10) la hicieron por iniciativa de alguien más que les insistió.

Sin embargo, el grupo participante comprendió el concepto de narración colectiva y grabaron la frase que se les asignó. El resultado fue una grabación de 1:04 minutos, de un extracto del libro *El Principito*. Se contó con la grabación de 12 participantes, 2 voluntarias y 1 profesor para completar el texto.

En cuanto a la apreciación de las actividades, en una escala de 1 a 5, el taller obtuvo un promedio de calificación de 3.67 (n=10) por parte de las personas participantes. En cuanto a los ejercicios que conformaron el taller, hacer ejercicios vocales tuvo un promedio de 3.5 (n=10), las dinámicas para identificar emociones en la voz 3.3 (n=10) y grabar el audio grupal un 4 (n=10). Estos resultados, más bajos que los del taller de fotografía, parecen relacionarse con que las actividades de audios les resultaron de mayor dificultad, dado que, a pesar de la puntuación más baja, sí valoraron cualitativamente de forma positiva las actividades, resaltando la posibilidad de compartir con los compañeros y las compañeras, las actividades usar diferentes voces y entonaciones, escuchar diferentes idiomas, escuchar las historias, tener la experiencia de grabar un audio y aprender el manejo de emociones por medio de la voz.

---

#### 4. Reflexiones

El desarrollo de la experiencia aquí presentada permite realizar varias reflexiones sobre el trabajo en habilidades digitales con personas en situación de discapacidad. En primer lugar, se analizará la metodología utilizada, en segundo los resultados encontrados y, finalmente, recomendaciones para otros trabajos similares.

En cuanto a la metodología, el formato virtual del taller resultó adecuado para el trabajo con el grupo durante la situación de pandemia y podría reproducirse en otras condiciones donde sea necesario, por ejemplo, para dar alcance a personas que vivan en zonas alejadas o tengan dificultades para trasladarse para clases presenciales.

Se deben considerar algunas limitaciones en esta modalidad. Dos personas tuvieron problemas de conectividad y por ello, una no pudo terminar el taller. No encontrarse en el mismo espacio dificultó las correcciones que se podía realizar al tomar fotografías o utilizar la aplicación de grabación. No podía guiarse la mano de la persona o mostrarle la diferencia de enfocar de una forma u otra con su propio dispositivo, ni todos con-

taban con el mismo modelo de teléfono o sistema operativo, lo que dificultaba el modelamiento utilizando otro dispositivo o guiar a la persona con instrucciones verbales.

Sin embargo, la mayoría de las personas participantes logró completar sus tareas y las sesiones de supervisión en subgrupos de trabajo funcionaron para abordar dudas y correcciones particulares. También fue de utilidad mostrar ejemplos concretos de cada actividad: cada plano fotográfico, secuencias, actuaciones de diferentes emociones con la voz, grabaciones conjuntas. El modelamiento y encadenamiento de pasos para utilizar las herramientas digitales por medio virtual mostraron utilidad para ayudar a las personas participantes a poner en uso y desarrollar las habilidades digitales abordadas, como puede verse en los productos finales alcanzados en ambos talleres.

En cuanto a los resultados, se lograron diez producciones individuales de secuencias fotográficas y un producto sonoro conjunto. Esta variedad permitió trabajar en habilidades de forma individual pero también en el trabajo de equipo, un tema de interés para las situaciones de discapacidad con las que viven las personas participantes. En varios de los casos, el apoyo de las familias fue fundamental para poder terminar el producto buscado, tanto la secuencia de fotografías como el audio. En otros casos, las personas participantes realizaron las asignaciones sin apoyo, algunos con resultados limitados y otros sin mayores complicaciones. Sin embargo, el producto final fue una expresión artística de cada participante, lo que respondió al objetivo de que el desarrollo de habilidades digitales no limite a la persona a ser usuaria y receptora de lo que otras elaboran, sino tener la posibilidad de generar contenido propio a través del cual expresarse. Cada persona escogió libremente el tema de su secuencia y lo que quería mostrar en esta: desde escenas familiares y personales hasta personajes ficticios o naturaleza. En la mayor parte de los casos que necesitaron apoyo fue para formar el sentido de secuencia, pero no para tomar las fotografías o elegir sobre qué querían hacerlas, o para leer sus frases cuando había dificultades de lectura para la grabación.

Es importante considerar que, al tratarse de un colectivo de arte, los productos de los talleres buscaban ser una producción artística, la cual siempre es subjetiva. Por tanto, cada una de las secuencias tiene un significado para la persona que la creó más allá de lo que los demás logren interpretar de ella. Cada actuación en el corto sonoro tiene la interpretación de emoción que cada persona quiso darle a su segmento. Desarrollar habilidades digitales permite a las personas poder utilizar medios digitales como una forma de expresión, no solo en lo laboral o social, sino también en lo artístico.

Ante este panorama, se plantea para trabajos futuros en habilidades digitales brindar libertad a las personas participantes sobre qué contenidos y temáticas quieren crear. Esto a su vez puede permitir trabajar con personas en situación de discapacidad sus emociones desde lo artístico en lo digital, visual o sonoro, aunque tengan dificultad para ponerles un nombre o explicarlas.

Hay que tomar en cuenta elementos específicos de metodología que pueden ser de utilidad para trabajos similares a futuro, por ejemplo, enfocar varias sesiones completas de los talleres en aprender el uso de aplicaciones que puedan ser de utilidad para el desarrollo de habilidades. Un mayor tiempo dedicado a esta instrucción dará un mayor manejo de las aplicaciones a cada participante para que desde sus habilidades e intereses puedan utilizarlas para sus creaciones. Se debe considerar que para la presente experiencia se contó nada más con una sesión para enseñar a tomar fotografías con el teléfono y otra para aprender a usar la aplicación de grabación de voz.

También se considera importante mantener las sesiones de trabajo en subgrupos para supervisiones directas y seguir utilizando ejemplos concretos de lo que se pretende con cada actividad. Otra sugerencia

metodológica es indagar con el propio grupo otros recursos digitales que puedan ser de su interés. En el caso específico del trabajo con audios se sugiere incluir más ejercicios de voz, dicción y articulación, más tiempo para ensayar la intencionalidad en la voz y usar otros medios sonoros como la música como medio de expresión de emociones, más allá del verbal.

Estas recomendaciones se recopilan en este documento con la intención de motivar a otros grupos de profesionales a explorar las posibilidades de trabajar habilidades digitales como el manejo de medios con personas en situación de discapacidad, permitiéndose ver estas, más que como herramientas laborales o académicas, como un medio de expresión y creación de contenido. Este tipo de talleres pueden constituir también un espacio lúdico que brinde nuevas oportunidades a esta población, las cuales pueden disfrutar y aprovechar si se les ofrece la oportunidad.

Al considerar el acceso a Internet como un derecho fundamental existe un compromiso como sector educativo para asegurar que las personas puedan acceder y hacer un uso activo de este en todos sus campos, especialmente para poblaciones que históricamente son excluidas en espacios como el arte. Por esa razón, el trabajo aquí recopilado se enmarca en la Agenda 2030 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ONU, 2015) en la búsqueda de una garantía de educación inclusiva, equitativa y de calidad, al promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas las personas.

---

## Referencias bibliográficas

- Bonilla-del-Río, M. *et al.* (2018). La competencia mediática de la ciudadanía en medios digitales emergentes. *Revista Prisma Social*, (20), 1-20.
- Castaño, C. *et al.* (2009). *Las generaciones tecnológicas en la segunda brecha digital. Un análisis de su incidencia sobre la incorporación efectiva de las mujeres a internet*. Observatorio e-Igualdad UCM.
- de Castro Lozano, C. (2012). El futuro de las tecnologías digitales aplicadas al aprendizaje de personas con necesidades educativas especiales. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (32), 1-43.
- Colás, M. P. *et al.* (2019). El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. *Comunicar*, 27(61), 1-14.
- Costa Rica. Convención N° 8661/2008 de la Asamblea Legislativa, de 29 de septiembre, aprueba Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo. *Sistema Costarricense de Información Jurídica*. 19 de agosto de 2008. [http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm\\_texto\\_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=64038&nValor3=74042](http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=64038&nValor3=74042).
- DGTIC UNAM (2014). *Matriz de habilidades digitales*. <https://educatic.unam.mx/publicaciones/matriz-habilidades-digitales-2014.pdf>.
- Fernández, J. *et al.* (2018). TIC y discapacidad. Principales barreras para la formación del profesorado. EDMETIC, *Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(1), 1-25.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) (16 de septiembre 2019). *Encuesta Nacional sobre Discapacidad 2018*. <https://inec.cr/estadisticas-fuentes/encuestas/encuesta-nacional-sobre-discapacidad>.
- Leyva, M. (2016). *La labor preventiva desde el mejoramiento de las prácticas inclusivas en la atención a la diversidad*. CELAEE.
- Miranda, H. (2016). El acceso a Internet como derecho fundamental. *Revista Jurídica IUS Doctrina*, 15, 1-23. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/iusdoctrina/article/download/27476/27648>.
- Organización de las Naciones Unidas (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. ONU. <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>.
- Organización de las Naciones Unidas (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. ONU. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>.
- del Río, M. B. *et al.* (2018). La educomunicación como reto para la educación inclusiva. *EDMETIC*, 7(1), 66-86.