

Estudios sobre Arte Actual

Número 14
2026

151

Perennidad y Accesibilidad en las Artes Visuales: Configuraciones de Apoyo bajo los Principios del DUA en la Educación Superior. Aplicación práctica con *The Nightmare* (1781) de Henry Fuseli para una formación inclusiva y equitativa

Perennity and Accessibility in Visual Arts: Support Configurations Based on UDL
Principles in Higher Education. A Practical Application with Henry Fuseli's *The
Nightmare* (1781) for Inclusive and Equitable Education

María Angelina Cazorla

Universidad Nacional del Nordeste (Argentina)

angelinacazorla@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5661-7283> 

Recibido: 29 de agosto de 2026

Aceptado: 9 de septiembre de 2026

Publicado: 12 de septiembre de 2026

RESUMEN:

Esta ponencia examina transformaciones pedagógicas en la educación superior (ES), proponiendo un modelo educativo centrado en la dimensión personal de la experiencia estética y en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Ante la heterogeneidad del estudiantado y la necesidad de erradicar barreras cognitivas y comunicacionales, la investigación articula la categoría estética de lo sublime —conceptualizada por Edmund Burke— con la praxis inclusiva en la enseñanza artística. Mediante el análisis didáctico de *The Nightmare* (1781) de Henry Fuseli, se implementan configuraciones de apoyo como la audiodescripción efrática y soportes tecnológicos. En suma, se argumenta que la accesibilidad pedagógica no constituye un mero imperativo normativo, sino el vector indispensable para garantizar la perennidad del arte y asegurar que la conmoción estética resulte universal e inextinguible.

PALABRAS CLAVE: Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), Artes Visuales, Lo Sublime, Educación Superior Inclusiva, Henry Fuseli, Perennidad del Arte.

ABSTRACT:

This paper examines pedagogical transformations in higher education, proposing an educational model centered on the personal dimension of aesthetic experience and the principles of Universal Design for Learning (UDL). Faced with student heterogeneity and the need to eradicate cognitive and communicational barriers, the research articulates the aesthetic category of the sublime—conceptualized by Edmund Burke—with inclusive praxis in art education. Through the didactic analysis of Henry Fuseli's *The Nightmare* (1781), support configurations such as detailed audio description and technological

scaffolds are implemented. In short, it is argued that pedagogical accessibility does not constitute a mere regulatory imperative, but rather the indispensable vector to guarantee the perennality of art and ensure that the aesthetic commotion remains universal and inextinguishable.

KEYWORDS: Universal Design for Learning (UDL), Visual Arts, The Sublime, Inclusive Higher Education, Henry Fuseli, Perennity of Art.

* * * * *

152

1. Introducción

La enseñanza de las Artes Visuales en la Educación Superior contemporánea atraviesa un momento de encrucijada, tensionada entre la aceleración tecnológica digital y la necesidad ineludible de preservar el espesor humanístico de la experiencia estética. En la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura (FAyCC) de la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE), esta tensión adquiere matices particulares debido a la marcada heterogeneidad sociocultural y cognitiva de una población estudiantil que ingresa anualmente a cursar las diversas carreras artísticas, desde las artes visuales y escénicas hasta las musicales. El lema del VIII Congreso Internacional IDEA — *Perennidad y Accesibilidad en las Artes Visuales*— interpela de manera directa a la práctica docente, exigiendo una revisión profunda de los modos en que se transmite el patrimonio estético y se construye el conocimiento disciplinar.

Frente al riesgo de perpetuar una enseñanza homogeneizadora y excluyente, este trabajo postula que la perennidad del arte —su capacidad de trascender épocas y perdurar en el tiempo— solo se efectiviza cuando el acceso al hecho artístico es universal, equitativo y democrático. Para ello, resulta indispensable desplazar el eje desde las supuestas limitaciones del estudiantado hacia las barreras institucionales, metodológicas y comunicacionales que configuran los denominados "contextos discapacitantes" (Ainscow, 2005; Booth y Ainscow, 2015). La adopción del marco teórico-práctico del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se presenta, en este escenario, no como un mero recurso técnico, sino como un imperativo político-pedagógico que garantiza el derecho a la educación artística superior.

El propósito central de esta comunicación es articular los fundamentos conceptuales de la inclusión educativa y la estética de lo sublime —a partir de la teorización de Edmund Burke y su manifestación pictórica en la obra *The Nightmare* (1781) de Henry Fuseli— para diseñar configuraciones de apoyo didáctico basadas en el DUA. De este modo, se busca demostrar que el horror, el misterio y la profundidad psicológica inherentes al romanticismo temprano no son cotas inaccesibles para ningún estudiante, sino catalizadores universales de la sensibilidad estética cuando los mediadores pedagógicos se diseñan desde la flexibilidad y la empatía cognitiva.

2. Marco Teórico: Perennidad, Educación Inclusiva y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

2.1. La perennidad del arte frente al paradigma de la inclusión

La categoría de "perennidad" aplicada al arte alude a su condición de inagotabilidad hermenéutica y su resistencia al desgaste temporal. Una obra de arte es perenne porque

dialoga permanentemente con las preguntas fundamentales de la condición humana, mutando sus significados según las coordenadas históricas y subjetivas de quien la contempla. Sin embargo, esta cualidad ontológica corre el peligro de atrofiarse cuando los dispositivos institucionales de transmisión del conocimiento operan bajo lógicas selectivas y elitistas.

En la Educación Superior, y particularmente en las carreras artísticas, persiste en ocasiones un rezago academicista que asume la existencia de un espectador o estudiante ideal: dotado de ciertos capitales culturales previos, sin patologías aparentes, con un procesamiento sensorial normativo y con fluidez en los códigos visuales tradicionales. Este perfil idealizado choca frontalmente con la realidad demográfica y funcional de las aulas universitarias actuales, caracterizadas por una profunda diversidad.

Como señala Maggio (2018), la enseñanza en la universidad contemporánea debe reinventarse para dejar atrás las clases transmisionistas y monocordes, apostando por propuestas didácticas que interpelen al sujeto en su singularidad y estimulen el disfrute cognitivo. La inclusión educativa en el nivel superior no se agota en el acceso físico a las instalaciones o en el cumplimiento formal de normativas de integración; exige una transformación radical de las prácticas de enseñanza para que la accesibilidad sea constitutiva del saber artístico.

2.2. Del contexto discapacitante al Diseño Universal del Aprendizaje

El modelo social de la discapacidad, consolidado a partir de los aportes de los estudios sobre discapacidad y los derechos humanos, desplaza el problema desde el déficit individual hacia las barreras del entorno. Un aula, un programa de estudio o una estrategia metodológica son discapacitantes cuando no prevén la multiplicidad de formas en que los sujetos perciben, procesan, sienten y expresan el conocimiento.

Para subvertir esta matriz excluyente, el DUA, desarrollado por el Center for Applied Special Technology (CAST) (Rose y Meyer, 2002; Edyburn, 2010), ofrece una arquitectura metodológica potente y flexible. El DUA se fundamenta en la neuroeducación y postula tres principios rectores que deben atravesar el diseño curricular:

- a) Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje). Reconoce que los estudiantes difieren en la manera de percibir y comprender la información. En Artes Visuales, esto implica trascender la primacía del estímulo visual plano, incorporando mediaciones táctiles, sonoras, textuales y digitales que garanticen que la obra sea accesible por canales alternativos o complementarios.
- b) Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje). Sostiene que los alumnos poseen diversas maneras de navegar por el entorno de aprendizaje y expresar lo que saben. Se habilitan así canales alternativos a la clásica monografía escrita o al examen memorístico, permitiendo producciones multimediales, performances, ensayos críticos orales o representaciones plásticas.
- c) Proporcionar múltiples formas de compromiso o implicación (el porqué del aprendizaje). Atiende a la dimensión afectiva y motivacional, reconociendo que el interés por el arte varía radicalmente según los trayectos vitales, los intereses

y los estados emocionales del estudiantado. Fomentar la autonomía, minimizar las amenazas y promover la relevancia de los contenidos son claves para sostener la participación activa.

Aplicar el DUA a la enseñanza de las Artes Visuales significa entender que la accesibilidad no empobrece la experiencia estética, sino que la democratiza y la potencia, permitiendo que la perennidad del arte resuene en universos cognitivos y sensoriales diversos.

3. Estética y Terror: la categoría de lo sublime en Edmund Burke y su vigencia didáctica

3.1. La revolución de lo sublime: del orden clásico a la conmoción subjetiva

Para comprender la potencia pedagógica de obras complejas como *The Nightmare* de Henry Fuseli, es menester anclar el análisis en la teoría estética que las hizo posibles. En 1756, el pensador irlandés Edmund Burke publicó *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*, una obra que rompió con la tradición neoclásica basada en la armonía, la proporción y la contención racional, inaugurando los cimientos teóricos de la sensibilidad romántica y moderna.

Burke estableció una distinción tajante entre lo bello y lo sublime. Mientras lo bello se vincula con lo pequeño, la suavidad, la luminosidad y genera un sentimiento de amor y agrado apacible, lo sublime opera en el registro de la vastedad, la oscuridad, la infinitud, el poder y, fundamentalmente, el terror. Lo sublime se experimenta ante aquello que amenaza la autoconservación del sujeto —la oscuridad de la noche, los abismos, las tormentas violentas, lo incomprensible—, pero que se percibe desde una distancia segura.

Lo revolucionario de la tesis burkeana radica en postular que el terror, cuando se disocia del peligro real e inmediato, se convierte en la fuente más potente de placer estético: un "deleite delicioso" (en inglés: *delight*) u horror placentero, si se me permite el oxímoron) que conmueve el alma, la saca de su modorra racional y expande las facultades perceptivas. Esta categoría estética resulta de un valor didáctico incalculable en la formación artística superior, puesto que entrena al estudiante en la tolerancia a la ambigüedad, el enfrentamiento con lo siniestro y el reconocimiento de las pasiones oscuras que habitan la psique humana.

3.2. La deformidad y la locura como norma estética

En consonancia con el pensamiento de Burke, la práctica artística de finales del siglo XVIII comenzó a explorar los rincones oscuros de la mente. La razón ilustrada, que había dominado el pensamiento europeo, empezaba a mostrar sus límites frente a los fenómenos de los sueños, la locura, el trance y la pesadilla.

En este contexto, la deformidad, el desequilibrio compositivo y la representación de estados alterados de conciencia dejaron de ser considerados "defectos" artísticos para erigirse en nuevas normas estéticas. El arte ya no buscaba únicamente instruir o deleitar a través del equilibrio formal, sino conmover visceralmente, sacudir las estructuras cognitivas del espectador y obligarlo a confrontar aquello que la vigilia reprime.

Transmitir esta ruptura en el aula universitaria exige estrategias pedagógicas que eviten la lectura puramente contemplativa o museística, invitando a una apropiación vivencial y crítica de las obras.

4. Aplicación práctica: análisis didáctico de *The Nightmare* (1781) de Henry Fuseli

4.1. Iconografía y atmósfera de una obra cumbre

Para efectivizar la propuesta pedagógica, se selecciona como objeto de estudio la obra maestra de Henry Fuseli, *The Nightmare* (La pesadilla, 1781), cuyo análisis iconográfico y formal se convierte en el núcleo de la experiencia de aprendizaje.

155



Figura 1: *The Nightmare* (1781) de John Henry Fuseli
<https://www.tuposter.com/la-pesadilla-henry-fuseli.html>

La composición de Fuseli es un compendio visual de la teoría de lo sublime en clave terrorífica. En primer plano, una mujer joven yace profundamente dormida —o desvanecida— sobre un lecho, con el cuerpo arqueado en una postura de extrema vulnerabilidad. Sus brazos y su cabellera caen laciamente hacia el suelo, acentuando la sensación de abandono físico y pérdida de control voluntario.

Sobre su pecho se encuentra agazapado un ser grotesco, simiesco y demoníaco: un incubo que mira fijamente hacia el espectador con una mueca burlona y desafiante. Al fondo, emergiendo entre cortinajes oscuros y sombríos, la cabeza espectral de un caballo de ojos blancos y desorbitados contempla la escena con una expresión fantasmal.

La iluminación es marcadamente tenebrista, de estirpe caravaggessa, donde un haz de luz artificial corta la penumbra de la estancia para focalizar la atención sobre la carne pálida de la mujer y el cuerpo oscuro del incubo. La obra captura visualmente el fenómeno de la parálisis del sueño y la opresión onírica, materializando los terrores nocturnos y la irrupción del inconsciente mucho antes del surgimiento del psicoanálisis freudiano.

4.2. Lectura estética y vigencia contemporánea

Desde la perspectiva de la perennidad del arte, *The Nightmare* subvierte las convenciones de su época al desplazar el foco de la mitología clásica o la historia heroica hacia el drama íntimo, nocturno y perturbador de la psique. Esta incursión en lo irracional resuena profundamente con las inquietudes de los estudiantes universitarios del siglo XXI, familiarizados con las narrativas del terror psicológico, el análisis de los sueños y la exploración de la salud mental en la cultura visual contemporánea.

Sin embargo, el acceso a esta riqueza significativa no está garantizado de manera automática. Para un estudiante con discapacidad visual, por ejemplo, la descripción formal de los claroscuros y la tensión corporal se pierde si no median recursos compensatorios. Para un alumno con dificultades de procesamiento cognitivo o atencional, la densidad iconográfica puede resultar abrumadora si no se estructura en capas accesibles. Es aquí donde el cruce entre la obra de Fuseli, la estética de Burke y el marco del DUA adquiere su máxima operatividad pedagógica.

5. Configuraciones de apoyo y accesibilidad bajo los Principios del DUA en el aula de Artes Visuales

La implementación de una didáctica inclusiva en torno al estudio de *The Nightmare* requiere el diseño sistemático de configuraciones de apoyo estructuradas a partir de los tres principios del DUA mencionados en 2.2. Las estrategias metodológicas detalladas a continuación se sugieren para su aplicación transversal en todas las cátedras de la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura (FAyCC) de la UNNE. Concebidas bajo un enfoque universal, estas propuestas no se limitan a asistir a estudiantes con discapacidad, sino que optimizan los procesos de enseñanza y aprendizaje para la totalidad del estudiantado.

5.1. Principio I: Múltiples formas de representación para garantizar la percepción y comprensión de la obra

Para que todos los estudiantes accedan al contenido visual y conceptual de la pintura, se desarticula la dependencia exclusiva de la visión ocular directa mediante un sistema multimedial de representación:

Ékfrasis accesible (o traducción ekfrástica inclusiva): Definida tradicionalmente como la descripción literaria de una obra de arte visual, la ékfrasis (o écfrasis, derivada de la palabra griega ἐκφράσις) se resignifica bajo este concepto como un puente retórico y estético que traduce el lenguaje plástico al verbal para personas con discapacidad visual, sin sacrificar el espesor crítico. En su dimensión práctica —materializada como audiodescripción ecfrástica—, esta herramienta trasciende el inventario frío de elementos pictóricos para incorporar la atmósfera emocional sugerida por Burke. Mediante una

locución de precisión métrica, la narración evoca la textura del miedo y la opresión al describir la postura de caída de la mujer, el peso físico simulado del íncubo sobre su esternón y la aparición fantasmal del equino. A continuación, el texto que se escuchará en el audio descriptivo del enlace¹.

La obra, titulada *La pesadilla* (1781) de Henry Fuseli, presenta una atmósfera nocturna y teatral dominada por fuertes contrastes de luz y sombra (claroscuro) que enfatizan el drama psicológico. La escena se desarrolla en una habitación oscura y cerrada, enmarcada por pesadas cortinas de terciopelo rojo oscuro y negro que cuelgan alrededor de un lecho. La iluminación focaliza la atención en la figura central y en la criatura que la acompaña, generando una sensación de opresión claustrofóbica. En el centro de la composición, una joven mujer yace profundamente dormida o inmovilizada sobre la cama, cubierta por sábanas y una manta de bordes rojizos. Su cuerpo adopta una postura marcadamente arqueada y vulnerable; viste un largo camisón blanco que resalta intensamente contra la oscuridad del fondo. Su cabeza, flanqueada por una melena de cabello oscuro y revuelto, cuelga inerte por el borde derecho de la cama hacia el suelo, acompañada por un brazo flácido y una mano abierta con los dedos relajados. Sentado pesadamente de cuclillas, justo en la parte superior del pecho de la mujer, se encuentra un demonio o íncubo de aspecto grotesco y simiesco. Su cuerpo peludo y oscuro ejerce una presión física visible sobre el torso de la joven. El demonio tiene la cabeza girada hacia el espectador, a quien mira fijamente con una expresión sombría, desafiante y maliciosa, destacando sus orejas puntiagudas y facciones toscas. Asomándose desde el fondo a la izquierda, entre la oscuridad de las cortinas, emerge la cabeza espectral de una yegua de ojos blancos y vacíos, con las orejas hacia atrás. Esta presencia equina alude visualmente al origen etimológico de la palabra en inglés para pesadilla (*nightmare*, compuesta por *night* y *mare*, que significa yegua). A la izquierda, sobre una pequeña mesa circular de madera, descansan tenuemente iluminados un pequeño frasco de vidrio y un vaso o recipiente. Conceptual y artísticamente, la pintura es una de las primeras en explorar visualmente el mundo del subconsciente, anticipando el Romanticismo y el psicoanálisis. Representa de forma alegórica y literal la experiencia de la parálisis del sueño, la opresión nocturna y los terrores inconscientes, fusionando la vulnerabilidad del cuerpo dormido con la irrupción amenazante de lo sobrenatural y lo reprimido.

Maquetas táctiles y texturizadas en relieve. La háptica, ciencia que estudia la percepción y la comunicación a través del sentido del tacto (del griego *ἅπτω*, que significa tocar o relativo al tacto), analiza cómo los seres humanos perciben temperaturas, formas, texturas y presiones mediante el cuerpo. En el ámbito pedagógico, esto se traduce en el desarrollo de maquetas táctiles y texturizadas en relieve. Para estudiantes con discapacidad visual o perfiles de aprendizaje kinestésico, se implementan reproducciones hápticas a baja escala de *The Nightmare*. Mediante la combinación de diferentes texturas —telas pesadas para los cortinajes, superficies rugosas para el pelaje del íncubo y acabados lisos y suaves para el cuerpo de la mujer—, el estudiantado puede recorrer la composición espacial de manera táctil y comprender con precisión la tensión volumétrica de los cuerpos.

Glosarios multimediales y soportes conceptuales: Se diseñan mapas conceptuales interactivos y digitales que vinculan la obra con fragmentos seleccionados del tratado de Edmund Burke sobre lo sublime. Estos soportes están optimizados con tecnologías de accesibilidad —como compatibilidad con lectores de pantalla, conversión de texto a voz (text-to-speech) y subtítulo completo— e incorporan definiciones en lenguaje claro para términos complejos (tales como íncubo, tenebrismo, parálisis del sueño y estética prerromántica). Asimismo, se cuidan rigurosamente las pautas de diseño universal en las

¹ https://drive.google.com/file/d/1CVs9uRO5N6gydladknk8qBK2_6zOmtfZ/view?usp=sharing

interfaces: tamaños de fuente adecuados, alto contraste cromático, uso de tipografías sans-serif y una baja densidad de información por pantalla para evitar la saturación cognitiva.



Figura 2: imagen ilustrativa de una maqueta táctil y relieve texturizado

5.2. Principio II: Múltiples formas de acción y expresión a fin de favorecer la autonomía y la producción estudiantil

Frente a la exigencia tradicional de evaluar el análisis de una obra mediante un ensayo escrito monográfico estandarizado, el DUA abre el abanico de posibilidades expresivas a través de una variedad en los formatos de entrega que permite a los estudiantes elegir cómo demostrar su comprensión crítica y formal mediante múltiples lenguajes. De este modo, es posible optar por un ensayo audiovisual o podcast —que consiste en la grabación de un análisis crítico en diálogo con la banda sonora, incorporando efectos de sonido y lectura expresiva—, una producción plástica o performática —centrada en la reinterpretación contemporánea de la obra mediante fotografía intervenida, autorretrato performático o producción gráfica digital que explore el concepto de lo sublime en la actualidad—, o bien mantener el ensayo académico tradicional en formato de escritura crítica estructurada para quienes prefieren el canal escrito formal. Asimismo, se contempla el uso de tecnologías de asistencia y soportes de autoría mediante software de dictado por voz, correctores avanzados y organizadores gráficos digitales, facilitando que estudiantes con dislexia, dispraxia u otras barreras motoras y cognitivas expresen con rigor su pensamiento estético sin que la herramienta de escritura constituya un obstáculo limitante.

5.3. Principio III: Múltiples formas de compromiso o implicación con el fin de conectar la experiencia estética con la subjetividad

El estudio del terror y lo sublime puede generar resistencias o desconcierto si se aborda de forma puramente libresca. Por lo tanto, resulta fundamental captar y sostener el interés a través de la vinculación con problemáticas contemporáneas y vivenciales, promoviendo un debate inicial sobre las experiencias oníricas personales, los miedos actuales —como la ansiedad, la parálisis digital o el vértigo ante lo desconocido— y su correlato en el arte actual, para que cada estudiante reconozca su propia subjetividad

reflejada en el análisis estético. Asimismo, se implementan trabajos colaborativos en grupos heterogéneos mediante dinámicas de co-construcción, donde estudiantes con diferentes perfiles funcionales y cognitivos complementan sus fortalezas —uniendo, por ejemplo, habilidades narrativas orales con destrezas en diseño digital— para generar un clima de aula empático, seguro y desafiante. Finalmente, se fomenta la autoevaluación y regulación del proceso a través de rúbricas transparentes de coevaluación, en las que el propio estudiantado participa en la definición de los logros esperados, promoviendo de este modo la autonomía y reduciendo la ansiedad frente a la evaluación académica.

6. Discusión y Conclusiones

La integración de la teoría de lo sublime de Edmund Burke, el análisis crítico de *The Nightmare* de Henry Fuseli y los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje en las carreras de Artes Visuales de la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura de la Universidad Nacional del Nordeste (Argentina) demuestra que la accesibilidad pedagógica y la rigurosidad académica se potencian mutuamente. A lo largo de este trabajo se ha evidenciado que la perennidad del arte se actualiza en la inclusión. Una obra pictórica del siglo XVIII como *La Pesadilla* (1781) recobra su vigencia al ser despojada del aura inalcanzable del museo tradicional para transformarse en un objeto de indagación vivencial, accesible y plural. Asimismo, el derribo de barreras cognitivas y sensoriales enriquece la experiencia estética de todo el grupo clase. La implementación de configuraciones de apoyo —como la audiodescripción ecfrástica, los soportes hápticos y las opciones múltiples de expresión— no trivializa el contenido disciplinar, sino que expande el horizonte hermenéutico, beneficiando tanto a estudiantes con discapacidad como a aquellos con diversos estilos de aprendizaje. De este modo, se consolida el aula universitaria como un espacio de emancipación. Al transformar los contextos discapacitantes en entornos facilitadores de oportunidad, se cumple con el mandato ético y político de la Educación Superior pública: garantizar que el derecho al arte, a la belleza y a la conmoción estética sea verdaderamente universal. En definitiva, repensar la enseñanza de las Artes Visuales desde el paradigma inclusivo del DUA es el camino insoslayable para asegurar que las flores del arte sigan abriéndose en cada estudiante, haciendo de la experiencia estética un puente indestructible entre las épocas, las sensibilidades y las diversidades humanas.

Referencias bibliográficas

- Ainscow, M. (2005). *Developing inclusive education systems: Some practical guidance*. Routledge.
- Booth, T., y Ainscow, M. (2015). *Guía para la educación inclusiva: Promoviendo el aprendizaje y la participación en las escuelas*. OEI / FUHEM.
- Burke, E. (1958). *A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful* (J. T. Boulton, Ed.). University of Notre Dame Press. (Obra original publicada en 1756).
- Edyburn, D. L. (2010). *Would you recognize Universal Design for Learning if you saw it? Ten propositions for new directions for the second decade of UDL*. *Learning Disability Quarterly*, 33(1), 33-41. <https://doi.org/10.1177/073194871003300103>
- Maggio, M. (2018). *Habilidades del siglo XXI: Reinventar la clase en la universidad*. Paidós.
- Rose, D. H., y Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal Design for Learning*. Association for Supervision and Curriculum Development.