



ALTERIDAD. Revista de Educación
ISSN: 1390-325X
ISSN: 1390-8642
alteridad@ups.edu.ec
Universidad Politécnica Salesiana
Ecuador

Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva

Bernaschina Cuadra, Diego

Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva

ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 14, núm. 1, 2019

Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467757705003>

DOI: <https://doi.org/10.17163.alt.v14n1.2019.03>

2019.Universidad Politécnica Salesiana

2019.Universidad Politécnica Salesiana



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva

ICTs and Media Arts: The new digital age in the inclusive school

Diego Bernaschina Cuadra diegobernashchina@gmail.com

artista hipoacúsico, diseñador y docente, Chile

 <http://orcid.org/0000-0002-3317-8580>

ALTERIDAD. Revista de Educación,
vol. 14, núm. 1, 2019

Universidad Politécnica Salesiana,
Ecuador

Recepción: 28 Junio 2018
Revisado: 21 Septiembre 2018
Aprobación: 22 Noviembre 2018
Publicación: 01 Enero 2019

DOI: <https://doi.org/10.17163.alt.v14n1.2019.03>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467757705003>

Resumen: El presente artículo corresponde una experiencia educativa sobre el impacto de las prácticas pedagógicas de los medios digitales en el aula. En este objetivo principal es comprender la relación entre la asignatura complementaria (Educación Artística y Educación Tecnología) y la metodología interdisciplinaria. Así como una nueva metodología para la educación tecnológica en artes mediales. En este contexto de la escuela inclusiva, el rol de la innovación educativa adquiere gran importancia, sin embargo, para mejorar y fusionar con un modelo modernizado entre dupla docente, contenidos digitales y estudiantes inclusivos en el aula virtual. Como los resultados de las actividades realizadas en los distintos talleres de: Animación Stop Motion para la educación primaria, y Video Arte para la educación secundaria. En ambos talleres, esos que corresponden a la muestra del plan de asignatura complementaria en diferentes actividades artísticas-tecnológicas, dependiendo del nivel de escolaridad. Por tanto, un verdadero cambio educativo para toda la sociedad y la escuela inclusiva. Uno de los grandes retos de futuro en el quehacer educativo en el aula, que aporta para satisfacer las necesidades de nuevas oportunidades educativas tanto los profesionales como el liderazgo docente, compartiendo y promoviendo con el trabajo colaborativo hacia un nuevo método alternativo del aprendizaje estratégico y de la participación de los estudiantes dentro del aula virtual.

Palabras clave: Artes mediales, tecnología digital, proceso de enseñanza, aprendizaje, TIC y educación escolar.

Abstract: The paper corresponds an educational experience about the impact of the pedagogical practices of digital media in the classroom. In this main objective is to understand the relation between the complementary subject (Art Education and Technology Education) and the interdisciplinary methodology. As well as a new methodology for technological education in media arts. In this context of the inclusive school, the role of educational innovation assumes great importance, however, in order to improve and merge with a modernized model between teaching duo, digital content and inclusive students in the virtual classroom. As the results of the activities carried out in the different workshops of: Stop Motion Animation for primary education, and Video Art for secondary education. In both workshops, those that correspond to the simple of the plan of complementary subject in different artistic-technological activities, depending on the level of schooling. Therefore, a true educational change for the whole of society and the inclusive school. One of the great challenges of the future in the educational task in the classroom, which contributes to satisfy the needs of new educational opportunities both the professionals and the teaching leadership, sharing and promoting with collaborative work towards a new alternative method of strategic learning and the participation of students within the virtual classroom.

Keywords: Media Arts, Digital technology, Teaching process, Learning, ICT and Education.

Forma sugerida de citar:

Forma sugerida de citar: Bernaschina Cuadra, D. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *Alteridad*, 14(1), 40-52. <https://doi.org/10.17163.alt.v14n1.2019.03>.

1. Introducción

La nueva propuesta para la integración de las TIC y el arte de los nuevos medios hacia la escuela inclusiva, el respeto y la atención a la diversidad en la educación escolar. Ahora piense en el futuro de la tecnología, la escuela, el arte y la inclusión. Así pues, es necesario mezclar la asignatura complementaria (Educación Artística y Educación Tecnología). En cierto modo será difícil llevar a cabo una tarea de enseñanza-aprendizaje en la escuela inclusiva. ¿Cuál es el motivo de enseñar una tarea compleja de las herramientas didácticas en las TIC a través de la educación artística? ¿Cómo se planifica adecuadamente el currículo interdisciplinario y la enseñanza basada en las TIC en el mundo de las artes? ¿Dónde viene la tecnología a través de artes mediales? ¿De qué se trata de la tecnología educativa en el arte y su diversidad en el aula virtual? ¿Cómo puedo lograr y enseñar sus usuarios como estudiantes en el nivel de aprendizaje estratégico? Para definir los dos tipos de artes mediales y escuela inclusiva.

1.1. Breve definición de escuela inclusiva

La escuela inclusiva es uno de los problemas que tropieza con mayores dificultades, principalmente las opuestas por la naturaleza humana. Sin embargo, los agentes de socialización corresponden la familia, la comunidad y la diversidad. En este sentido, como indica Mogollón y Falla (2014, p. 93) al hablar de lo que él denomina:

El movimiento de la inclusión ha surgido con fuerza en los últimos años para hacer frente a los altos índices de exclusión, discriminación y desigualdad principalmente presentes en los sistemas educativos del mundo. Aunque se suele confundir con el concepto de integración, o ser considerados como sinónimos, la inclusión posee un foco más amplio en varios sentidos, considerándose un desafío para todo el sistema educativo, en especial para la educación especial.

Por el otro lado, no solo que la segregación de los estudiantes a través de un sistema educativo especial, sino más bien la existencia humana. Por tanto, las necesidades humanas se desarrollan y aumentan en la civilización, generalmente vinculados a las relaciones sociales para satisfacer sus resultados, sus particularidades e indicaciones especiales, tales como fisiológicas, terapéuticas, psicologías, intervenciones educativas, etc. Así como la discapacidad se enfrenta en diversas situaciones y obstáculos para obtener más seguridad y confianza en uno mismo. Habitualmente tienen dificultades para tomar ciertas decisiones que involucran los cambios en la personalidad y el comportamiento, dependiendo de las habilidades sociales que sean

reconocidas por su entorno. En este sentido, la escuela inclusiva, que permita mejorar el grado de aceptación y el respeto a la diversidad cultural. Así como la migración y los pueblos originarios. Uno de los aspectos que debe tener un clima inclusivo para mejorar las relaciones sociales en el aula. Desde esta perspectiva resulta imprescindible reconocer la importancia de la educación como proceso que posibilita el derecho a la participación y el desarrollo integral (García-Yepes, 2017, p. 189). Esto también significa entender que toda (o alguna) escuela no ayuda a educar con distintos valores, costumbres, conocimientos diversos de la interculturalidad —por supuesto la multiculturalidad—, y del género a través del centro educativo. Asimismo, según García-Yepes (2017, pp. 189-190) que señala:

Desde esta perspectiva, impulsar el conocimiento y la comprensión de la diversidad cultural en el ámbito educativo permite mejorar los procesos de integración de los niños entre sí. En ese sentido, estas estrategias fortalecen la convivencia social ya que reconoce la inclusión como un proceso que depende de los niños, las niñas, los jóvenes y de las comunidades.

Así como el tratamiento inclusivo de la diversidad y del fortalecimiento institucional a nivel escolar, dependiendo de su nivel de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes en el campo de la nueva generación del cambio social. En la noción de educación inclusiva subyace el ideal de fomentar y desarrollar la cohesión y el sentido de pertenencia, el ideal de crear comunidades de aprendizaje que compartan el respeto y aceptación de la diversidad (Amaya *et al.*, 2010, p. 115).

Finalmente, bajo el término de la educación global de la “multiculturalidad”, que consiste una cultura más homogénea como la tolerancia a través de la socialización distinta, y la práctica educativa en los distintos valores (culturas minoritarias, racismos, xenofobias, géneros, pueblos originarios, discapacidad, etc.) para promover la diversidad y la pluralidad educativa.

1.2. Breve introducción de arte de los nuevos medios

Para introducir brevemente sobre el arte de los nuevos medios —literalmente de artes mediales— corresponde una aproximación del lenguaje de los nuevos de comunicación a través de la imagen en la era digital. A partir de este apartado, aunque existen muchos tipos diferentes de arte de los nuevos medios: arte digital, arte electrónico, arte multimedia, arte interactivo y arte de la red, por supuesto, la filosofía de artes mediales o estética digital. Para definir este término:

El arte [de los nuevos medios en la era] digital es un arte perteneciente al multimedia, que trata datos provenientes del campo del sonido, del texto, de las imágenes fijas y también en movimiento. Lo que lo caracteriza no es, por lo tanto, la mezcla de los géneros (estilos) sino la creación y la constitución de un lenguaje propio. Lo que le interesa son las posibilidades expresivas propias de sus diferencias. Por ejemplo, una obra clásica de literatura grabada en un disco, queda como una obra clásica. Si lo digital es capaz de proyectar imágenes sobre bailarines, el arte digital solamente empieza cuando estas imágenes se vuelven componentes

del cuerpo del bailarín o del actor. Este arte no consiste en complementar prácticas ya clásicas, sino en proponer situaciones expresivas y semióticas inéditas. Si puede ponerse al servicio de otros tipos de arte, tales utilizaciones no constituyen, por lo tanto, un arte digital. Del mismo modo que lo digital puede, a partir de ahora, complementar todos los aspectos de las actividades humanas, también puede ser un instrumento y un dominio artístico particular (Riboulet, 2013, p. 139).

Así, las nuevas tecnologías y en la relación del arte con los ordenadores, tanto artista, diseñador, animador y programador como teoría del cine, historia del arte y teoría literaria para contribuir un medio artístico (en la pintura, la fotografía, el cine, la televisión, la animación, el ciberespacio, el ordenador, el hipermedia, los videojuegos, la composición, la telepresencia, la videoconferencia, los sonidos, etc.). El arte siempre ha estado estrechamente ligado a la tecnología, y los nuevos medios centrados en diversos instrumentos creativos, con el fin de brindar por la llegada de Internet. Finalmente, todas las escuelas para la educación artística que les permitan evolucionarse y adaptarse a una nueva realidad social-tecnológica para los usuarios, especialmente a los estudiantes inclusivos en diferentes habilidades (inter)culturales y estratégicas de sus propios ordenadores/dispositivos.

2. Nueva propuesta de metodología interdisciplinaria

La metodología interdisciplinaria consiste en una propuesta innovadora para favorecer los distintos factores de la enseñanza y, del aprendizaje a través de las TIC y artes mediales. Esta propuesta metodológica va a depender del nivel de la escolaridad para poder desarrollar la creatividad y el aprendizaje centrado por parte de los estudiantes —tal como la alfabetización digital dirigida exclusivamente a los usuarios— en el aula virtual.

A partir de las iniciativas innovadoras en la enseñanza y el aprendizaje estratégico para la asignatura de educación artística y educación tecnológica. Y este apartado se dividen en dos partes: interacción pedagógica (o triángulo pedagógico), y nueva forma de enseñar de la asignatura interdisciplinaria.

2.1. Interacción pedagógica (o triángulo pedagógico)

Para introducir la propuesta de metodología interdisciplinaria que señala:

Partiendo del diseño de actividades bien planificadas, consideradas como estrategias de aprendizaje, que se componen de *destreza + contenidos + método y + ¿actitud?*, hay que diseñar cómo aplicar tales estrategias en el aula para que el estudiante pueda desarrollar habilidades, actitudes y aprender contenidos. Normalmente, el profesor sabe que# hay que hacer, —puede saberlo en teoría—, pero hay una gran distancia entre la teoría y la practica; la gran cuestión es: *¿cómo hacer lo que hay que hacer?* Entramos, así, en el dominio de los métodos de intervención educativa, o sea, *en la metodología, y en las técnicas y estrategias metodológicas* (Latorre y Seco del Pozo, 2013, p. 9).

La interacción pedagógica (o triángulo pedagógico) se relaciona con los tres ejes dialécticos (profesor-estudiante-contenidos) para intervenir en la toma de decisiones educativas, tanto la teoría como la práctica desde la perspectiva-estrategia metodológica. La comparación de dos modelos de interacción pedagógica de la metodología interdisciplinaria (Figura 1). Así como el modelo original de Latorre y Seco del Pozo (2013), se relaciona con los tres ejes actuales dentro del aula tradicional. Por otro lado, el modelo modernizado se actualiza en forma continua estos nuevos ejes. Este nuevo modelo se relaciona con los contenidos digitales para la asignatura complementaria de Artes Mediales, junto con una dupla docente (o acompañamiento docente) para trabajar de manera colaborativa y, combinar las dos áreas mencionadas, así como la educación artística y educación tecnología. La adquisición de esas habilidades estratégicas y creativas. Esto va a depender de la complejidad de los recursos didácticos-tecnológicos y atención a la diversidad para favorecer el aprendizaje de los estudiantes inclusivos.

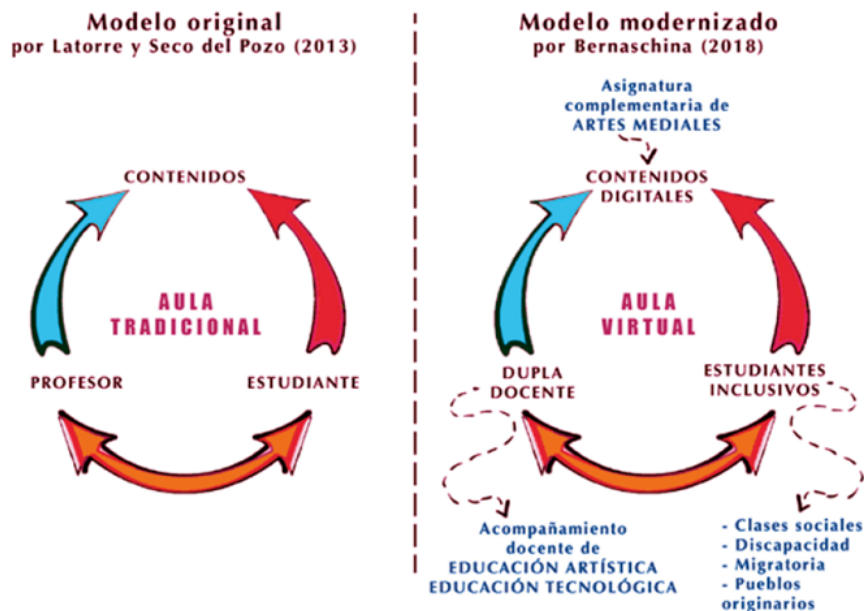


Figura 1.
Comparación de modelos de interacción pedagógica (o triángulo pedagógico)
Fuente: elaboración propia

Asimismo, esta dimensión explica los contenidos digitales, en primer lugar, cada procedimiento de la tecnología educativa incorporándola con la materia de artes plásticas o artes gráficas. Y, en segundo lugar, cada estudiante obtiene un resultado favorable o ausencia de la motivación creativa. En este sentido, el nuevo reto de las TIC como el desarrollo y optimización de software educativo para el aprendizaje, donde se incluye la actividad conjunta a través del modelo modernizado dentro del aula virtual.

A continuación de los modelos a través de la metodología interdisciplinaria (Figura 2), se comparan con los tres ejes, dependiendo con los dos modelos relacionados con la enseñanza (eje profesor-

contenidos), el aprendizaje (eje estudiante-contenidos) y la formación-aprendizaje (eje profesor-estudiante). Por tanto, el modelo original se mantiene en vigente. Sin embargo, la mayoría de los cambios de la metodología interdisciplinaria, a pesar de la diferencia del modelo modernizado se incluye con la enseñanza interdisciplinaria para la asignatura complementaria de educación tecnología-artística (eje dupla docente-contenidos digitales), a continuación, el aprendizaje estratégico (eje estudiantes inclusivos-contenidos digitales), y por último, las actividades de artes mediales (eje dupla docente-estudiantes).



Figura 2.
Comparación de los modelos de 3 ejes
Fuente: elaboración propia

Para resumir ambos modelos: De acuerdo con las dos figuras, puede observarse, entonces, que la metodología interdisciplinaria no es siempre que los estudiantes tienen mayor confianza al sistema educativo tecnológico. Sin embargo, ese nuevo método pedagógico se considera un intercambiar con las ideas que nos favorecen el desarrollo de habilidades creativas y sus pensamientos independientes, con el fin de lograr la comprensión y el apoyo de la escuela inclusiva y de las ideas previas de los estudiantes a través de la TIC en Artes Mediales. Por lo tanto, podemos decir que las prácticas educativas inclusivas con TIC nos permiten incluir los programas softwares como el recurso didáctico tecnológico (ordenador, computador portátil, celular, tableta, cámara fotográfica, etc.), para garantizar una mayor actividad interdisciplinaria que permita ofrecer el funcionamiento del aprendizaje significativo (del psicólogo estadounidense, David Ausubel) y aprendizaje colaborativo (o la interacción educativa, más conocida de la ZDP —Zona de Desarrollo Próximo o proximal. ZDP es un concepto creado por el psicólogo ruso, Lev Vygotsky— para resolver un problema de la creatividad, y compartir las relaciones sociales de usuarios (estudiantes inclusivos) a través de las TIC en artes mediales. Asimismo, nos demuestra que los estudiantes en distintos niveles de la escolaridad no estarían capacitados para trabajar con los medios digitales en área de artes mediales, sino también mejorar la enseñanza interdisciplinaria, tanto la educación artística como la educación tecnológica, asumiéndose con la incorporación de las TIC a las

asignaturas complementarias para crear un papel de estudiantes sobre las habilidades tecnológicas y sus aprendizajes flexibles sin importar la calidad de trabajo (Daniels, 2003; Latorre y Seco del Pozo, 2013; Torres, 2006; Vygotsky, 1995, 2009, 2013; Wertsch, 1988).

2.2. Nueva forma de enseñar de la asignatura interdisciplinaria

Para evidenciar esta metodología interdisciplinaria de enseñanza y aprendizaje de las TIC y arte de los nuevos medios en la escuela inclusiva. Desde esta perspectiva de la metodología interdisciplinaria, se considera necesario ofrecer pautas para la Educación Primaria, especialmente dirigidos a los estudiantes en el contexto educativo de las nuevas tecnologías de los programas softwares de atención temprana. Para Aranda (2005), así como el programa de habilidades sociales-motrices es importante para estimular el conocimiento de sí mismo, y del entorno de una manera directa en el éxito o fracaso del aprendizaje y en el rendimiento escolar a través del uso de las TIC del arte. Es imposible de enseñar a los estudiantes más pequeños a través del desarrollo de las TIC.

Aunque, como ya se he explicado el modelo modernizado para crear los nuevos cambios en educación de las TIC en el arte. Para Latorre y Seco del Pozo (2013), que implica la metodología (o equivalente a un método), por tanto, corresponde un camino orientado hacia la meta. Hay otro término sobre el método de aprendizaje escolar. En este sentido, los autores que señalan:

El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos generales, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un estilo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer el camino del aprendizaje (Latorre & Seco del Pozo, 2013, p. 13)

Adicionalmente, para referirse el método de aprendizaje a través de las TIC:

El *método de aprendizaje* se concreta a través de *técnicas metodológicas*, en función de las habilidades que se quieren desarrollar al aplicarlo a un contenido determinado, de las características del estudiante, de su nivel de desarrollo psicológico, de los contenidos del área de que se trate, de la posible mediación del profesor, etc. Así#, podemos decir, que técnica metodológica es la forma concreta de recorrer cada estudiante el camino elegido, en función de sus características, de los contenidos, de la mediación del profesor, etc. La técnica metodológica es elegida por el profesor en función de la realidad de los estudiantes y de los fines que persigue (Latorre & Seco del Pozo, 2013, p. 13).

Por lo tanto, el método de aprendizaje consiste en la relación de los tres ejes de la metodología interdisciplinaria a través de un modelo modernizado:

Todo método de aprendizaje consta de: *destreza sustantivada* (el para que#) + el contenido (el que#) + el conector (por medio de, mediante, a través de, en...) + el cómo (el método propiamente tal) (Latorre & Seco del Pozo, 2013, p. 13).

Así como una nueva forma de enseñar de la asignatura interdisciplinaria. Asimismo, en la medida a la incorporación de los nuevos medios en la educación inclusiva. Dentro del desarrollo de esta asignatura complementaria sobre las TIC y el arte de los nuevos medios, facilitándola con los medios tecnológicos en el nivel de aprendizaje estratégico para los estudiantes, dependiendo sus habilidades digitales. De ahí la importancia de lo que podríamos denominar como una educación para los nuevos medios [...] o una educación multimedia (Gutiérrez, 1997, p. 10). Estas actividades educativas están diseñadas para facilitar y guiar el paso de la materialidad de “interfaz gráfica de usuario” (Manovich, 2005). Este hecho obliga a reconsiderar el supuesto efecto transformador e innovador de las prácticas educativas escolares que, como ya hemos mencionado, se atribuye en ocasiones de forma automática a la incorporación de las TIC a la educación (Coll, Maur & Onrubia, 2008, p. 83).

3. Propuesta sobre el plan de asignatura complementaria

Antes de empezar la teoría y el diseño curricular para la educación de artes mediales. Lo primero que hay que saber la definición de la estrategia metodológica sobre la interdisciplinariedad, y luego, una muestra de la planificación realizada de dos talleres para educación primaria y secundaria. Así como los principales resultados obtenidos a través del modelo modernizado. Sin embargo, para ejemplificar esta propuesta sobre el plan de asignatura complementaria. Para incluir un término fundamental:

La interdisciplinariedad es la cooperación entre dos o más disciplinas, sin la fragmentación propia de lo disciplinar, para abordar un tema, objeto o problemática mediante sus métodos específicos, de modo que se enriquezcan mutuamente y desarrollen conocimientos más complejos y profundos (CNCA, 2015, p. 17).

También existen aspectos curriculares sobre los contenidos digitales para ajustar colaborativamente las dos o más áreas del trabajo docente. Así como la dupla docente que trabaja en los distintos tratamientos de los temas transversales desde las TIC y el arte de los nuevos medios. Según Torres (2006), la interdisciplinariedad se permite una generación posterior sobre las propuestas curriculares, y por eliminar las barreras existentes entre la escuela y su entorno. Y por otro lado se busca reconocer en los procesos educativos, donde la tecnología es necesaria para el desarrollo integral.

A continuación, por ejemplo, la propuesta de contenidos digitales en distintos niveles de escolaridad (Tabla 1.1 y 1.2). En el primer paso, la planificación resulta prácticamente imposible establecer el vínculo con los programas educativos obligatorios por parte del Ministerio de Educación en cada país del origen. Por lo general, las herramientas tecnológicas van acompañadas las propuestas de la asignatura complementaria como tal la enseñanza interdisciplinaria más global y precisa. Al utilizarlas para la

puesta del trabajo educativo en las TIC, y el desarrollo de actividades recreativas para todos los usuarios, especificándolo con la incorporación de herramientas, de recursos y de aplicaciones de softwares, que siempre el desarrollo de enseñanza-aprendizaje pueden utilizar sus propuestas sea independientemente para facilitar una diversidad (multi)cultural. Y el segundo paso, cada estudiante, realizando la práctica educativa como un proceso personalizado, ajustándola su problema y su necesidad para desarrollar la actividad tecnológicamente y artísticamente.

Nivel de escolaridad	Educación Primaria	Educación Secundaria
Nombre del Taller	Animación <i>Stop Motion</i>	Video Arte
Objetivos	<i>Objetivos generales:</i> Realizar un taller de animación <i>stop motion</i> que potencie el desarrollo artístico-institucional educativa. <i>Objetivos específicos:</i> - Realizar un cortometraje de animación en todas sus etapas. - Analizar películas de animación. - Crear personajes, maquetas y escenarios de animación. - Proyectar el trabajo realizado.	<i>Objetivos generales:</i> Realizar un taller de video arte que potencie el desarrollo artístico- institucional educativa. <i>Objetivos específicos:</i> - Realizar un cortometraje de video arte en trabajo individual / grupal. - Conocer las herramientas básicas para la edición de video. - Elaborar un guion gráfico (<i>Storyboard</i>). - Proyectar el trabajo realizado.
Nombre del Taller	Animación <i>Stop Motion</i>	Video Arte
Contenidos	- Ejemplos y concepto de <i>stop motion</i>. - La narración cinematográfica y acercamiento al guion. - Confección escenográfica y ambientes. - Rodaje <i>Stop Motion</i>. - Edición de video.	- Introducción del programa para edición de video. - Conocer las herramientas básicas en el programa de edición de video. - Prepara el trabajo individual/ grupal. - Muestra previa del trabajo final.

Tabla 1.1.

Propuesta de contenidos digitales en distintos niveles de escolaridad por Bernaschina (2018)

Nivel de escolaridad	Educación Primaria	Educación Secundaria
Nombre del Taller	Animación Stop Motion	Video Arte
Metodologías	• Todos los estudiantes practicarán sus capacidades de creación, a través de la imaginación, componiendo sus propias historias para ser ejecutadas en sus trabajos. • Crear el guion y requerimientos de la obra a realizar. • Elaborar un plan simple de producción con los requerimientos básicos para la ejecución de la obra. • Confeccionar escenarios de acuerdo a las historias creadas. • Realizar la confección de personajes utilizando distintos materiales. • Ejecutar el proceso de rodaje, bajo la tutela del profesor guía; los alumnos animarán sus historias, mientras el material es almacenado. • El docente titular/tallerista (dupla docente) y un grupo variable de estudiantes interesados en la edición, trabajarán en el proceso de postproducción de las obras. • Visualización de las obras realizadas.	
Evaluación	El taller se evaluará a partir de la calidad de las discusiones basadas en el trabajo desarrollado, e incluye la asistencia (y la justificación médica) de los participantes con nota al libro en cada semestre y/o anual. Los resultados del taller serán exhibidos en el cierre semestral (o anual).	
Recursos didácticos	Los programas <i>softwares</i> educativos recomendados en: • Adobe Photoshop (Animación GIF) • Windows Movie Maker • Otro programa similar de edición de video para niños y niñas.	Los programas <i>softwares</i> educativos recomendados en: • Adobe Photoshop • Adobe Premiere • Otro programa similar de edición de video para jóvenes.

Tabla 1.2.

Propuesta de contenidos digitales en distintos niveles de escolaridad por Bernaschina (2018)

En la mayoría de las ocasiones, sin embargo, los esfuerzos dirigidos a elaborar la planificación de usos de las TIC que tengan en cuenta tanto las características de las herramientas tecnológicas como las dimensiones de las prácticas educativas. Así como el motor del desarrollo social a través de los medios, es decir, las nuevas visiones de la realidad social en la escuela inclusiva (Coll, Maur & Onrubia, 2008; Ruiz, 2015).

Por otro lado, se entiende que el uso de la planificación a través de las TIC (Tabla 2) para generar los tres tipos de técnicas y estrategias de aprendizaje de evaluación en distintos niveles de escolaridad. Por lo tanto, se refiere al plan de asignatura complementaria que permite realizar en diferentes actividades a los usuarios, dependiendo en la nivelación de la escolaridad. Podemos crear y analizar que toda actividad escolar consta de los tres tipos de evaluación junto con las técnicas y las estrategias de aprendizaje.

Diagnóstica (o técnicas informales)	Formativa (o técnicas semiformales)	Sumativa (o técnicas formales)
Diagnóstica que determina conocimientos previos de los contenidos digitales.	Formativa que observa y analiza el proceso de aprendizaje estratégico.	Sumativa que valora los resultados esperados de las TIC y artes mediales.
Técnicas de evaluación		
- Observación de actividades preparadas por los estudiantes inclusivos. - Exploración a través de los cuestionarios en el formulario web de Google por la dupla docente. - Conversaciones y diálogos.	- Ejercicios y prácticas con los programas <i>softwares</i>, depende con el uso de los contenidos digitales para que los usuarios (estudiantes inclusivos) realizan en la clase. - Revisión de los trabajos y consultas dentro y fuera de la clase; dentro de la clase corresponde las actividades en el aula virtual, y fuera de la clase corresponde las consultas a través del correo electrónicos para los estudiantes inclusivos.	- Reconocimiento de habilidades estratégicas por cada usuario. - Exploración de herramientas básicas para mejorar y desarrollar las prácticas por los usuarios. - Motivación y creatividad (o la creatividad en el aprendizaje escolar) para el desarrollo de técnicas individuales / grupales.
Estrategias de aprendizaje (o Instrumentos de evaluación)		
Una práctica introductoria en la asignatura complementaria para crear un paso de conocimiento previo de los contenidos digitales.	Ejercicios y prácticas que realizan los usuarios como parte de las actividades de la asignatura complementaria de las TIC y artes mediales. También al nivel de aprendizaje estratégico para los estudiantes inclusivos tanto los usuarios como los trabajos individuales/grupales en el aula virtual. Asimismo, la actividad de aprendizaje estratégico se requiere con mayor preparación hacia la práctica de libertad y creatividad.	Finalidad de los trabajos durante el período escolar para elaborar sus resultados sofisticados como conceptos innovadores o nuevas experiencias por parte de los estudiantes inclusivos.

Tabla 2.

Los 3 tipos de técnicas y estrategias de aprendizaje de evaluación en distintos niveles de escolaridad por Bernaschina (2018)

En este punto, es importante destacar que, en la metodología interdisciplinaria se discute la construcción del conocimiento en arte para crear un espacio abierto y diálogo creativo, dependiendo de la temática sobre el intercambio y el aprendizaje cooperativo para la atención a la diversidad hacia las manifestaciones culturales contemporáneas y tecnológicas. Sin embargo, que favorezcan la interacción entre los distintos elementos a través de un modelo modernizado del proceso educativo —educación primaria y secundaria—, con el fin de la capacidad humana de aprender su entorno con el apoyo a la adquisición y desarrollo de procedimientos y, estrategias de aprendizaje (Coll, Maur & Onrubia, 2008; Piccolotto, 2013; Ruiz, 2015).

4. Conclusión

Actualmente, en muchos casos al desconocimiento o mala aplicación de la metodología tradicional. Por ejemplo, el modelo original de Latorre y Seco del Pozo (2013) por la realización de las inactividades humanas, a partir de la ausencia de la creación de procesos, instrumentos, lenguajes y métodos, aportándolo con las dos asignaturas para intervenir las nuevas prácticas sobre atención a la diversidad.

Por tanto, la metodología interdisciplinaria se esfuerza con el avance de la tecnología educativa para simplificar con las dos herramientas en desarrollo de las TIC y el arte de los nuevos medios. Sin embargo, para el futuro de este nuevo modelo será modernizado los programas estructurados, dependiendo de las necesidades de sus potencialidades y

alcances de la tecnología artística a fin de transformaciones sociales y sus propios intercambios en la comunicación inclusiva, es decir, incorporar las habilidades creativas, sociales, (inter)culturales y estratégicas de sus propios ordenadores/dispositivos.

Por ejemplo, a lo largo de la historia de las TIC ha ofrecido soluciones creativas para desarrollar, innovar y adquirir nuevas herramientas de expresión artística. No obstante, será difícil de responder con los objetos, casi cualquier persona podría distinguir los valores artísticos-culturales a través de la imaginación artística, la simbólica y la tradición de virtuosos maestros artistas como Miguel Ángel, Rafael o Leonardo Da Vinci; sus precursores movimientos de mayor impacto, como el dadaísmo, estridentismo o Pop Art, y; además, la llegada de la fotografía y el cine desde mediados del siglo XX como las artistas de Julia Margaret Cameron, Lewis Carroll, y otros. De ahí dio un gran paso al construir la tecnología educativa y la civilización artística, Así como a representar la naturaleza humana en el proceso creativo, tanto en el desarrollo de la personalidad y del sentido estético como en la actividad artística-tecnológica para establecer un diálogo enriquecedor con el entorno físico y social del individuo (Merodio de la Colina, 2001; Vygotsky, 2003; La tecnología y el arte: una combinación para labrar el futuro, 2012; Parejo, 2014).

En la actualidad existen varios fundamentos tecnológicos, sociales, artísticos y educativos para comprender la dimensión teórica y práctica de los nuevos caminos de la interculturalidad y la inclusión en el contexto educativo a través de la asignatura complementaria. Así, la discusión cultural contemporánea sobre la educación artística y las TIC, que suelen un papel central en la metodología interdisciplinaria para favorecer, y apreciar los valores estéticos en sus múltiples dimensiones en distintas obras, y esferas de la actividad humana y su relación con el mundo del lenguaje deseado, propio y autónomo en la vía experimentación con uso de los nuevos medios en la diversidad cultural. Será entonces, a través de la educación inclusiva, la que creará esos lazos de unión entre diversas culturas (Olhagaray Llanos, 2002; Fabelo Corzo, 2004; Solís, 2009; Muiños de Britos, 2011; Leiva, 2016; Tipa, 2018). La tecnología educativa puede dimensionarse bastante complejo los procedimientos artísticos dentro de las TIC sobre la asignatura de la educación artística:

No obstante, el tratamiento inclusivo de la diversidad reporta ventajas más allá de los propios alumnos y de la institución educativa, convirtiéndose en un elemento también importante en el desarrollo de una sociedad más justa, tolerante y respetuosa con la diversidad, sin olvidarnos de que la amplitud que tiene el término inclusión, enmarcado dentro del discurso de los derechos humanos, va mucho más lejos del ámbito educativo (González Fernández, Medina Domínguez, & Domínguez Garrido, 2016, p. 135).

Así pues, para adaptar el modelo modernizado sobre la interacción pedagógica que será mejorado, especialmente en entornos inclusivos asociados al uso de las TIC en la escuela.

Para reflexionar sobre una nueva mirada a la formación pedagógica desde el uso de las TIC en Artes Mediales. Por tanto, necesitamos un verdadero cambio educativo para brindar la sociedad hacia la escuela

inclusiva. Dada nuestra tradición en el campo de la educación artística a través de los nuevos medios, y por supuesto, las nuevas tecnologías multimedia.

Referencias

- ARANDA, R. 2008. *Atención temprana en educación infantil*. Madrid: WK Educación.
- AMAYA et al. 2010. Educación y fomento de la cohesión social. En Boza, A. et al. (Coords.), *Educación, investigación y desarrollo social* (103-134). Madrid: Narcea.
- CNCA. 2015. Caja de herramientas para la educación artística: Cuaderno 3: Una educación artística en diálogo con otras disciplinas. (1ª ed.). Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Chile.
- COLL, C., MAURI, T., & ONRUBIA, J. 2008. Capítulo III: La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: Del diseño tecno-pedagógico a las prácticas de uso. En C. Coll y C. Monereo (Eds.), *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación* (74-103). Madrid: Ediciones Morata.
- DANIELS, H. 2003. *Vygotsky y la pedagogía*. Barcelona: Paidós.
- FABELO CORZO, J. 2004. Aproximación teórica a la especificidad de los valores estéticos. *Graffylia*, 2(4), 17-25. Recuperado de <https://goo.gl/puL9Rm>
- GARCÍA-YEPES, K. 2017. Procesos de integración social de inmigrantes en escuelas de Huelva, España. *Alteridad*, 12(2), 188-200. <https://doi.org/10.17163/alt.v12n2.2017.05>
- GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, R., MEDINA DOMÍNGUEZ, M., & DOMÍNGUEZ GARRIDO, M. 2016. Ventajas del tratamiento inclusivo de la diversidad: perspectivas de los principales agentes encargados de su desarrollo. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 34(2), 131-148. <http://dx.doi.org/10.14201/et2016342131148>
- GUTIÉRREZ, A. 1997. *Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- La tecnología y el arte: una combinación para labrar el futuro. (2012, 14 de octubre). BBC News. Recuperado de <https://bbc.in/2oDbOd9>
- LATORRE, M. & SECO DEL POZO, C. 2013. *Metodología: Estrategias y técnicas metodológicas*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat. Recuperado de <https://goo.gl/Sc4BcH>
- LEIVA, J. 2016. *Abriendo caminos de interculturalidad e inclusión en la escuela*. Madrid: Dykinson.
- MANOVICH, L. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- MERODIO DE LA COLINA, M^a. 2001. Procesos de creatividad en la expresión plástica para la educación primaria. En Oriol de Alarcón, N. (Ed.), *La educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad* (135-154). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- MUÑOS DE BRITOS, S. 2011. Capítulo I: La educación artística en la cultura contemporánea. En A. Giráldez, y L. Pimentel (Coords.), *Educación*

- artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica (9-20). Madrid: OEI. Recuperado de <https://bit.ly/2BusGLI>
- OLHAGARAY LLANOS, N. 2002. *Del video-arte al net-art*. Santiago: LOM.
- PAREJO, D. 2014, 28 de julio. *El impacto de la tecnología en el Arte* [Blog]. Recuperado de <https://goo.gl/DgbyS2>
- PICCOLOTTO, D. 2013. Artes visuales y tecnología digital como instrumentos de innovación en la educación escolar. *Revista Campus Virtuales*, 2(2), 46-52. Recuperado de <https://goo.gl/1QmzVC>
- REBOLLO, M. Á. 2006. *Género e interculturalidad: educar para la igualdad*. Madrid: La Muralla.
- RIBOULET, C. 2013. En el arte de los nuevos medios. *Calle 14*, 7(10), 136-143. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.c14.2013.1.a09>
- RUIZ, A. 2015. Capítulo I: Desarrollo tecnológico y uso educativo de las TIC: visión crítica de la modernidad. En R. Arauz et al., *TIC en Educación* (15-46). Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- SOLÍS, M^a. 2009. El profesorado, elemento mediador hacia la interculturalidad. En E. Soriano, R. Zapata, y A. González (Eds.), *La formación para el desarrollo de una sociedad intercultural* (2-8). Almería: Universidad Almería.
- TIPA, J. 2018. ¿De qué me sirve la interculturalidad? Evaluación de la Universidad Intercultural de Chiapas por sus estudiantes. *Alteridad*, 13(1), 56-71. <https://doi.org/10.17163/alt.v13n1.2018.04>
- TORRES, J. 2006. *Globalización e interdisciplinariedad: el curriculum integrado* (5ª ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- VYGOTSKY, L. S. 1995. *Pensamiento y Lenguaje: Teoría desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: Ediciones Fausto.
- VYGOTSKY, L. S. 2003. *La imaginación y el arte en la infancia* (9ª ed.). Madrid: Ediciones Akal.
- VYGOTSKY, L. S. 2009. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (3ª ed.). Barcelona: Crítica.
- VYGOTSKY, L. S. 2013. *Psicología del arte*. Barcelona: Paidós.
- WERTSCH, J. 1988. *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós.

Enlace alternativo

<https://revistas.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/1.2019.03>
(html)