

VIDEOARTE, CRÍTICA Y REFLEXIÓN DESDE LO INDIVIDUAL IDENTITARIO A LA INTERACCIÓN SOCIAL EN ADOLESCENTES.

Gabriel Cacua Caicedo¹

coordinacion.promoinvestigacion.iprgr@upel.edu.ve

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-9613-7875>

Doctorando en Educación

Instituto Pedagógico Rural

"Gervasio Rubio" (IPRGR)

Venezuela

Recibido: 28/08/2025

Aprobado: 15/09/2025

RESUMEN

Este artículo presenta un estudio investigativo centrado en procesos de aula que integran Arte y Tecnología, utilizando el Videoarte (como manifestación de los New Media Art) para fomentar la alfabetización digital y el desarrollo de competencias transdisciplinarias. El estudio surge de un diagnóstico que evidencia un bajo uso de las TICs y una escasa sustentación conceptual en la educación básica secundaria. Para mitigar esto, se propone una intervención pedagógica interdisciplinaria entre la Educación Artística y las Ciencias Sociales. A través del análisis de referentes del videoarte universal y temas del arte contemporáneo, la investigación busca que el adolescente aborde problemáticas políticas, sociales, culturales e identitarias. El objetivo final es fortalecer el pensamiento crítico y reflexivo, alineándose con las visiones estratégicas del MEN y la UNESCO, para formar ciudadanos autónomos e integrales capaces de interpretar y cuestionar su realidad mediante la creación con tecnologías digitales.

Palabras clave: Videoarte, New Media Art, interdisciplinariedad, activismo social, crítica reflexiva.

¹ Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorando en educación.

VIDEO ART, CRITICISM AND REFLECTION FROM THE INDIVIDUAL IDENTITY TO SOCIAL INTERACTION IN ADOLESCENTS.

ABSTRACT

This article presents an investigative study focused on classroom processes that integrate Art and Technology, using Video Art (as a manifestation of New Media Art) to promote digital literacy and the development of transdisciplinary skills. This study stems from a diagnosis revealing low ICT usage and a weak conceptual foundation in secondary education. To address this, an interdisciplinary pedagogical intervention combining Arts Education and Social Sciences is proposed. Through the analysis of references to universal video art and themes of contemporary art, the research seeks to have the adolescent address political, social, cultural and identity issues. The ultimate goal is to strengthen critical and reflective thinking, aligning with the strategic visions of the MEN and UNESCO, to form autonomous and comprehensive citizens capable of interpreting and questioning their reality through creation with digital technologies.

Keywords: Video art, New Media Art, interdisciplinarity, social activism, reflective criticism.

INTRODUCCIÓN

El artículo se asocia de manera investigativa sustentado en Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), partiendo de estos procesos educativos creativos interdisciplinares de las áreas practico-teóricas el arte y la tecnología, se realiza una intervención pedagógica con el objetivo de afianzar competencias critico-reflexivas, sociales y culturales mediadas por el videoarte como manifestación del arte de los New Media Art, enfatizándose en la alfabetización digital, analizando las nociones de identidad o experiencia personal, y la percepción de interacción social en adolescentes de la básica.

Se orienta de la misma manera de las competencias integradas en comunión transdisciplinar el área de educación artística y las ciencias sociales, alineándose con las visiones estratégicas del MEN, rutas y estándares internacionales OCDE y UNESCO. El impacto de este fenómeno de los nuevos medios en el aula, es idóneo para contrastarlo con experiencias investigativas similares en educación desde videoarte y formación mediada por las Tics, es factible para la interdisciplinariedad, apropiándose de referentes artísticos o videoartistas universales y la interacción con el otro y su contexto, validando los objetivos intrínsecos desde el Arte-Educación-Tecnología, culminado en el análisis del pensamiento crítico y reflexivo con adolescentes creadores de videoarte como medio que promueve que se sensibilicen y creen conscientemente con tecnologías digitales, fortaleciendo la experiencia personal-social en adolescentes, su interpretación

de manifestaciones del arte actual, revelando su postura frente a la cultura y el medio o contexto, formando seres críticos, autónomos, integrales que, a través del arte asumen los desafíos de la educación y la sociedad contemporánea.

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el pensamiento crítico y reflexivo en adolescentes de la básica secundaria mediante el videoarte, desarrollando competencias en conjunto sociales, culturales y tecnológicas desde su experiencia individual personal o la interacción social con el otro o su contexto cotidiano.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar el uso de recursos tecnológicos en la Educación Artística a partir un procedimiento pedagógico interdisciplinar mediante el videoarte y los new media art.
- Verificar el impacto que tiene la tecnología en el arte y su historia apropiándose mediante el análisis y estudio de los aportes de artistas y docentes investigadores del arte y la educación.

- Diseñar una intervención pedagógica a partir del videoarte dentro del pensum representado en las temáticas y técnicas para abordar el arte contemporáneo y sus manifestaciones en el aula.
- Validar resultados mediante elementos de medición de competencias digitales y tecnológicas con el cruce de competencias crítico reflexivo con otras áreas que interactúan en la Educación Artística.

MÉTODOS

En su ejecución el proyecto tomo de base los postulados del LEM de metodología investigación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), ejecutando una ruta mixta que se enfoca en datos subjetivos y objetivos, que se adecuo para una investigación de procesos de educación artística. Al analizar a través de la ruta cualitativa se pudo sustentar lo subjetivo de las propuestas creativas a partir de las observaciones de los procesos de aula y las producciones de videoarte de los estudiantes y su enfoque artístico-conceptual, además de cuantificar unos resultados producto de este estudio mediante el uso del instrumentos de evaluación como encuestas tipo Likert filtradas por Software de datos IBM Stastics, comprobando el impacto en cuanto al desarrollo de competencias digitales y competencias crítico reflexivos.

El estudio parte de los aportes de un grupo de artistas que marcaron un cambio en la década de los 50 y 60 en Estados Unidos y Europa, algunos denominados videoartistas como Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beauys, Dan Graham como los pioneros de una manifestación que fue innovadora en el arte en su cuestionamiento a los mass media emergentes. Desde aquí se referencia en una serie de autores artistas, pedagogos, docentes investigadores que plantean el fenómeno del videoarte para alcanzar competencias en distintas temáticas, realizar alfabetización digital y mediación Tics en el aula, tratar problemáticas diversas y complejas como la identidad, el género, la pandemia, la inclusión social, incluso lo político cultural.

Los instrumentos usados en este estudio parten de encuestas y formularios de Google, debido al modelo de alternancia que propone el MEN para el pretende año, con el fin de lograr una mejor cobertura de todo el grupo poblacional, se crearon instrumentos uno inicial a mod de diagnóstico y el final para recoger los alcances del estudio después de la muestra. Estos son los enlaces de dichos instrumentos:

1-Diagnóstico de manejo y apropiación de Tics en el aula de artes en el I.E. EG-Girardota. Desarrollo e interpretación del formulario interactivo de Google.<https://forms.gle/n6xW53y46tF5J3wf7>

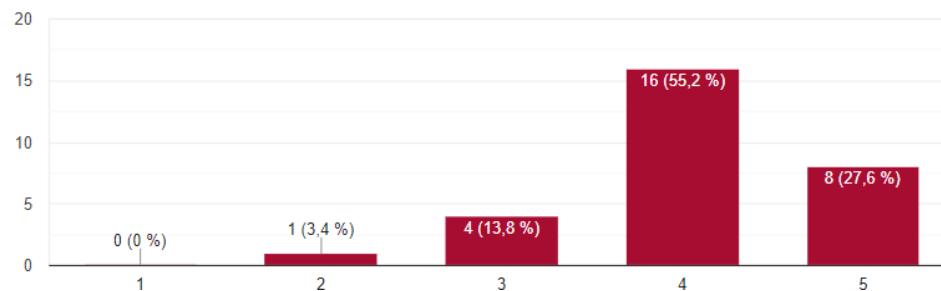
2-Encuesta Semiestructurada los Nuevos Medios y el Videoarte generan Competencias critico-reflexivas en Educación Artística y otras áreas de la básica secundaria. <https://forms.gle/cbu5N7XEbcHfcspx8>

RESULTADOS:

El presente estudio se desarrolla una interacción disciplinar, en un proceso de intervención pedagógica de la básica secundaria que se involucra en los procesos temáticos del arte contemporáneo apropiándose del videoarte como manifestaciones artísticas que aborda lo político, lo social, lo cultural y las experiencias personales e identitarias de un adolescente en formación escolar, demostrando que un adolescente puede tener una postura crítica-reflexiva frente a su sociedad. Por medio de un formulario encuesta tipo Likert para saber las tendencias, apreciaciones y los alcances en los objetivos de este proyecto de videoarte, y describir y obtener apreciaciones del comportamiento de los estudiantes en el aula.

Figura 1 Encuesta Semiestructurada los Nuevos Medios y el Videoarte.

29 respuestas



Elaboración propia (<https://forms.gle/cbu5N7XEbcHfcspx8>)

Con un promedio de del 55,2% de satisfacción, y si consideran la inclusión de los nuevos medios en su formación artística y otras áreas, la gráfica indica un nivel estable en cuanto a la media sin dispersión considerada de datos en la frecuencia, este análisis indica que la hipótesis en el aparte de uso de herramientas Tics en el aula es evidenciable, plantear la creación con medios digitales la modificación en el área para «nativos digitales». El aprendizaje apoyado en las Tics genera destrezas y habilidades de trabajo individual y colaborativo, Además permite de una forma sincrónico y asincrónica el conocimiento, Contreras (2106), un porcentaje está completamente de acuerdo (27,6%) y de acuerdo un (55,2%), Esta injerencia permite crear y proponer intervenciones en el aula de clase.

CONCLUSIONES:

El videoarte como manifestación conceptual de las artes visuales al presentarse en el ambiente educativo se convierte en un recurso pedagógico innovador y metodológicamente motivador en la educación en artes para adolescentes, convirtiéndose este en una herramienta o recurso didáctico que fomenta el aprendizaje por proyectos de creación, también el trabajo de arte colectivo.

Un rasgo propio de la manifestación artística del videoarte, la cual permite desarrollar en los adolescentes saberes específicos en tecnología con sus derivadas competencias digitales, manejo de herramientas tics, uso de recursos educativos

digitales, programas de edición, dispositivos móviles, PC, Internet, Plataformas digitales etc. el proceso de creación implica planear, dibujar, construir, consultar, filtrar la información, componer con los nuevos medios, interactuar con sus pares, esto quiere decir que, al ser una problemática intervenida desde el mundo de las artes plásticas y visuales.

Procesos relacionados con identidad, género, sexualidad, sensibilidad adolescente, relaciones interpersonales, comportamiento, violencia y sociedad, estos se pueden tratar de sensibilizar desde el videoarte y en general las manifestaciones del arte contemporáneo, como en este estudio se reflejó en la comprensión de realidades inmediatas de la comunidad juvenil, con sus preocupaciones adolescentes, ideas, de género, problemáticas sociales, ambientales, posición frente a la realidad política y social de su entorno y la conceptualización y profundización en propuestas personales denotando la relación con el concepto de interdisciplinariedad y transdisciplinariedad cuando el videoarte es llevado a fronteras de conocimiento que no son las del arte formal.

INTRODUCCIÓN

Partiendo del ámbito pedagógico actual de las artes permeado por lo digital y una sociedad netamente visual, este estudio se centra en la integración de temáticas y de recursos creativos de dos áreas practico-teóricas el arte y la tecnología, con el objetivo de indagar la apropiación de competencias crítico-reflexivas y culturales mediadas por el

videoarte como manifestación de los nuevos medios, a partir de las competencias que tienen en común transdisciplinar el área de educación artística y las ciencias sociales.

Así este modo se desarrolla una interacción disciplinar en un estudio investigativo mixto, exploratorio, en un contexto escolar desde el proceso de trabajo creativo de campo en la Institución Educativa Emiliano García de Girardota Antioquia (IEEG), dicho proceso de intervención pedagógica en la básica secundaria se involucrar en los procesos temáticos del arte contemporáneo apropiándose del videoarte como manifestaciones artísticas que aborda lo político, lo social, lo cultural y las experiencias personales e identitarias de un adolescente en formación escolar, demostrando que un adolescente puede tener una postura crítica-reflexiva frente a su sociedad. UNESCO, (2014).

El estudio parte de los aportes de un grupo de artistas que marcaron un cambio en la década de los 50 y 60 en Estados Unidos y Europa, algunos denominados videoartistas, tales como Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beauys, Dan Graham y Bill Viola como los pioneros del video y aparatos TV conceptuales, parte de una manifestación que fue innovadora en el arte en su cuestionamiento a los mass media emergentes. Este a su vez con el paso del tiempo se convirtió en un medio artístico único y versátil, por consiguiente, ecléctico de múltiple enfoque que se expande y que puede integrarse con áreas como la pedagogía y en especial la enseñanza y aprendizajes de las artes.

Desde aquí se referencia en una serie de artículos, agendas internacionales UNESCO (Agenda para el Desarrollo Sostenible 2030 – Enfoque estratégicos sobre las Tics en educación en América Latina y el Caribe), OCDE (El trabajo de OCDE sobre Educación y Competencias), desde su mirada como plantean el uso de los New Media Art interdisciplinar que propende alcanzar competencias en distintas áreas temáticas, realizar alfabetización digital mediación Tics en la educación, tratar problemáticas diversas y complejas como la identidad, el género, la pandemia, la inclusión social, incluso lo político cultural.

La tesis base después de la intervención pedagógica en el área señala como los jóvenes de los grados 9 y 10 de la básica secundaria, inician con la teorización sobre el cine y su historia y conceptos del mundo audiovisual,(cortometraje, video clip, video retrato), clave en un mundo permeado por lo visual y los recursos digitales, continuando con un taller teórico práctico sobre el Arte de los nuevos Medios (New Media Art), Figueras (2021), Gómez, M. (2021), esta inducción a los jóvenes sobre las manifestaciones del arte contemporáneo de los 50-60 en especial el Pop Art, performance, instalación y videoarte, en el grado superior como el arte contemporáneo a nivel nacional sirvió para analizar lo social, la situación política y cultural, se imparte al mismo tiempo un taller teórico conceptual sobre las temáticas del arte colombiano después de los 50 (Memoria y tiempo, la ciudad como espacio, reformulando la noción de realidad, tecnología, arte y nuevos medios), culminando en talleres creativos o propuestas de videoarte escolar en las categorías propuestas, estos procesos

demandaron tareas de lectoescritura, planeación y Bocetacion, producción o grabación (manejo de herramientas tic, dispositivos móviles, nociones básicas de composición de la imagen, juego de roles e interacción con el otro).

Finalmente, este proceso al socializar propuestas de videocreación se afianza el concepto de videoarte expandido, video-retrató, video ensayos y video-creaciones las cuales desde lo individual comunicaron y sensibilizaron sobre conceptos de identidad y búsquedas personales en los educandos, buscando además las competencias transdisciplinarias desde propuestas de carácter social como el video-activismo (Videoartivismo), video critico-reflexivo o el video experimental dan cuenta de la reflexión y preocupaciones de los adolescentes que orientados conceptualmente y con la asistencia de los nuevos medios, pueden reconocer su entorno de una manera sensible y crear narrativas a partir experiencia personal.

Por consiguiente el artículo en su fase de discusión aborda el videoarte y la educación interdisciplinar, reafirmando la consecución de los objetivos de una educación de calidad propuestos en el capítulo de inducción “Educación en arte-para el arte (interactividad y creatividad en una era digital)” base de agendas y rutas internacionales (UNESCO-OCDE) y los lineamientos del MEN que junto al plan decenal de educación 2016-2026, estructuran base para la discusión y aportación al campo de estudio Arte-Tecnología-Educación, por otra parte se desarrollan competencias interdisciplinares desde a interacción Tics Concepto-área en el segundo análisis derivado de este estudio, “Videoarte Arte y Educación Interdisciplinar”.

A partir de las tesis y artículos, explora y explica desde la perspectiva de investigadores, artistas-investigadores y docentes artistas la clave de lo interdisciplinar en la educación artística y la alfabetización digital para alcanzar en el capítulo de discusión final, Videoarte y la experiencia personal-social del adolescente, el punto clave propuesto en el ámbito conceptual, el proceso de creación y las implicaciones estéticas derivadas, llevan a un proceso de aula más allá de los mismos y como el aporte medial-digital de las Tics enriquece los aprendizajes y la formación integral de los futuros ciudadanos, dichos ciudadanos-estudiantes reflexionan acerca de sus deberes, asumen la tecnología de forma responsable y creativa y que manifiesten su postura reflexiva sobre si mismos y su entorno social, político y cultural.

MÉTODOLOGIA

El estudio se ejecutó desde una ruta o metodología mixta, tomada de las bases teóricas de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), recolectando y analizando datos tipo cuantitativo, en una primera instancia se hizo un análisis de información mediante una encuesta de Google, recogiendo las apreciaciones y la experiencia de aula, acerca de las clases y el uso de recursos y herramientas digitales, esta prueba diagnóstica para las áreas en el nivel cursado, en su desarrollo se sondeó el uso de Tics en el Área de Educación Artística, el manejo de herramientas y recursos tecnológicos desde la percepción en el grupo poblacional la interacción entre áreas desde la

interdisciplinariedad temática y conceptual en las asignaturas básicas y la misma educación en tecnología.

Los resultados demostraron en una primera instancia baja apropiación de Tics en el área, poca integración de creación digital con los contenidos temáticos y por esta misma línea las competencias críticas y reflexivas de los trabajos conceptuales que realizan, esto a partir del diagnóstico inicial del cual se ejecutó una intervención pedagógica en los grados 9 – 10 desde el Cine y el mundo audiovisual, los New Media Art , el arte contemporáneo en Colombia y la interpretación de las manifestaciones contemporáneas desde la misma realidad nacional y lo particular de las creaciones de las décadas de los 50 a 90 en la escena artística desde lo teórico y referenciado en artistas claves, se produjo una intervención con talleres de creación y producción, la experiencia por medio del Story board y el trabajo de grabación y juego de roles y la posterior edición mediante software y Apps desde sus dispositivos móviles, reconociendo esta versatilidad del videoarte como “receptor y dinamizador” mencionado así por Cuéllar S, F; López-A, I,(2020).

Asimismo, se realizó un segundo instrumento de recolección de datos post intervención, con el ánimo de evaluar los alcances y la comprobación de los objetivos planteados y la hipótesis de la investigación; comprobando como el videoarte fortalece las competencias critico-reflexivas en adolescentes nativos digitales por medio de la creación de contenidos visuales desde su experiencia personal y los vivido en su entorno

social, realimentándose de la interdisciplinariedad con otras áreas o ciencias para la comprensión de fenómenos estéticos y sociales.

Debido a la subjetividad propia del área desde la producción creativa en contexto se diseñó un formato de observación cualitativa en el aula, este como instrumento de aula generó una mejor evaluación y acompañamiento de los procesos de conceptualización del cine y lo audiovisual y los nuevos medios en el arte, como los procesos creativos desde el reseñamiento y premisas conceptuales de la historia del videoarte y técnicas visuales, reforzando técnicas de producción y postproducción.

Conjuntamente a la inclusión de los conceptos incluidos teóricamente de New Media Art y el abordaje desde el videoarte, en una metodología y didáctica de manipulación y edición de dispositivos tecnológicos, a fin a los nativos digitales, dispositivos móviles, Aplicaciones en línea y software de edición de imagen. Los instrumentos usados en este estudio parten de encuestas y observaciones de aula, debido al modelo de alternancia que propone el MEN para el pretende año, con el fin de lograr una mejor cobertura de todo el grupo poblacional, se crearon estos instrumentos uno inicial a modo de diagnóstico y el final para recoger los alcances del estudio después de la muestra. Estos son los enlaces de dichos instrumentos:

1-Diagnóstico de manejo y apropiación de Tics en el aula de artes en el I.E.EG-Girardota. Desarrollo e interpretación del formulario interactivo de Google.
<https://forms.gle/n6xW53y46tF5J3wf7>

2-Encuesta Semiestructurada los Nuevos Medios y el Videoarte generan Competencias critico-reflexivas en Educación Artística y otras áreas de la básica secundaria. <https://forms.gle/cbu5N7XEbcHfcspx8>

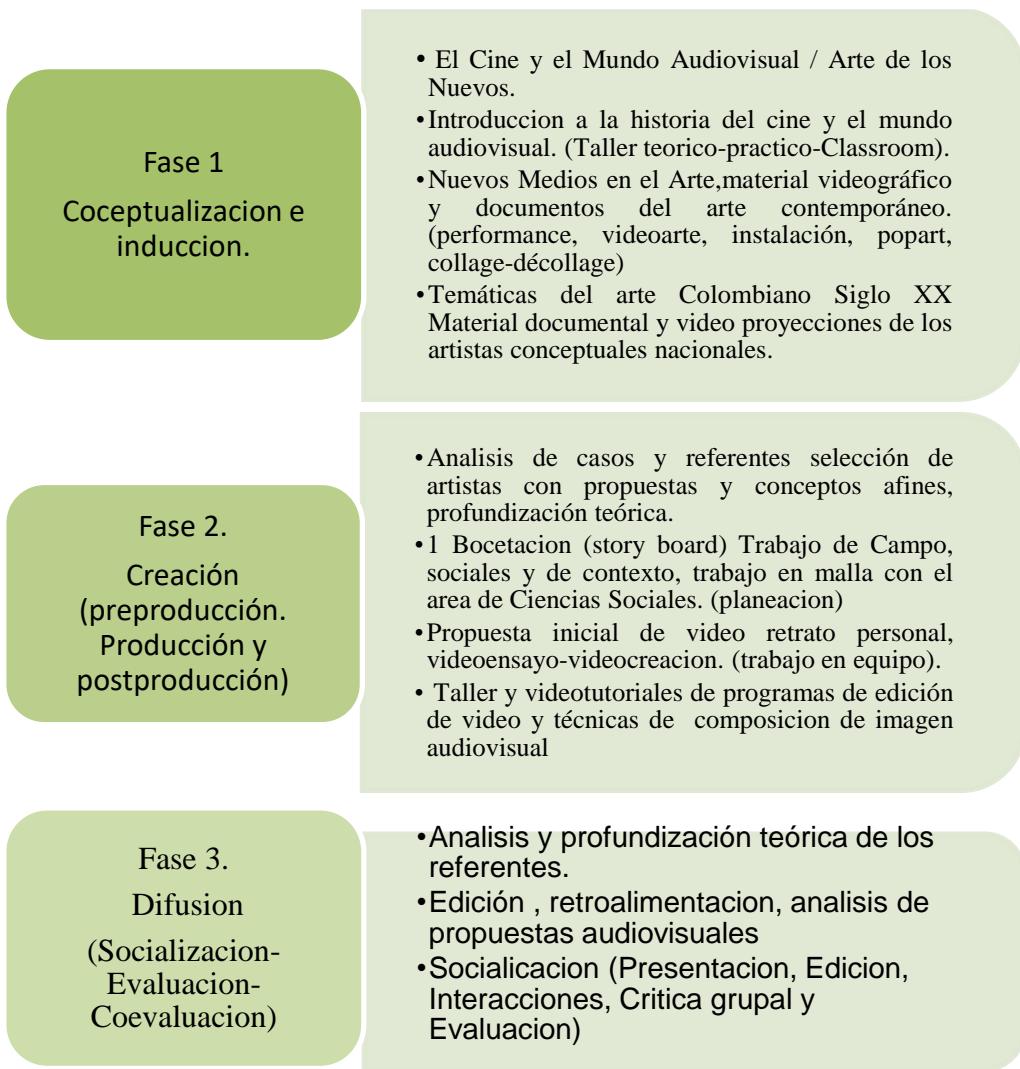
RESULTADOS OBTENIDOS

Destacando los análisis y alcances después intervención de la pedagógica en el área donde los jóvenes de los grados 9 y 10, donde apreciaron sobre el mundo del cine y conceptos del mundo audiovisual, (cortometraje, video clip, video retrato), conjuntamente a este taller teórico práctico sobre el Arte de los nuevos Medios (New Media Art), los jóvenes reconocieron manifestaciones del arte contemporáneo de los 50-60 en especial el Pop Art, performance, instalación y videoarte.

El arte contemporáneo a nivel nacional a su vez sirvió para analizar lo social, la situación política y cultural, eje de las temáticas del arte colombiano después de los 50 (Memoria y tiempo, la ciudad como espacio, reformulando la noción de realidad, tecnología, arte y nuevos medios), culminando este proceso en propuestas de videoarte escolar en las categorías propuestas, estos procesos demandaron tareas de lectoescritura, planeación y Bocetación, producción o grabación (manejo de herramientas tic, dispositivos móviles, nociones básicas de composición de la imagen, juego de roles e interacción con el otro).

Paralelamente el videoarte conlleva un trabajo digital de edición usando Apps muy en auge y de moda entre los nativos digitales, llevando a la videocreación a afianzar el concepto de videoarte expandido (video-retrató, video ensayos y video-creaciones), las cuales desde lo individual expresaron desde la sensibilidad sobre conceptos de identidad y búsquedas personales en los educandos, por otra parte propuestas de carácter social como el video-activismo (Videoartivismo) o el video experimental dieron cuenta de la reflexión y preocupaciones de los adolescentes que orientados conceptualmente y con la asistencia de los nuevos medios, pueden reconocer su entorno de una manera sensible y ser críticos, como lo arroja el instrumento de análisis final , la comprobación de hipótesis y los objetivos claves del estudio, esto por consecuencia produjo un cambio en las temáticas programáticas del área de educación artística y abrió un derrotero nuevo para una integración de áreas desde la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad.

Cuadro 1 *Fases del proceso de intervención en la IEEG*



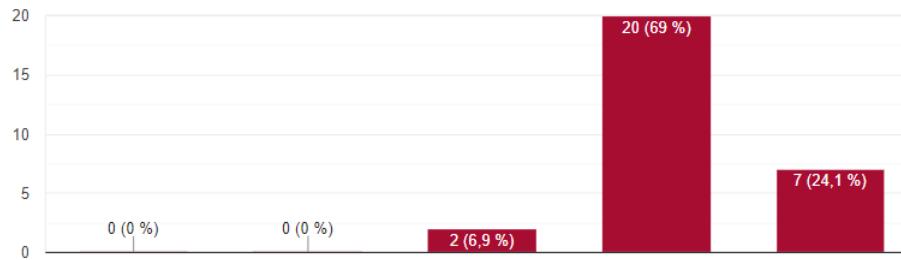
Elaboración propia.

Al ser interrogados en temáticas y cuestiones como las siguientes ¿Reconoces en tu proceso de formación en el arte, la influencia de los nuevos medios y las tecnologías para la educación?, ¿Te proporciona el uso de nuevos medios y Tics una herramienta eficaz para mejorar tus creaciones artísticas? ¿Reconoces las manifestaciones del arte contemporáneo y en los nuevos medios del arte en los procesos de enseñanza de Artística? Desde la observación cualitativa de la categoría 1 (Videoarte técnica audiovisual) se afirma como el uso de nuevos medios en el arte (New Media Art) Figueras (2021) Tics en el arte, desde la perspectiva de los alumnos el área maneja más estos recursos para la creación.

El videoarte es una manifestación del arte contemporáneo que se involucra con la sociedad de su época y las problemáticas del hombre y su entorno, así, ¿el videoarte te permite abordar problemáticas sociales y dar tu perspectiva artística sobre el tema?

Figura 3 Encuesta Semiestructurada los Nuevos Medios y el Videoarte.

29 respuestas

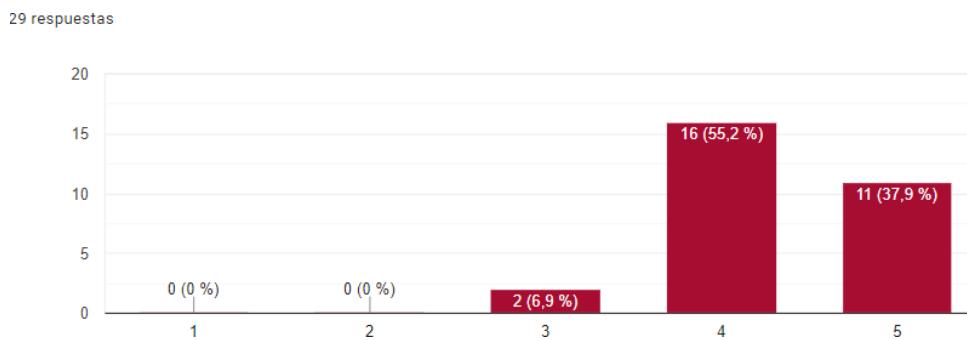


Elaboración propia (<https://forms.gle/cbu5N7XEbcHfcspx8>).

El grupo de preguntas relacionada con estas temáticas, demostró que los estudiantes en cuestión el grupo poblacional un porcentaje alto, tienen la tendencia a reconocer el videoarte como manifestación que les permite reflexionar sobre su entorno cercano de manera simbólica, tener una posición crítica frente a su sociedad, ósea plantear con elementos sensibles producciones que evidencian su reflexión de esas realidades ya sea que lo afectan como individuo (paradigmas de identidad, problemáticas de género, fenómenos de violencia urbana, vida escolar y experiencia individual personal), o a su vez como integrante de una comunidad o grupo crítica social y política, entornos cotidianos, espacios urbanos y la interacción del cuerpo con el mismo.

A través de la creación de obras con videoarte ¿podemos criticar o argumentar nuestro punto de vista entorno a una temática de carácter, político, social, religioso, filosófico y corporal?

Figura 3 Encuesta Semiestructurada los Nuevos Medios y el Videoarte.



Elaboración propia (<https://forms.gle/cbu5N7XEbcHfcspx8>).

La conjunción de áreas al tratar temáticas que se ponen en línea con los sociocultural, la sexualidad, lo político, la violencia, la crítica social, y la reflexión del entorno da cuenta de esa transdisciplinariedad, asimismo se puede conectar con el concepto de videoarte expandido, con sus posibilidades narrativas. Las propuestas de audiovisuales demostraron la postura crítica frente a su realidad social y personal, siendo también evidente la reflexión no solo desde la producción de una creación técnica impecable con los nuevos, de otra forma fue una reflexión con los elementos que manejan los nativos digitales, desde lo audiovisual y lo conceptual en sus propias experiencias de vida y la interpretación que dan a fenómenos sociales y culturales.

ANALISIS Y DISCUSIÓN:

Educación en el arte actual (interactividad y creatividad en una era digital).

En el campo de la educación confluyen elementos equivalentes de la formación de los jóvenes en la básica formal, desde las competencias de índole personal y ciudadana, el área de educación artística de cierta forma se apropiá y se reafirma como educación en arte, ya que se apropiá de competencias particulares del arte (técnicas, artistas, estilos, épocas, escuelas, conceptos) , asimismo se relaciona de las áreas básicas, matemáticas, ciencias, historia y demás materias, de una forma se integra a competencias básicas e interdisciplinares, de otra forma a su vez se considera transdisciplinar al ser social y constructora de lenguajes comunes y nuevos imaginarios

de convivencia, respeto por el otro, resiliencia, equidad, comprensión y reflexión, estos aprendizajes transdisciplinarios propios del arte y que reclama la educación del nuevo milenio.

Esta sinergia de conceptos temáticos encuentra en la educación artística un eje de transversalidad que enlaza a partir de su subjetividad aparente, permitiendo tratar nociones racionales objetivas o competencias globales, Harris (2021). En los últimos años y en especial el periodo de confinamiento por pandemia y postpandemia el arte y la educación según Cárdenas, ha sido “atravesada hegemónicamente por la reproductibilidad tecnológica” Cárdenas-Pérez, R. E. (2021), esta incursión de la tecnología educativa y su inmersión en la educación pública formal, con sus aciertos y negativas, las Tics están fusionándose con el arte y la educación actualmente. “La educación exige pensar el discurso audiovisual desde otra óptica, poniendo en jaque el concepto y obligando a dialogar a la tecnología con los procesos de enseñanza y aprendizaje.” Salinas, H. Rojas, P. (2022), esta incursión progresiva del concepto hipermedia de la educación la pone en sintonía los modelos, competencias y componentes con los estándares internacionales y nacionales y de una u otra forma con los lineamientos del área de Educación Artística.

Desde esta perspectiva la proyección para la educación del futuro, en la esfera internacional se une con la UNESCO en su agenda para el 2030 con 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), el 4 “Educación de Calidad” los cuales estratégicamente se plantean para el desarrollo económico y social un objetivo primordial y universal es “la

edificación de la paz, a la erradicación de la pobreza, al desarrollo sostenible y al diálogo intercultural mediante la educación, las ciencias, la cultura, la comunicación y la información” UNESCO (2017). El 9 “Industria de la innovación y la infraestructura”, promociona las industrias creativas y educativas se da junto al dialogo con la tecnología, de esta manera el Arte-Educación-Tecnología propone cumplir estos desafíos para potenciar y generar avances para una educación incluyente, social y efectiva en los contextos nacionales y locales.

Esta agenda se propone en sus principios un cambio al futuro con una sociedad más justa, inclusiva, tolerante, sostenible y además como principio clave en el conocimiento, ciencia, la tecnología y la innovación (CTI), que, junto con las tecnologías de la información y la comunicación, están fortaleciendo estas capacidades para lograr una educación de calidad para todos. UNESCO (2017).

El objetivo 4 propone una educación de calidad, “desarrollando sistemas educativos que fomente la educación inclusiva de calidad”, y fusionándose con el objetivo 9 que explora el “fortalecimiento de los sistemas y políticas científicas, tecnológicas y de innovación” UNESCO (2017). Teniendo una correspondencia con estos objetivos este proyecto se enmarca dentro de la sinergia arte y tecnología para desarrollar competencias, de igual manera los enfoque estratégicos sobre las Tics en nuestra región, traza una estrategia interdisciplinaria la cual tiene la tecnología como pilar fundamental para mejorar el acceso a la educación y el desarrollo de competencias mediales, desde la “alfabetización medial” proclama como “las escuelas se enfrentan a la necesidad de

innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones.” UNESCO (2014), desde esta perspectiva internacional las nuevas prácticas educativas generan nuevas experiencias educativas que se enfatizan en la filtración de la información medial y el aprendizaje colaborativo.

La Unesco ha generado una serie de documentos y agendas propositivas para avanzar en el para de la educación del nuevo milenio y la era de la revolución digital, guía clave el documento “Tecnologías digitales al servicio de la calidad educativa. Una propuesta de cambio centrada en el aprendizaje para todos” UNESCO (2016). Por otra parte, la OCDE genera unos pilares de competencias para la educación a partir de los resultados de estudios internacionales como las pruebas PISA, enfatizando en la formación de los docentes en “estrategias pedagógicas modernas, incluidas las competencias digitales” OCDE (2019), todo con el fin de generar mejoras en la calidad educativa de los países en vía de desarrollo, desde la inclusión, bienestar, equidad, clave de las actitudes socioafectivas y competencias interpersonales.

Dirigiéndose al plano nacional tenemos que los lineamientos de la Educación Artística promueven un aprendizaje significativo, su propuesta se basa en un aprendizaje desde las bellas artes y las visuales, para que los estudiantes sean actores del aprendizaje por medio del “aprovechamiento de las innovaciones científicas y tecnologías” que se motiven hacia una actitud investigativa en la creación y el conocimiento en su sociedad, MEN (2010), dentro de la ruta nacional para la educación cultural encontramos en el plan decenal de educación PDE (2016-2026).

Comprende este plan 10 desafíos estratégicos que buscan implementar cambios en la educación formal tanto institucionales, de políticas públicas, flexibilización de currículos, formación docente cambiando paradigmas que han regido la educación pública hasta el momento por una educación holística que busca una sociedad de paz, equidad, inclusión, respeto, ética y equidad de género, PNDE (2017).

Sexto Desafío Estratégico: “Impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida”.

Ejemplos como la educación STEAM, Mark (2021) Ludke (2020), la ruta STEM en Colombia, la formación educativa y los retos post Covid 19, donde ciencia, tecnología y matemáticas junto al elemento creativo del arte interactivo, propendan una bitácora de formación para docentes y jóvenes en competenciales mediales de una forma creativa e intuitiva en el país. Ahora desde otro punto de vista al proponer que el estudiante sea creador de contenido que no sea “simplemente usuario” o consumidor de contenido como propone Acevedo, Rosa-Napal (2021), lo cual es una situación que urge en los centros educativos, que la marea de información en red no manipule al adolescente, son que sea un puente tanto para el aprendizaje como la creación y el aprendizaje interdisciplinar y transdisciplinar, que sea capaz de trabajar entre áreas y hacer lecturas de su realidad, que desde la intertextualidad Harris (2021), permitiendo que se construyan nuevas

narrativas y se plantea una educación de calidad propositivamente mediante los lenguajes mediales-digitales.

Videoarte Arte y Educación Interdisciplinar

La formación integral de jóvenes adolescentes sugiere colocar en consideración las estrategias, métodos y didácticas del área de educación artística y su progresiva migración a la apropiación de las tecnologías mediales digitales, “estas nuevas tecnologías” como apunta Eva Figueras “retan al arte a asumir nuevas posibilidades creativas” Figueras (2020), la educación artística se encamina cada día hacia la creación virtual entendida como la creación que replica “la experiencia de la realidad en el medio digital”, Ruiz (2021). Este artículo se sustenta en un estudio realizado en una población juvenil de la IEEG, Girardota Antioquia, el cual acometió fortalecer el pensamiento crítico-reflexivo mediante el videoarte generando competencias sociales, culturales y tecnológicas desde el arte de los nuevos medios (New Media Art) Gómez, M. (2021), apropiándose de manifestaciones de estas del arte contemporáneo, desde los 50 los “artistas Fluxus” Figueras (2021), y posteriormente los videoartistas, performers y artistas conceptuales.

La actual alfabetización digital o en el campo del arte la “cultura digital contemporánea” de los New Media Art Figueras (2021), Gómez, M. (2021), respaldando la interdisciplinariedad en el arte y sus interacción conceptual, como “las múltiples

posibilidades de desarrollar procesos transmedia” en la educación para lograr también desde la percepción de Bacca, P., Bacca, J. y Briceño, O. (2021) aprendizajes interdisciplinares, en progreso en la educación de los ambientes de enseñanza o formación del alumnado, se puede decir que lo que se plantea como “alfabetización mediática” esbozada por la Unesco (2006), argumentada por Cuéllar S, F; López-A, I (2020), propende a ser relevante al fomentar la inserción de las Tics en el área de Educación artística en las técnicas visuales y en los contenidos programáticos, flexibilizando las prácticas y metodologías “capaces de adaptarse y seguir las tendencias actuales” Sabinas (2021).

Desde esta perspectiva en el momento que se realizó dicha intervención pedagógica en la IEEG, la intervención de campo con un grupo poblacional de muestra, evidencio la adquisición de competencias digitales mediante la apropiación de Recursos educativos digitales desde las manifestaciones contemporáneas como el videoarte, en especial donde este se torna en una “herramienta de gran potencial” el estudiante afirma “el autorreconocimiento y la autogestión de ideas, habilidades, destrezas, capacidades, aptitudes y afinidades”. Blanco, H J, Giraldo, J D. (2021).

El videoarte como principal variable multidisciplinaria ofrece la posibilidad de trabajar competencias digitales complejas a partir de la manipulación de la imagen audiovisual para crear contenidos y producciones educativas digitales, al ser herramienta metodológica y tecnológica, útil y práctica adaptando a los jóvenes a la formación transversal de la “educación mediática” Cuéllar S, F; López-A, I, (2020), el videoarte

como una vivencia experiencial “a través de la globalización y herramientas como la tecnología que quiere expresar una sociedad culturalizada”, destaca Arévalo (2020), en este orden, podemos ver como el videoarte y un conjunto de estudios se centran en la videocreación desde el reconocimiento personal, identidad, género y catalizador de emociones, estudios de videoarte en la escuela como el de García R, (2020), a partir del concepto de video ensayo centrado en el “aspecto biográfico” desde el proceso de creación propio del video, de este mismo modo Arcoba (2020) utiliza el video ensayo para la “construcción y búsqueda de identidades”, también el video retrato, videocreación personal opera como segunda variable creativa personal y propuestas de intervención social Javier, D. Ricardo, D, (2020, proyecto de A/r/ tografía en creación audiovisual en barrios periféricos, Salinas H, G, y Rojas P, K. (2022), procesos de formación en derechos humanos y estrategias.

Existen varios proyectos donde el videoarte desde sus experiencia medial y didáctica en la educación ha servido para afianzar competencias para la formación de distintos niveles de la básica, procesos tan diversos como la lectoescritura, aprendizajes básicos de nivel primaria, inclusión y éxito escolar Cuenca P. Sabina, (2021), competencias de las matemáticas Buyucue-M, C. Elías (2021), curiosamente la orientación profesional Blanco, H J Giraldo, J D. (2021) y la mentada formación virtual en casa durante la pandemia Cárdenas-Pérez, R. E. (2021) crisis sanitaria, social, cultural y económica generada por la enfermedad (covid-19) Bacca, P., Bacca, J. y Briceño, O. (2021), deportes o educación física Judy Beard y Ferman Konukman (2020), incluso

proyectos de identificación y reconocimiento del territorio y el concepto en contexto de lo geográfico en niños. Castaño, Y. (2021).

Por consiguiente, la experiencia interdisciplinar con los New Media Art es efectiva, en la medida que se cumpla con agendas como las de Unesco (2010) y los lineamientos del ministerio “dotar a los estudiantes de elementos que les permitan ser actores estratégicos de su propio desarrollo; generar producción de conocimiento y potenciar el aprovechamiento de las innovaciones científicas y tecnológicas; e incentivar una actitud investigativa para la creación y aplicación del conocimiento en distintas esferas de la sociedad y la cultura.” MEN (2010), cuenta en especial la idoneidad del docente-artista para diseñar el ámbito conceptual y metodológico de su institución, aprovechar esta versatilidad y eclecticismo del videoarte para asimilar y reconfigurarse para tratar diferentes temáticas educativas y sociales que de una forma tradicional son tediosos de interpretar de manera transversal en la educación formal configurando “su capacidad de “extensión hacia otras disciplinas o áreas, y de alguna forma la manera de mirarnos y comunicarnos” Cuéllar S, F; López-A, I, (2020), en otras palabras la educación como “una intersección de posiciones en red, que permite adquirir una visión de las formas en que podemos ver las cosas en la sociedad y los efectos que ésta tiene sobre cada uno de nosotros” Hernández (2019) citado por Herraiz-G, Fernando; de Riba M, Silvia; Marchena R, Laura. (2022).

VIDEOARTE Y LA EXPERIENCIA PERSONAL-SOCIAL DEL ADOLESCENTE.

Confrontar la creación y la reflexión de los trabajos tanto creativos como los temáticos, no solo es algo que hace parte del proceso de los procesos realizados por los artistas, estos pueden suceder en los ambientes escolares entre docentes y estudiantes. Al mismo tiempo, los mismos estudiantes con sus pares y su entorno o contexto social. Este apartado de lo social, es donde emerge la experiencia personal sensible-corporal y la interacción social, también convergen intersubjetividades, imaginarios y en el proceso de creación el nivel buscado de video activismo o video expandido donde no solo capacidad ecléctica de la imagen de migrar a distintos conceptos del videoarte como manifestación variadas experiencias como la de videoarte para el autorreconocimientos y gestión de ideas y perfil profesional, Blanco, H J. Giraldo, J D. (2021) el videoarte y los derechos humanos en tesis de Salinas Herrera, G. C., & Rojas Peña, K. (2022), aplica además a los conceptos transdisciplinares que se incluyen con video activismo.

El elemento reflexivo y sensible del arte busca que los productos y los aprendizajes trasciendan más allá de lo técnico y novedoso. La educación “en arte” o “para el arte” de Álvarez, F. J., & Nieto-M, I. (2021) los procesos artísticos están trascendiendo la aprehensión de la disciplina llevándola al nivel de comunicación y sensibilidad crítica, la manifestación interdisciplinaria del videoarte puede conducir más allá de las curriculares, al igual que el arte contemporáneo conceptual, la importancia va

más allá de los resultados “«El enfoque de educación a través de las artes presta atención no al «qué» (objetos, imágenes) o «cómo» (las formas en que interpretamos artísticamente lo que vemos y vivimos)” Herraiz-G, Fernando; de Riba Ma, Silvia; Marchena R, Laura. (2022, demuestran en su proyecto porque el mirar es diferente a como nos vemos o nos hacemos observar. La imaginación colectiva se da de una intersección de posiciones y miradas producto de la imagen audiovisual.

La interacción social que se gesta desde lo individual y el trabajo colectivo, producto de las miradas comunes o integradas, produce “espacios para la transformación y la transgresión política de la educación” Herraiz-G, Fernando; de Riba M, Silvia; Marchena R, Laura. (2022), en el momento que el adolescente trabaja y se sensibiliza con sus pares el arte cumple su función social y vital en la educación, sensibilizar, ser un puente de comunicación y de interpretación que nace de su contexto y sociedad. Interactuar con el otro, al igual que Arias H, (2020), conlleva a procesos de resiliencia y alteridad, desde la comprensión de la experiencia ajena, “el arte es un medio de transformación del otro, de aquel que enfrentó, de alguna manera, la irreductibilidad de la violencia y guarda las huellas traumáticas del acontecimiento”. Arias H, (2020).

Desde aquí se plantea lo artístico no como un fin en sí mismo, sino como una experiencia o una acción donde acontece algo nuevo; García-Huidobro Munita, R., & Schenffeldt Ulloa, N. Y. (2022). El aprendizaje se da al ser filtro desde lo colectivo social desde las miradas individuales y próximas de un grupo de adolescentes que al ser una generación “inmersa en una cultura digital” Cárdenas-P, R. E. (2021), pero que necesita

orientación desde un proceso de formación consiente de sus necesidades y generando nuevas formas de crear y pensar desde la interacción social y los conceptos planteados desde estos imaginarios audiovisuales, como aporta Cárdenas-P, R. E. (2021). “Los modelos disruptivos basados en las Tics.... que nutren las experiencias estéticas, la creatividad y la adquisición de nuevos lenguajes de expresión visual, a partir de la apropiación de los dispositivos tecnológicos como estrategias didácticas para la transformación del aprendizaje social, histórico y cultural de las artes” Cárdenas (2021), lo cual quiere decir que los métodos y didácticas mediados por las Tics desarrollan la interacción social y se convierten en una experiencia estética sensible en la producción creativa del estudiante, como lo sugiere Arévalo, “implicarse más en lo político, histórico y social, que crea un perceptivo frente a lo cotidiano basada en el carácter procesual, la inmaterialidad y de acción de la obra de arte” Arévalo (2020) esta inmaterialidad desliga al arte y a la educación en arte de lo presencial técnico y lo transfiere a una esfera de conocimiento simbólico-digital.

Cuando el joven comprende que las habilidades artísticas del pasado o las habilidades innatas son secundarias en el aula-taller de arte, la fluidez en su dialogo creativo y critico se hace más asertiva y vigente como actor y coautor de proceso interactivos de arte social.

El concepto de "escultura social" propuesto por Beuys, Arias Herrera, J. C. (2020). Donde la obra era una acción que, al interactuar con el otro en los instantes de planeación, creación y socialización, Beuys desarrollaba nuevas formas de comprender

el contexto mediante las intervenciones que realizaba “igualar el trabajo a la creación artística se convierte en un gesto radicalmente político cuando lo comprendemos desde el trasfondo de su época”. Arias Herrera, J. C. (2020), la interacción social del videoarte expandido (videoensayo, Videoartivismo, video retrato, video-crítica), como manifestación interdisciplinaria Taddei, F. (2015), Figueras (2021), permite generar estas competencias critico-reflexivas en un adolescente, así en un proceso dirigido desde la conceptualización acertada del arte contemporáneo, y la intervención creativa mediante Tic o recursos educativos digitales, afianza los New Media Art más allá de una manifestación del arte, sino una “herramienta educativa” Bacca, P., Bacca, J. y Briceño, O. (2021), que se comprometa con la formación humana.

Como aporta Harris “conexiones interdisciplinarias para los alumnos es crucial en el desarrollo de su capacidad para ir más allá de habilidades como recordar y comprender a las habilidades de nivel superior de aplicar, analizar, evaluar y, en última instancia, crear respuestas reflexivas informadas” Harris, C. (2021), en el caso de la educación artística producciones autónomas técnicamente evidenciando conocimientos intrínsecos del nativo digital y conceptualmente sustentados desde el discurso reflexivo y crítico.

CONCLUSIONES

Los procesos de videoarte permiten construir discursos visuales y estéticos que se implican en la educación y además fortalecen competencias afines al área de Educación Artística ponen en evidencia la relación de los nuevos medios con las temáticas del arte contemporáneo, claves en la formación de adolescentes de la básica secundaria y enfocándose en las competencias propias del área, esto permite decir que es posible en el área cumplir agendas de orden internacional como los enfoques estratégicos de la UNESCO (2014) y evidenciar la cohesión conceptual con los lineamientos del MEN (2010) para la Educación Artística y Cultural.

Es apreciable como rasgo propio de la manifestación artística del videoarte, la cual permite desarrollar en los adolescentes saberes específicos en tecnología con sus derivadas competencias técnicas, manejo de herramientas tics, uso de recursos educativos digitales, programas de edición, dispositivos móviles, PC, Internet, Plataformas digitales etc. Se puede deducir que su uso se realizó de una forma más consciente por los llamados «nativos digitales», el proceso de creación implica planear, dibujar, construir, consultar, filtrar la información, componer con los nuevos medios, interactuar con sus pares, esto quiere decir que al ser una problemática intervenida desde las artes y la estética, interponiendo elementos de la imagen gráfica en sus planteamiento y planeación y la creación conjunta en la imagen digital, exige la apropiación de esquemas de composición, manejo de planos fotográficos, encuadre y

demás elementos, de esta manera se retoma lo visual y los digital, ósea un aspecto formal de la artística puede involucrarse desde narrativas conceptuales mediadas por recursos y herramientas digitales para aprender y sensibilizar particularmente del arte contemporáneo y sus manifestaciones de acción sensible-conceptual.

Procesos relacionados con identidad, género, sexualidad, sensibilidad adolescente, relaciones interpersonales, comportamiento, violencia y sociedad, estos se tratan de sensibilizar desde el videoarte y en general las manifestaciones del arte contemporáneo, como en este estudio se reflejó en las creaciones audiovisuales de los estudiantes. Este fortalecimiento competencias crítico-reflexivas, culturales y estéticas, involucrar en la creación medial e hipermedia con adolescentes, se presentó como una oportunidad para comprender realidades inmediatas de la comunidad juvenil, con sus preocupaciones adolescentes, ideas, de género, problemáticas sociales, ambientales, posición frente a la realidad política y social de su entorno y la conceptualización y profundización en el concepto de interdisciplinariedad y transdisciplinariedad cuando el videoarte es llevado a fronteras de conocimiento que no son las del arte formal o academicista.

Es necesario una integración de los procesos de formación artística en las IE, de los componentes que transversalizan el ámbito conceptual con otras áreas del saber en a básica secundaria y primaria, esta baja apreciación de lo interdisciplinar se debe a la falta de actualización de los lineamientos y guías del área, que no exista una mesa unificada nacional que asesore al MEN para un trabajo con todos los actores de la

Educación Artística nacional. También en el interior de la IE generar estrategias de integración de áreas para desde el trabajo colaborativo genera la transdisciplinariedad de conceptos y temáticas, dialogo entre áreas para abarcar contenidos y conceptos de la formación integral del adolescente para que aborde su contexto con un criterio holísticos y desde la perspectiva de distintos profesionales del saber se genere un conocimiento significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Javier, D., & Ricardo, D. (2020). "Creación audiovisual en contextos educativos situados en barrios periféricos de granada y tegucigalpa: a/r/tografía social e inclusión juvenil100". Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Javier-Valseca/publication/353860875_CREACION_AUDIOVISUAL_EN_CONTEXTOS_EDUCATIVOS_SITUADOS_EN_BARRIOS_PERIFERICOS_DE_GRANADA_Y_TEGUCIGALPA_ARTOGRAFIA_SOCIAL_E_INCLUSION_JUVENIL/links/6115c51b1e95fe241aca4e32/CREACION-AUDIOVISUAL-EN-CONTEXTOS-EDUCATIVOS-SITUADOS-EN-BARRIOS-PERIFERICOS-DE-GRANADA-Y-TEGUCIGALPA-A-R-TOGRAFIA-SOCIAL-E-INCLUSION-JUVENIL.pdf
- Salinas Herrera, G. C., & Rojas Peña, K. (2022). "Estrategia de enseñanza de los derechos humanos a través del videoarte. Academia Y Virtualidad". 15(1), 29-43. <https://doi.org/10.18359/ravi.5341>
- Figueras-Ferrer, E. (2021). "Reflexiones en torno a la cultura digital contemporánea. Retos futuros en educación superior. Arte, Individuo y Sociedad", 33(2), 449-466. <https://doi.org/10.5209/aris.68505>
- García Roldán, Ángel. (2020). "El vídeo-ensayo en las metodologías artísticas de investigación en educación. Comunicación Y Métodos", 2(1), 108-125. <https://doi.org/10.35951/v2i1.68>

Arcoba, M.-D. (2020). "El videoensayo como recurso pedagógico en la búsqueda y construcción de identidades en enseñanza secundaria desde la educación artística". REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.128613>

Arévalo Pineda, L.E. (2020) "El videoarte como posibilidad significativa en el contexto social" (trabajo de titulación). UTMACH, Facultad De ciencias Sociales, Machala, Ecuador. 45 p. Recuperado de http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16371/1/T-3921_AREVALO%20PINEDA%20LILIANA%20ELIZABETH.pdf

Cuéllar S, F. y López-A Pérez, I. (2020). "El videoarte como herramienta metodológica y catalizador creativo. Academia Vivat. Revista de Comunicación", (151), 127-156. Recuperado de <http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/1181> [DOI: 10.15178/va.2020.151.127-156]

Blanco, H J. Giraldo, J D. (2021), Universidad de Santander. "El Videoarte y el M-Learning Como Estrategia Pedagógica Para la Orientación Profesional de Estudiantes Rurales en Tiempos de Educación en Casa". Recuperado de https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6388/1/El_Videoarte_y_el_M_Learning_Como_Estrategia_Pedag%c3%b3gica_Para_la_Orientaci%c3%b3n_Profesional_de_Estudiantes_Rurales_en_Tiempos_de_Educaci%c3%b3n_en_Casa.pdf

Cárdenas-Pérez, R. E. (2021). "Emergencia del arte digital en la educación artística y las artes visuales en tiempos de pandemia". (pensamiento), (palabra). Y obra, (25). <https://doi.org/10.17227/ppo.num25-13066>

Arias Herrera, J. C. (2020). "Resiliencia y alteridad: la transformación de las prácticas artísticas desde el trabajo con "el otro". (pensamiento), (palabra)... Y Obra, (23). <https://doi.org/10.17227/ppo.num23-10441>

Cuéllar S, F. y López-A Pérez, I. 2020. "Investigación del videoarte como recurso narrativo y didáctico en una experiencia con alumnado de altas capacidades" en: Raúl Álvarez & Mario Rajas (Eds.). Paradigmas de la Narrativa Audiovisuales. ASRI. nº 18: Págs. 70-89. Eumed.net-URJC. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/asri/>

Lázaro, Francisco Javier, Henar Jacobo. (2020) "Manifiestos por el Arte Comprometido en la Era Digital". Artnodes, [en línea], núm. 25, págs. 1-10, doi:10.7238/a.v0i25.3328.

Bacca, P., Bacca, J. y Briceño, O. (2021), “Implicit-arte: arte, tecnología en tiempos de pandemia”. (pensamiento), (palabra)... Y obra, (25). <https://doi.org/10.17227/ppo.num25-12091>

Castaño, Yolanda. 2021, Universidad de Santander. “Implementación de Estrategia Pedagógica Para el Aprendizaje en el Reconocimiento Geográfico del Territorio a Través de un-Video Arte Para los Alumnos del Grado Quinto”. Recuperado de [Implementación_de_Estrategia_Pedagógica_Para_el_Aprendizaje_en_el_Reconocimiento_Geográfico_del_Territorio_a_Través_de_un_Video_Arte_Para_los_Alumnos_del_Grado_Quinto.pdf](#).

Monleón Oliva, V. (2021). “Arte, género y diseño en educación digital. Arte, Individuo y Sociedad”, 33(3), 1039-1040. <https://doi.org/10.5209/aris.70948>

Molina Q, Soraya. Alemañ T. Luis, 2020. “Proyecto miradas: vídeo participativo para la igualdad del género. (pag 57), Educación para el Bien Común Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente”. Ed, Octaedro. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Paula-Frieiro/publication/339713174_LA_REALIDAD_DIGITAL_EN_LAS_AULAS_BENEFICIO_O_PERJUICIO/links/5f226d1c92851cd302c88f23/LA-REALIDAD-DIGITAL-EN-LAS-AULAS-BENEFICIO-O-PERJUICIO.pdf#page=58

Cuenca P. Sabina, 2021. “Las video creaciones como medio de inclusión y mejora del éxito escolar en una educación artístico-musical” ISSN: 2605-1931 ·Núm. 8 - diciembre 2021·Págs. 151-172. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/13810/14503>

Ruiz, José Manuel. 2021. “«Las virtualidades del arte (o cómo el arte es, ante todo, virtual)». En: Benítez, Laura; Berger, Erich (coord.) «Artes en tiempos de pandemia». Artnodes, núm. 27: 1-8. UOC. [Consulta: 15/05/2022]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i27.373919>

Lazzari, Lorenzo. 2021. “«The Video, the City, and the Spectator: Architecture and Its Bodies in Front of a Video Camera»”. In: Benítez, Laura; Berger, Erich (coord.) «Arts in the time of pandemic». Artnodes, no. 27: 1-9. UOC. [Accessed: dd/mm/yy]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i27.373933>

Guerrero Criollo, G. F. (2021). “Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes en la Unidad Educativa Católica “La Victoria”.” [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10930>

Álvarez, C. Varela, P., Cubides, A., Garzón, E. (2021). "Adopta un sueño: Creación colectiva y resistencia desde la virtualidad". (pensamiento), (palabra)... Y obra, (25). <https://doi.org/10.17227/ppo.num25-12292>

Myriam Quiroa, 22 de junio, 2020. "Activismo". Economipedia.com; (17-05-2022). Recuperado de <https://economipedia.com/definiciones/activismo.html>

Buyucue-Martinez, C. Elias 2021, Universidad de Santander. "Fortalecimiento de la Comprensión Matemática de los Números Fraccionarios por Medio de Expresiones Artísticas Basadas en los New Media". Recuperado de https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6426/1/Fortalecimiento_de_%20la_Comprensi%cc%b3n_Matem%cc%a1tica_de_los_N%cc%bameros_Fraccionarios_por_Medio_de_Expresiones_Art%cc%adsticas_Basadas_en_los_New_Media.pdf

Gómez, M. (2021). "¿Qué es el New Media Art? Una Aproximación terminológica". Interartive. <https://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino>

Henao-Tamayo, A. S., Abril-Carrascal, G, & Uribe-Madrid, S. (2022). "Del grafito al lápiz digital, experiencias de dibujo a mano alzada en tabletas digitales". (pensamiento), (palabra). Y obra, (27). <https://doi.org/10.17227/ppo.num27-14273>

Macaya, A. y Valero, E. (2022). "Confluencias creativas. Una aproximación interpretativa a la contribución de los artistas en los escenarios escolares". Arte, Individuo y Sociedad, 34 (1), 295-315. <https://doi.org/10.5209/aris.73872>

Álvarez García, F. J., & Nieto-Migue, I. (2021). ARTE Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA: "Una reflexión sobre la creatividad y la interdisciplinariedad de los lenguajes artísticos". ARTSEDUCA, (31), 251 - 262. <https://doi.org/10.6035/artseduca.6032>

García-Huidobro Munita, R., & Schenffeldt Ulloa, N. Y. (2022). "Artistas y artistas-docentes generando transformación y nuevas subjetividades". ARTSEDUCA, (31), 21 - 34. <https://doi.org/10.6035/artseduca.5893>

Ramos Vallecillo, N. (2021). EL APRENDIZAJE-SERVICIO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA. ARTSEDUCA, (31), 79 -94. <https://doi.org/10.6035/artseduca.5814>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443>.

Ministerio de Educacion Nacional Lineamientos curriculares para el Area de Educacion Artística. (2010) MEN Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf

UNESCO, (2006). "Hoja de Ruta para la Educación" Recuperado de Artística HTTP://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/paf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf {2021-06-31}

Herraiz-García, Fernando; de Riba Mayoral, Silvia; Marchena Ricis, Laura. 2022, "El potencial de las artes para imaginar otra educación. Aprendiendo de movimientos, posiciones y tránsitos en el caso de la Escuela Pepa Colomer". Artnodes, [en línea, núm. 29, pp. 1-12, <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i29.392758> [Ver: 22-05-2022]

Kanmaz, Elvan (2017). "Digital Sculptures as Art Style and Art of Nam June Paik: Video Art" International Association of Social Science Research. Tomado de https://www.researchgate.net/profile/Evrin-Kabukcu-/publication/319523015_Use_of_Packaging_Design_Elements_in_Fashion_Marketing_and_Communication/links/5abb34c80f7e9bad209bcf59/Use-of-Packaging-Design-Elements-in-Fashion-Marketing-and-Communication.pdf#page=67

González Díaz, Paloma. 2021. «Digital creation: possible (and achievable) futures». In: González Díaz, Paloma; García Méndez, Andrea (coord.) «In the limits of what is possible: art, Science and technology». Artnodes, no. 28: 1-8. UOC. [Accessed: dd/mm/yy]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i28.388278>

Villota, T. Gabriel, Rodriguez. Arturo, 2021. "VideoFlux. Una propuesta de investigación en torno al audiovisual experimental". II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio. Universitat Politècnica de València. Doi: <https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13250>

Wiebe, M. & Seaton, S. (2021). Art Education and Design Thinking: Reflections on Students Engaging with Community Using Design. Canadian Review of Art Education / Revue canadienne d'éducation artistique, 48(1), 3–19. <https://doi.org/10.26443/crae.v48i1.98>

Taddei, F. (2015). Education and interdisciplinary research. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12010/5261>.

Henriksen, Barbara Andrews. (2005) Arte, reflexión y creatividad en el aula: el curso de arte dirigido por los estudiantes, Educación artística, 58:4, 35-40, DOI: 10.1080/00043125.2005.11651550

Ekinci , B. . (2021). Gender, action and expression in Pipilotti rist's ever is over all video art. *Global Journal of Arts Education*, 11(2), 131–140. <https://doi.org/10.18844/gjae.v11i2.6123>

Ridlen, T. (2020). Early Video Art, Educational Television, and the Positivity of Practice. *ASAP/Journal*, 5(1), 101-128.

Ramírez-Hurtado, C., & Guijarro, B. M. (2021). "Raptivism on YouTube: Studying the Response of Videoart Prosumers to School Bullying in Spain". *Pedagogika*, 143(3), 135-156.

Judy Beard y Ferman Konukman (2020), "Teaching Online Physical Education: The Art of Connection in the Digital Classroom" (Enseñanza de la educación física en línea: el arte de la conexión en el aula digital), *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 91:7, 49-51, DOI: 10.1080/07303084.2020.1785772

Sajnani N., Mayor C., Tillberg-Webb H. (2020) "Aesthetic presence: The role of the arts in the education of creative arts therapists in the classroom and online Arts in Psychotherapy", 69 , art. no. 101668

Román Sanchis, María Pilar. 2020, "Los videos tutoriales como género discursivo en la proyección y desarrollo de la competencia oral en Educación Secundaria". *Didáctica. Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, [en línea], Núm. 8, <https://raco.cat/index.php/Didacticae/article/view/374569> [Ver: 22-05-2022].

Mark A. Graham (2021) The disciplinario borderlands of education: art and STEAM education (Los límites disciplinares de la educación : arte y educación STEAM), *Journal for the Study of Education and Development*, 44:4, 769-800, DOI: 10.1080/02103702.2021.1926163

Harris, C. (2021). El papel de 'Rich Tasks' un enfoque interdisciplinario y digital para el aprendizaje posterior a COVID-19. Pixel-Bit. Recuperado de <https://institucional.us.es/revistas/PixelBit/61/intro-88209.pdf>

Judy Beard y Ferman Konukman (2020) Teaching Online Physical Education: The Art of Connection in the Digital Classroom (Enseñanza de la educación física en línea: el arte de la conexión en el aula digital), *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 91:7, 49-51, DOI: 10.1080/07303084.2020.1785772

Marín-Viadel, R., & Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>

Ludke, Karen. «Integrated, 2020. Music education: Challenges of teaching and teacher training». *Didacticae. Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, [en línea], , Nº. 8, p. 213-6, <https://raco.cat/index.php/Didacticae/article/view/378981>

Acevedo, JND, & Rosa-Napal, FC (2021). Una producción audiovisual publicitaria como recurso didáctico en el área de expresión musical. *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 8, 99-114. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Cesar-Rosa-Napal/publication/357405328_Una_produccion_audiovisual_publicitaria_como_recurso_didactico_en_el_area_de_expcion_musical/links/61dc26dd3a192d2c8aeeb1e4/Una-produccion-audiovisual-publicitaria-como-recurso-didactico-en-el-area-de-expcion-musical.pdf

Barbosa, Abreu M. (2020). Práctica interdisciplinaria, una necesidad para la pedagogía actual: Interdisciplinary practice, a need for current pedagogy. *Horizonte Pedagógico*, 9(1), 15–24. Recuperado a partir de <http://www.horizontepedagogico.rimed.cu/index.php/hop/article/view/136>

UNESCO (2017), “La UNESCO Avanza La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible “(ODS) Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/files/unesco-avanza-agenda-2030-para-desarrollo-sostenible>

UNESCO, (2014). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>

UNESCO, (2016). Santiago de Chile, “Tecnologías digitales al servicio de la calidad Una propuesta de cambio centrada en el aprendizaje para todos”. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245115>

Ministerio de Educacion Nacional. MEN, (2021). Reglamentación. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article340148.html?_noredirect=1

Ministerio de Educacion Nacional. MEN, (2014). Competencias para el Area de Ciencias Sociales. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf3.pdf

Ministerio de Educacion Nacional. MEN, (2010). Lineamientos curriculares para el Area de Educacion Artística. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recuso_4.pdf

OCDE, (2019). El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias Recuperado de; <https://www.oecd.org/education/El-trabajo-de-la-ocde-sobre-educacion-y-competencias.pdf>.