

# LA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE INCLUSIÓN

**Autores:** Mgs. Fanny Guadalupe Cadme Galabay <sup>1</sup>, Mgs. Ana Zulema Castro Salazar <sup>2</sup>,  
Mgs. Nancy Cárdenas Cordero<sup>3</sup>

**Institución.** Universidad Católica de Cuenca.

**Correos Electrónicos:** fgcadmeg@ucacue.edu.ec fgcadmeg@gmail.com  
azcastros@ucacue.edu.ec azcastrosalazar@gmail.com  
nmcardenasc@ucacue.edu.ec nancarcor@hotmail.com

# LA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE INCLUSIÓN

## INTRODUCCIÓN

La educación del Ecuador actualmente tiene grandes avances y cambios, siendo de gran importancia que los docentes, directivos, autoridades, padres de familia y todos involucrados en el desarrollo de los niños y niñas den mayor atención a las necesidades de las nuevas tecnologías en diferentes sectores de las comunidades educativas, el conjunto de innovaciones tecnológicas, los recursos didácticos, las estrategias, metodologías, así como también herramientas y medios que faciliten y mejoran el desarrollo integral e íntegro dentro del funcionamiento de cada una de las Instituciones Educativas del Ecuador actual.

La era de la tecnología hace que las personas van interactuando por medio de la puesta en práctica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el docente de educación inicial utiliza el juego trabajo y el arte como metodología en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo de los diferentes ámbitos de aprendizaje.

En las diferentes áreas educativas en educación especial las TIC son altamente motivadoras, permitiendo obtener grandes resultados en los estudiantes, partiendo desde la etapa preescolar o nivel inicial, de acuerdo a los resultados de las investigaciones los video juegos son de gran importancia en el desarrollo del niño y niña, por lo tanto se debe aprovechar el interés de cada uno los infantes en donde se desarrollan, conocen, indagan, investigan, exploran, descubren cosas nuevas mediante la manipulación de los dispositivos de la informática como los videojuegos.

Lo lúdico para el niño y niña es sentir placer y gusto, por lo tanto, se propone potenciar al máximo el acercamiento a los sistemas informáticos incorporando a la realidad cultural y social y sin excluir a los estudiantes con discapacidad partiendo de experiencias propias del niño y niña como del docente.

Las propuestas posmodernas de las artes visuales tiene un acercamiento con el público o espectadores mediante la labor del curador pedagógico o educativo, desarrollando gran importancia en el trabajo pedagógico mediante la construcción de estrategias creativas-educativas con procesos de integración e interacción con las obras presentadas en las galerías y museos de arte de los artistas y los espectadores en los diferentes espacios, produciéndose acciones pedagógicas en las diferentes instancias de enseñanza y aprendizaje de espacios, cuerpos y tiempos a partir de las manifestaciones artísticas, mediante el análisis e interpretación de los espectadores se transforma en la producción de experiencias significativas con el público y la comunidad, recurso muy valioso para la educación.

La interacción e involucramiento del público entre diversos sectores a los eventos culturales (artistas, estudiantes, docentes, organizaciones sociales, entre otros), la presencia y la participación a dichos espacios ha creado lenguajes de comunicación mediante los mediadores con conocimientos de formación artística quienes han participado de forma activa y dinámica dentro de este proceso, fortaleciendo las estructuras de las instituciones culturales en arte,

convirtiéndose en espacios de comunicación en el ámbito educativo.

Dentro de las estructuras del currículo del Ministerio de Educación del Ecuador en el área de educación cultural y artística se espera que los planes y programas logren un desarrollo intelectual y creativo, personal y social en los niños, niñas y adolescentes para convertir en seres críticos y reflexivos en los diferentes espacios.

## **DESARROLLO**

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. A su vez, se construye a partir de una serie de supuestos que se han de tomar en cuenta para la interpretación de los distintos elementos del currículo. (Ministerio de educación, 2016)

El trabajo con profesores, padres de familia y sociedad, establece un escenario de carácter cultural en Cuenca y sectores del país en donde la formación de público y en la generación de pensamiento crítico. Expuesto por Cristián G. Gallegos: “instaurar un proceso que permita conocer-aprender a partir del arte-educación, generando otras formas de reflexionar sobre nuestra sociedad contemporánea, desarrollando en el público procesos que incentiven la construcción de una visión crítica, como también valorar la importancia de la cultura en la vida cotidiana del ser humano.

### **Aspectos tecnológicos y artísticos.**

La era tecnológica permite que los seres humanos en la actualidad mediante los dispositivos móviles inteligentes, tabletas electrónicas pueden implementarse sistemas de realidad aumentada móvil sin la necesidad de un hardware, según Alejandro Schianchi “esta nueva etapa de la tecnología de realidad aumentada, que incorpora la movilidad y la masificación, parece abrir un campo desconocido de creación de contenidos de los cuales abordaremos, en particular, los que tienen que ver con la producción estética virtual en función de un sitio específico” (Schianchi, 2015) pág. 32.

La conjunción de los dispositivos electrónicos con microprocesador potente, memoria considerable, pantalla táctil, GPS, sensores de movimiento, entre otros; permite la utilización masiva de las personas, a su vez concede imaginar búsquedas estéticas a través del uso de realidad aumentada móvil, se puede considerar como las primeras experiencias de Net Art que exploraban posibilidades estéticas mediante este espacio virtual, pueden crear sus propios contenidos utilizando estas plataformas que podrían ser visualizados desde dispositivos móviles por un número considerable de personas.

El internet ofrece miles de archivos “Por lo general, en los videojuegos los personajes forman parte del programa y el único personaje no programado es el interactor. Pero en los ambientes cooperativos, que permiten que jueguen varios interactores, todos, a su vez, son interactores y por lo tanto ningún personaje está programado” (Machado, 2009) pg. 139

Los videojuegos tienen ciertos comportamientos con una combinación de control e imprevisto, dependiendo de las diferentes tecnologías implicadas en la creación digital y de las condiciones que tenga la interacción.

En la argumentación de Gadamer aconseja alejarse de la visión del arte como obra cerrada y consolidada para aproximarse a otra visión, dinámica en que la obra es entendida como proceso de construcción y reconstrucción continuas. Desde el punto de vista la obra de arte nunca ha sido, sino que es, en continua transición, tanto para creadores como para receptores. La obra producto del juego, deja siempre un espacio de juego que hay que rellenar. Lo estético que proporciona el arte es, precisamente, esta posibilidad de relleno, nunca acabado, del espacio de juego. (Gadamer, 1991) pg. 11

### **El uso masivo y social de internet**

El uso masivo tiene que ver con uso masivo del internet y la simplificación de la búsqueda de contenidos, creación de páginas como blogs y el uso de las redes y espacios virtuales sociales como los fotologs, flickr, facebook, twitter, youtube y second life.

Como característica adicional, se puede identificar una idea de obra en constante proceso, más abierta, que puede ser una acción, una convocatoria, pero ya no simplemente el acceder a una página web que contiene una obra cerrada y definida. (Zerbarini, Schianchi, Nieto, Koselevich, & Dalla, 2014) pgs. 20-21

La información de la cultura no conduce sólo al surgimiento de nuevas formas culturales, como los videojuegos y los mundos virtuales, sino que se redefine las que ya existían, como la fotografía y el cine. Por eso investigo también los efectos de la revolución informática sobre la cultura visual en un sentido amplio. El cambio hacia unos medios que se basan en el ordenador, ¿de qué manera redefine la naturaleza de las imágenes estáticas y en movimiento?

¿cuál es el efecto de la informatización sobre los lenguajes visuales que utiliza nuestra cultura?

¿Qué nuevas posibilidades estéticas surgen? Para responder a estas cuestiones, partiremos de las historias del arte, la fotografía, el vídeo, las telecomunicaciones, el diseño y, por último, pero no menos importante, de la forma cultural más importante del siglo XX: El cine. La teoría y la historia del cine me sirven de lentes conceptuales clave. (Manovich, 2005), pgs. 52-53

#### **2.1. La aptitud creativa desarrollada.**

Se expresa de formas diversas según Alicia Venegas plantea que:

1. La producción intencional de obras únicas de cierta originalidad, que radica en crear estructuras distintas por la nueva organización de los elementos que la constituyen y por ser aportaciones concretas positivas, en las que se reúnen valores temáticos con significación, de producción y

estéticos. La originalidad no reside en ejecutar las acciones más insólitas; está en perfeccionar el aspecto y la funcionalidad de las cosas, y en dotarlas de múltiples cualidades.

2. Poseer fluidez de ideas, lo cual significa no limitarse a producir y emitir un planteamiento lineal y cerrado; se trata de satisfacer interrogantes con la elaboración de múltiples respuestas, con propuestas renovadoras y flexibles, y de buscar más usos pertinentes a las cosas.
3. Usar el pensamiento divergente, esto es, abrirse a todas las oportunidades de discurrir y participar en otras posiciones y posibilidades, seleccionar las más adecuadas y valiosas.
4. Modificar actitudes y maneras de actuar ante diferentes contingencias diseñando múltiples estrategias para llegar a soluciones que respondan a un problema en beneficio individual y colectivo. (Venegas, 2002)

La muestra distintiva de la originalidad consiste en la especial organización que se dé a los elementos naturales o a la materia prima preexistentes, y convertirlos en obras valiosas que no existían; por eso se dice que crear es la manera de transformar la realidad, ya que en el mundo existen los recursos y las energías, basta descubrirlos y modificarlos. No se crea partiendo de la nada, el hombre fabrica objetos que dan respuesta a expectativas y satisfacen necesidades; es un transformador de la realidad o un repetidor de la producción, y en este último caso no es creador.

## **2.2. Estrategia didáctica artística**

La estrategia será integradora y motivadora adaptada al desarrollo del pensamiento de los niños y niñas para su desenvolvimiento en el medio, concentra las actividades alrededor de proyectos, fundamentada en base a los distintos niveles de edades y acciones educativas, de fácil aplicabilidad, que puede ser ejecutada por docentes.

El estudiante será la protagonista de su propio aprendizaje a través de las vivencias, experiencias significativas, observaciones, reflexiones, intercambio de experiencias dentro de una realidad socio cultural.

Los niños deben acercarse a un tipo de arte que está en la sociedad, deben acceder al arte de los adultos, debe estar en las experiencias planificadas por la escuela para sostener el valor del arte, no se debe considerar la expresión plástica como un simple empleo para expresar estados emocionales, como actividades para ejercitar ciertas áreas, colección de manualidades, ejercitar hábitos o normas, se debe aplicar en la escuela, el desarrollo del lenguaje artístico debe tener características como: forma y contenido, materia y significado.

La forma considerada a través del uso de los elementos del dibujo, color, modelado, el uso de la imagen como parte del contenido y de la representación simbólica transformando en un lenguaje formulado por lo visual, mediante las combinaciones de elementos que surgen de las nuevas formas, uso de materiales del trabajo para el arte de la imagen imaginada a la

imagen representada en un mundo de materiales mediante las diferentes técnicas plásticas acuarela, témpera, carboncillo, óleo, arcilla, masa entre otros, que forman un conjunto de contenidos que requieren de un proceso para la transformación de la idea que quiere representar, son necesarios para la presentación de un mundo expresivo que es único e individual, particular que encierra la manera de expresar la experiencia que puede crear, imaginar nuevas formas, colores, contenidos y significados.

### **2.3. Propuesta para el desarrollo del pensamiento a través del arte mediante la estrategia didáctica.**

Los niños y el docente realizan actividades de integración, diálogos, mediante la interacción de los materiales a utilizar y trabajo en equipo. Los docentes no deben caer solo en el uso de materiales, no es cuestión solo de manipulación sino de todo contacto con los materiales que usen como una experiencia pictórica, como el contacto sensual mediante una experiencia pictórica, las características de los elementos de trabajo, permitirán mejorar, esparcir progresivamente las acciones puesta en marcha y expresión para ello se propone que:

- Los niños van conociendo y comprendiendo el lenguaje visual, técnicas, materiales y procesos de transformación. El arte no solo se debe convertir en uso de técnicas y materiales, sino también con aspectos de lenguaje de comunicación con cualidades a la idea, color, línea, imagen que quiere dar, como: blando, duro, opaco, brillante, líquido, solido quebradizo.
- Desarrollo de la actividad, es la puesta en acción de lo planificado; los niños se encuentran en un espacio adecuado. El profesor interactúa con los niños según la necesidad de los niños o su intencionalidad, realizan las actividades en base a lo conocido y expresado en los diálogos, por ejemplo, el docente narra que jugaba con frutos recolectados del medio como las cucurbitáceas (zambo fruto comestible), transformando en animalitos como vacas, chanchos, gatos, entre otros. Se solicita a los niños a crear otros animalitos que han visto en los juegos interactivos o videojuegos que son del gusto de cada uno de los niños y niñas.
- Experimentar mediante la aplicación tecnológica como stop motion varias escenas creadas por los niños, la acción plástica al movimiento y manipulación, proceso inteligente esa intención es crear una imagen imaginada en combinación con la creación de nuevas formas, imágenes, contenidos con materiales del medio, accesibles y de reciclaje, por los limitados recursos económicos, sociales y culturales, el uso de estas combinaciones permite conocer el comportamiento de cada individuo.
- La consigna del docente será a partir la intencionalidad de cada una de las acciones que puede convertir en propia, para escoger acciones hay que saber, es necesario que se exploren en busca de los conocimientos nuevos, explorar procesos importantes significa una serie de acciones de conocer para descubrir las características de cada ser y material, sujeto,

objeto, contexto, técnicas, tecnologías para formular respecto a la acción un nuevo lenguaje para determinar el proceso de interacción con la intervención del profesor y niños para ayudar a través de la percepción y experimentación, diálogos amenos, participativos y activos donde los niños hablan de lo que hicieron, les gustó o no, les resultó difícil lo que aprendieron, además es un momento en el que también se pueden mostrar las creaciones.

- El desarrollo del niño como espectador de la imagen y del objeto, a través del disfrute, es una construcción no solo de crear sino del disfrute, construcción sensorial, categorías voluntarias, activas intencionalidades, lo que la obra ofrece para el espectáculo transpersonal, por lo tanto implica desciframiento de códigos, expectativas, ante una obra artística, modo de ver expresado por el artista, condicionado por el concepto extraño del arte actual, sensibilizar ante el arte, permitirá un contacto con las circunstancias e interpretaciones se trata de vincular la sensibilidad del espectador con la obra del artista, es decir es capaz de reflexionar, conceptualizar y percibir nuevas formas de arte.
- La escuela tiene que poder legitimar diversos tipos de figuración, tiempos, que pueden decidir los docentes con la potestad del mundo de la creación y la apreciación que están en contacto con los procesos de creatividad. Los creadores y espectadores, dan conceptos para mirar ante las obras de arte y los procesos referentes para futuros procesos de creación, el arte no tiene que ver con la copia, es única, se pueden utilizar varias formas y estilos que aporta la posmodernidad y la tecnología.
- Las posibilidades del entorno de los niños, las acciones, las múltiples tareas que desarrollamos son aspectos que nos ayudan a percibir, construir, reflexionar, a mirar de diversas formas, de esta forma se nutre el mundo interior, el mundo exterior del niño, educar desde las tempranas edades en el arte se convierte la mirada en un acto de reflexión en la diversidad, la escuela es el escenario centrado en la construcción de nuevos conocimientos entre niños y adultos, miradas pedagógicas en pensar en diferente a la experiencia como características particulares, la experiencia, la transformación, configura al sujeto pasional receptivo, en activo y creativo e imaginativo.
- Visitas a espacios como museos, galerías, bienales entre otros interactuar para el desarrollo interactivo mediante los mediadores o guías de arte.

### **Experiencias en la docencia.**

La adecuación del ejercicio a la edad en el que se encuentra el niño, es considerada como parte de la práctica y será necesario organizar acciones en los que participe en forma activa y dinámica.

La organización del aula se debe adecuarse a los medios y recursos existentes y accesibles como a algún tipo de ejercicio se puede llevar a cabo en espacios abiertos. Es muy importante que exista un mueble para materiales artísticos, de modo que los niños sepan siempre donde encontrarlos y puedan ordenar el aula después de la práctica. (Hernández,

2000)

El docente realiza sus actividades en base a varias herramientas de trabajo en donde planifica y diseña para tener éxito en los procesos de enseñanza-aprendizaje; pero, depende si es creativo, si utiliza la metodología adecuada, estrategias didácticas innovadoras, usa materiales adecuados que favorecen al desarrollo del pensamiento mediante la creatividad y la imaginación.

Existen temas que la programación curricular exige cumplir, pero considerando la realidad y necesidad, por lo tanto, es importante considerar los tiempos, modalidades y la flexibilidad. Las actividades plásticas no se pueden ejecutar solo por un pasatiempo o por cumplir una actividad o por la invitación a hacerlo; los argumentos serían contundentes; no saber nada de técnicas y no saber utilizar los materiales, exige a ejercitar una didáctica de expresión plástica que transforman en seres creativos e imaginativos.

### **CONCLUSIONES**

El apoyo de sus padres o personas responsables del cuidado es limitado, porque los niños pasan más tiempo alejados de sus padres y de los familiares, esta situación reafirma su proceso de autonomía y de desarrollo individual pero a la vez trae consigo momentos de inseguridad, depresión y angustia a los pequeños, se va desarrollando en los niños una serie de dificultades por la falta de atención, por lo tanto su desarrollo integro dentro de la vida social es autónoma por el uso de otros medios como la tecnología usada sin la supervisión. Los videojuegos hacen niños con mayor ansiedad, tensión, alejando de la seguridad, confianza y lo

contrario las exigencias a nivel social los videojuegos pueden convertirse en educativos cuando el uso sirve para el desarrollo del pensamiento.

El arte favorece muchísimo de acuerdo a las aplicaciones como el stop motion incorporadas a las prácticas de los juegos tradicionales del medio social en el que desenvuelve.

El empleo de las herramientas adecuadas para la comunicación y expresión de las emociones como la preparación hacia el proceso de independencia y preparación a la educación escolar con estrategias didácticas basadas en experiencias de los niños, familias y profesora desarrollando la creatividad e imaginación, del pensamiento en base al arte con estrategias innovadoras considerando importante el aporte de los conocimientos previos, valorando juegos tradicionales y juegos electrónicos a través de aplicaciones tecnológicas como parte del placer, gusto y del vivir diario de los niños y niñas.

Los resultados obtenidos a partir del monitoreo con los docentes de las Instituciones Educativas ha demostrado que el desarrollo de las experiencias culturales y sociales, permite al docente vinculado con el área de la Educación Especial contar con estrategias adecuada a sus necesidades educativas de acuerdo a la realidad y necesidades del niño, incorporadas a las tecnologías.



Los docentes que trabajan en el campo educativo con lineamientos posmodernos, de allí la importancia que el público se vaya formando desde el ámbito educativo a ser crítico y reflexivo ante las obras de arte incorporadas y no incorporadas a las tecnologías, por cuanto los estudiantes interactúan en su mayoría de forma activa, dinámica y exploratoria, a su vez el interés, placer y gusto en utilizar los diferentes dispositivos tecnológicos.

Las obras de arte se han transformado en objetos y en sujetos activos, despliegan las relaciones entre los espectadores, artistas y más actores participantes, los espacios crean una sensación de percepción e interacción en las propuestas de esta forma existiendo una relación cuerpo, espacio y tiempo.

Los niños, niñas interactúan con los docentes, utilizan su cuerpo en la acción de las actividades artísticas, el espacio es una construcción real presencia el cuerpo, que genera una zona significativa para que los estudiantes interactúe con la obra de arte, docentes y mediadores de arte, el tiempo empieza a tener un objetivo, no solo avanza cada vez estamos siendo parte de ese proceso que vivimos en la lógica tecnológica acelerada, la razón sería de opiniones ligados al arte, para la formación en educación cultural y artística dentro del ámbito educativo como entes importantes para el desarrollo creativo de nuevos lenguajes artísticos y como base para el desarrollo cultural en el tiempo y espacio.

### **BIBLIOGRAFÍA**

Hernández, B. (2000). *Educación Artística y arte infantil*. Madrid: Fundamentos.

Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.

Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: gedisa.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Ministerio de educación. (2016). <https://educacion.gob.ec/curriculo/>. Recuperado el 30 de enero de 2017, de <https://educacion.gob.ec/curriculo/>: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>

Schianchi, A. (2015). *Arte Virtual Locativo Transgresión del espacio con dispositivos móviles*. Buenos Aires: Artexarte.

Venegas, a. (2002). *Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil*. Mexico: Paidós.

Zerbarini, M., Schianchi, A., Nieto, I., Koselevich, L., & Dalla, D. (2014). *Radiografía del net art Latino*. Buenos Aires: Dunker.