

Transdigital[®]

revista científica

Volumen 5

Número 10

Julio - diciembre
2024

ISSN: 2683-328X

*Sociedad de Investigación
sobre Estudios Digitales S. C.*

La revista científica *Transdigital* es una publicación semestral bajo el modelo de publicación continua editada por la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S.C. Hasta ahora, la revista ha sido indizada en: Latindex, DOAJ, ERIHPLUS, REDIB, EuroPub, LivRe, AURA, DRJI, BASE, MIAR, Index Copernicus, OpenAire-Explore, Google Scholar, ROAD, Sherpa Romeo, Elektronische Zeitschriftenbibliothek, WorldCat, CiteFactor, Dimensions, Eurasian Scientific Journal Index y IP Indexing.

Dirección oficial: Circuito Altos Juriquilla 1132. C.P. 76230, Querétaro, México. Tel. +52 (442) 301-3238. Página web oficial: www.revista-transdigital.org. Correo electrónico: aescudero@revista-transdigital.org. Editor en jefe: Alejandro Escudero-Nahón (ORCID: 0000-0001-8245-0838). Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2022-020912091600-102. International Standard Serial Number (ISSN): 2683-328X; ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor (México). Responsable de la última actualización: Editor en jefe: Dr. Alejandro Escudero-Nahón.

Todos los artículos en la revista *Transdigital* están licenciados bajo Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0). Usted es libre de: Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente. La persona licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia. Lo anterior, bajo los siguientes términos: Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



Transdigital[®]

revista científica

Del aula tradicional al aprendizaje transformador:
Innovación curricular mediante el Arte y el uso las tecnologías
de la información y la comunicación

From the traditional classroom to transformative learning:
Curriculum innovation through Art and the use of information
and communication technologies



María de las Nieves Charovsky
Universidad Latinoamericana en Línea, México
ORCID: 0009-0001-6957-2790



Eilen Oviedo-González *
Universidad Autónoma de Baja California, México
ORCID: 0000-0001-6495-5015

Del aula tradicional al aprendizaje transformador: Innovación curricular mediante el Arte y el uso las tecnologías de la información y la comunicación

From the traditional classroom to transformative learning: Curriculum innovation through Art and the use of information and communication technologies

Resumen

Este artículo analizó la innovación curricular tomando en cuenta las propuestas de Gimeno Sacristán. Además, consideró diversas variables que interviniesen en su construcción. De igual manera, se exploraron las experiencias y las situaciones vividas por los estudiantes en contextos sociales y culturales que influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje. El artículo propuso nuevas estrategias pedagógicas basadas en enfoques innovadores como el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, la apreciación del arte y el manejo de las emociones. Estas estrategias ofrecen experiencias significativas como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y los estudios de caso, pero enfocándose en el arte y la gestión de las emociones en dichas estrategias. De esta forma, se establecieron nuevos vínculos que facilitan la adquisición de herramientas y competencias sociales, comunicativas y cognitivas. Estas son indispensables para tomar decisiones y resolver problemas de manera creativa. Esta propuesta integró el saber social, los vínculos emocionales y el uso de las tecnologías en un ambiente de aprendizaje armonioso y colaborativo.

Palabras clave: Innovación, gestión de emociones, metodologías activas, uso de tecnología, arte

Abstract

This article analyzed curricular innovation considering the proposals of Gimeno Sacristán. In addition, it considered various variables that intervened in its construction. Likewise, the experiences and situations lived by students in social and cultural contexts that influence the teaching-learning process were explored. The article proposed new pedagogical strategies based on innovative approaches such as the use of information and communication technologies, art appreciation and the management of emotions. These strategies offer meaningful experiences such as problem-based learning, project-based learning, and case studies, but focusing on the art and management of emotions in these strategies. In this way, new links were established that facilitate the acquisition of social, communicative, and cognitive tools and skills. These are essential for making decisions and solving problems creatively. This proposal integrated social knowledge, emotional ties, and the use of technologies in a harmonious and collaborative learning environment.

Keywords: innovation, emotion management, active methodologies, use of technology, art

1. Introducción

En la actualidad, la educación debe formar individuos capaces de desenvolverse en un mundo interconectado y complejo. Las transformaciones tecnológicas, sociales y culturales generan nuevas exigencias, tanto en el ámbito profesional como en la vida cotidiana. Esto permite que las personas adquieran competencias que trasciendan los conocimientos teóricos. En el siglo XXI, la educación debe apoyar la formación integral de las personas y promover el desarrollo de habilidades de una manera creativa y el uso de las tecnologías como apoyo.

Bajo esta premisa, el diseño curricular es crucial, pues no solo modifica los programas educativos o integra los retos del contexto a las estrategias didácticas, sino que adquiere estrategias para manejar las emociones y promover la consciencia social, la autonomía y la colaboración. Gimeno Sacristán (2010) señaló que el currículum es una construcción social que refleja los valores, las experiencias y las prácticas de la sociedad en la que se inserta. Por lo tanto, se debe considerar como una construcción permanente entre el conocimiento y la sociedad. Además, es un proceso vivo y flexible que se ajusta a las características y las necesidades de los estudiantes. Al mismo tiempo, incorpora enfoques pedagógicos innovadores.

En el siglo XXI, la enseñanza de competencias clave como la capacidad de resolver problemas, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la colaboración son importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, al incorporar el arte en el diseño de estrategias didácticas es posible potenciar la creatividad y la capacidad de ver los problemas desde diferentes perspectivas. Además, estimula el pensamiento divergente para resolver problemas complejos y presentar soluciones innovadoras. Este artículo exploró la necesidad de innovar el diseño curricular como una herramienta que permite potenciar las experiencias de aprendizaje en el desarrollo integral de los estudiantes.

En la conferencia de TEDx Talks (2017) se consideró que es preciso innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues el conocimiento avanza y siempre hay que crear y aportar nuevas ideas. En la actualidad, no es funcional el aula tradicional, pues el educando debe adquirir herramientas y habilidades que le permitan tomar decisiones y resolver problemas. Por estas razones, es preciso transformar la educación. Es necesario repensar estrategias de enseñanza que fomenten el debate, los espacios de diálogo, los estudios de caso, la toma de decisiones, el análisis, la validación de las emociones y la construcción del saber.

Por otro lado, es esencial adquirir competencias que involucre el aprendizaje profundo. De esta manera, el alumno desarrolla su creatividad y es capaz de discernir información precisa ante cada situación. En la actualidad, los docentes deben inventar, crear, pensar nuevas formas, innovar y modificar sus prácticas teniendo en cuenta el currículum, el contenido y la realidad. Dentro de este enfoque, López (2020) explicó que educar en competencias para la vida involucra el aprendizaje profundo, pues es un proceso en el que se adquieren las competencias de carácter, ciudadanía, colaboración, comunicación, creatividad y pensamiento crítico y emocional.

De esta forma, Osorio (2017) señaló cinco perspectivas del concepto de currículo: la didáctica; el cruce desde lo social y lo pedagógico; la mediación cultural; el problema de resolver la representación del proceso social; y el configurador de la práctica educativa. Al analizar el currículo desde estas cinco perspectivas, es posible observar que es una construcción que continua y continuará, por lo que adquiere un sentido pedagógico. Esto tiene que ver con los contenidos, las formas de enseñar, la cultura del contexto y los estudiantes. Zabalza (2016) explicó que la flexibilidad curricular permite que los programas sean la base para innovar y enseñar capacidades y habilidades para adquirir los contenidos de manera profunda.

Teniendo en cuenta esto, López Abella y Juanes Giraud (2020) explicaron los ejes establecidos por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Entre los que destacaron: las exigencias del mundo del trabajo; la consolidación de la sociedad del conocimiento; y el impacto de las nuevas tecnologías de información. Por lo tanto, la educación tradicional es reemplazada por un nuevo paradigma que involucra otros saberes y formatos. Además, López Abella y Juanes Giraud (2020) plantearon que la flexibilidad en el currículo permite trabajar de manera integral, pues incluye la competencia laboral, el autoaprendizaje, fomentando la autonomía y el pensamiento crítico.

La flexibilidad cobra importancia, pues la educación debe articular las asignaturas y los contenidos para enfrentar situaciones que requieran diversas soluciones. La pandemia por COVID 19, comprendió la realidad de cada ser humano, pues se crearon plataformas educativas gratuitas para fomentar el aprendizaje virtual asincrónico y sincrónico, y se implementó la gamificación, al igual que otros tipos de enseñanza y evaluación. Estos procesos actualizaron y mejoraron las prácticas docentes en todos los niveles educativos. Miramontes Arteaga et al. (2019) señalaron que la educación a distancia es el futuro, pues responde a necesidades sociales con ventajas formativas y pedagógicas. Esta modalidad permite organizar el tiempo, desarrollar autonomía y fomentar capacidades metacognitivas.

Chong-Baque y Marcillo-García (2020) consideraron que la innovación docente es importante, pues permite que la educación evolucione y genere estrategias acordes a estos cambios. De igual modo, García Aretio (2017) detalló las ventajas de la educación a distancia, entre las que se encuentran: la apertura, la flexibilidad, la eficacia, la inclusión, el ahorro económico en cuanto a desplazamientos, la formación permanente, la privacidad, la interactividad, la aproximación a la interculturalidad, la socialización, el aprendizaje activo, la gestión del tiempo, el manejo de multiformato, la sensación de libertad, la multidireccionalidad, la multidisciplinariedad, entre otros.

Además, López (2020) consideró que es importante mantener un equilibrio entre las emociones y la razón para desarrollar el proceso creativo. Asimismo, es importante que la persona tenga alta autoestima para esto. Goleman (1996) indicó que la inteligencia emocional se da cuando una persona percibe su propio talento, y lo desarrolla aceptando sus errores y virtudes, identificando sus emociones, reconociéndolas en los otros, y controlando las emociones para actuar de diversa manera ante distintas situaciones de la vida. Las personas con

autoestima elevada pueden expresarse a través del arte y diversos lenguajes artísticos. Esto desarrolla capacidades socio comunicacionales y cognitivas.

Buitrago (2021) consideró que las emociones y los sentimientos son claves en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues puede influir de manera negativa o positiva. Por otro lado, Fonseca Camargo (2020) mencionó en su tesis la relación del arte con las distintas disciplinas. Además, explicó la necesidad de un docente que facilite y cree nuevas didácticas involucrando las tecnologías y el arte con el fin de promover el aprendizaje colaborativo (Figura 1). La educación no puede mantenerse estática, se debe innovar y transformar, pero sin perder su calidad. Zabalza (2016) explicó que el programa es la base para innovar y favorecer la posibilidad de crear y desarrollar teniendo en claro el punto de partida.

Figura 1

Uso de plataforma educativa



1.1. Contextualización

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) se incorporaron al sistema educativo hace más de dos décadas. Sin embargo, no se implementaron en su totalidad. Hace unos años en Argentina se observó la falta del uso de las TIC en las aulas del nivel secundario y la escasez de competencias por parte de docentes y estudiantes, pues no realizan un análisis crítico al momento de buscar información. La sociedad de la Información y del Conocimiento es un concepto utilizado por la educación actual. Tomando esto en cuenta, el presente trabajo analizó la importancia de las TIC para evaluar y generar autonomía en distintas asignaturas mediadas por el arte, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el estudio de casos.

Por estas razones, se analizaron las siguientes variables: educación secundaria, tecnología, arte y emociones. Las emociones básicas son el miedo, la rabia, la alegría, el amor. Todas las expresiones afectivas son necesarias, pues estas ejercían el ser personal, los afectos, las emociones y los sentimientos que inciden en las

capacidades cognoscitivas, la salud física y el rendimiento profesional. La tecnología, el arte y las emociones tienen un efecto muy grande en los estudiantes y potencian la motivación que los estudiantes muestran por el ámbito académico.

2. Desarrollo

En la Escuela de Educación Secundaria N°3 "Raúl", ubicada en la localidad de Ramallo, Argentina, los estudiantes de esta institución se enfrentaron a la pandemia sin tener conocimiento del uso de plataformas educativas. Esto presentó varias problemáticas. Por ejemplo, la falta de autonomía de los estudiantes en el uso de las TIC, el desarrollo de competencias y el análisis crítico de la información, la evaluación mediante la tecnología, la capacidad de expresarse en un contexto de aislamiento, y la privación del contacto social y humano. Para ello, se propuso trabajar mediante una plataforma educativa *Blogger*, utilizando distintas propuestas didácticas: *App* para realizar videos y formularios *Google*. Esto con el fin de crear videos explicativos y tutoriales para utilizar plataformas.

Además, existe un acuerdo institucional de convivencia que fue diseñado para la participación de toda la comunidad educativa. Este se revisa y modifica de manera bimestral. La Escuela de Educación Secundaria N°3 "Raúl" es una secundaria pública ubicada a cuatro cuadras de la plaza central del pueblo de Ramallo, Argentina. Esta comunidad está formada por varias ciudades y con alrededor de 30,000 habitantes. El programa educativo de la institución responde a lo propuesto por los documentos de la Provincia de Buenos Aires, Argentina, que indica diseños curriculares prescriptivos. Sin embargo, en la institución se realizan encuestas de manera bimestral para conocer los intereses de los jóvenes y modificar de esta forma las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Esta institución cuenta con 500 estudiantes, 18 secciones y tres turnos. El plantel docente está formado por 80 personas. El equipo de conducción está integrado por la directora, la vicedirectora y la secretaria. Por otro lado, el equipo de orientación escolar cuenta con una bibliotecaria, siete preceptoras y los docentes. La escuela no cuenta con suficientes recursos humanos, pues no tienen ayudantes de laboratorios, jefe de área o jefe de preceptores. Los docentes realizan planeaciones anuales y semanales trabajando en equipo. La escuela cuenta con dos plantas, el aula recreativa en la planta baja y los salones de clase se encuentran en la planta alta.

3. Datos recabados

El análisis de resultados se realizó en dos momentos. Inicialmente se analizó pregunta por pregunta y posteriormente las respuestas. Se construyeron redes semánticas para observar y analizar los datos obtenidos en categorías. Verd Pericás (2005) consideró que las redes semánticas sintetizan la información adquirida de las entrevistas. En primera instancia, se llevó a cabo un diagnóstico situacional. En este se detectó que, previo a la pandemia, el 90% de los docentes no utilizaban las tecnologías en el aula por no contar con internet ni dispositivos adecuados. En contraste, durante la pandemia los estudiantes se encontraban interesados en utilizar los dispositivos móviles, pero los docentes no estaban preparados. Esto ocasionó que se implementara la tecnología rápidamente considerando las necesidades de cada persona, pero cumpliendo con los objetivos de aprendizaje.

Durante este periodo, los docentes manifestaron la necesidad de trabajar en diversos horarios dados los requerimientos de todas las instituciones, pues cada docente cuenta, en promedio, con cinco escuelas y trabaja alrededor de 40 horas semanales. En cuanto a las propuestas formativas fue importante entender que los horarios debían ser distintos a la presencialidad, pues abordan trabajos colaborativos, juegos, aprovechando las diversas posibilidades que brinda la tecnología por lo que era fundamental una capacitación inmediata. Se detectó que los alumnos tienen interés por el arte. Además, se observó que la mayoría de los estudiantes prefieren la música, y en menor medida el teatro y la lectoescritura. Fonseca Camargo (2020) mencionó que el aprendizaje colaborativo y autónomo desarrolla herramientas que le permite a los alumnos solucionar problemas de manera creativa.

Se les preguntó a los estudiantes sobre su método preferido para realizar actividades dentro del salón de clase. El 69% indicó que prefiere actividades que se utilicen las TIC con o sin apoyo de otros materiales físicos. Esto indicó una fuerte preferencia por enfoques pedagógicos que incorporen elementos digitales. Además, se les preguntó sobre su interés por desarrollar proyectos artísticos vinculados con las TIC. Los resultados revelaron que están interesados en integrar las TIC dentro del aula. El 77% de los estudiantes expresó su entusiasmo por desarrollar proyectos artísticos que aprovechen las herramientas digitales. Por otro lado, el 35% mencionó que prefieren que el docente de exposiciones en clase.

3.1. Encuesta docente

Al analizar el clima institucional, se detectó que el 73% se sintió muy bien y el 26,7% restante se sintió bien. En cuanto al uso de las TIC, el 88,1% mostró interés en aplicarlas en el aula y está dispuesto a capacitarse para ello. Además, el 87.7% del personal docente está interesado en utilizar técnicas como el estudio de casos y el ABP. Por otro lado, el 87% del personal se siente cómodo con las propuestas mediadas por las tecnologías, dentro

de un entorno virtual y está interesado en realizar evaluaciones autoadministradas para los jóvenes. Asimismo, el 83.3% del personal centra sus clases en la búsqueda del aprendizaje significativo.

Najar Sánchez (2019) señaló que las TIC son imprescindibles en el aula, pues desarrollan diversas capacidades. De igual manera, el equipo docente desarrolla la capacidad de gestionar las situaciones y las capacidades sociales dentro de sus clases. Esto les permite planificar e intervenir teniendo en cuenta las emociones para reflexionar la práctica áulica y la incorporación de nuevas estrategias. Por lo que, como indicó Goleman (1996) el desarrollo de la inteligencia emocional permite que los docentes comprendan la necesidad de educar mediante las emociones.

De hecho, el 81% realiza un psicodiagnóstico del grupo para conocer las motivaciones e intereses. El equipo docente está entusiasmado por relacionar sus contenidos con las TIC e incorporar nuevas propuestas. Además, se consultó a los maestros sobre el uso de un blog dentro del aula. Los los docentes expresaron que se sintieron cómodos y manejaban su horario con flexibilidad a través de aulas virtuales, foros colaborativos y propuestas audiovisuales. Por otro lado, los estudiantes se sintieron cómodos (Figura 2).

Figura 2
Ventajas del uso de blog



El objetivo de este trabajo fue innovar una currícula que proponga soluciones para el desarrollo de competencias en los jóvenes. Por ejemplo, la resolución de problemas, el uso de las TIC, la autonomía y la capacidad creativa mediante los lenguajes expresivos (Figura 3). La intervención se realizó por medio de las siguientes actividades:

- Taller de coro.
- Taller de teatro.
- Taller de música.
- Taller de dibujo y artes plásticas.
- Taller de danza.
- Ensayo del musical.
- Uso de TIC.
- Uso de *Blogger*.

Figura 3
Lenguajes expresivos



La propuesta consistió en utilizar las herramientas tecnológicas y artísticas para lograr la inclusión y el respeto (Justo Garza & Messina, 2021). Tomando esto en cuenta, el diálogo, la comprensión y la aceptación del otro son propuestas para fomentar la creación y la producción colectiva (Figura 4).

Figura 4
Proceso realizado



El taller propuesto durará cuatro meses, pues en este tiempo los jóvenes fomentaran sus valores y capacidad de respetar la cultura y la identidad de cada compañero/a. Tomando esto en cuenta, cada taller durará una hora y se realizará un encuentro semanal (Figura 5). En estos se les pedirá a los alumnos trabajar con sus emociones para lograr el desarrollo de la empatía, el respeto y la adquisición de competencias sociales y cognitivas. El trabajo con la expresividad genera confianza y autoestima. Cuando la persona puede expresar sus emociones y sentimientos es capaz de desarrollar confianza y levantar la autoestima (Figura 6).

Figura 5
Desarrollo de los talleres

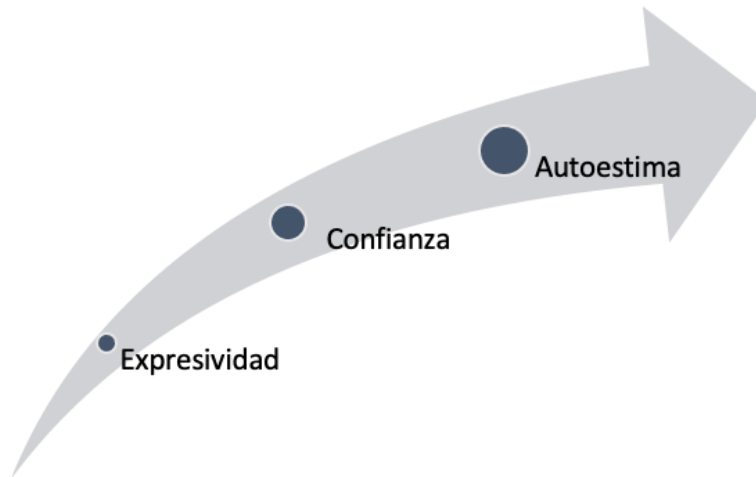
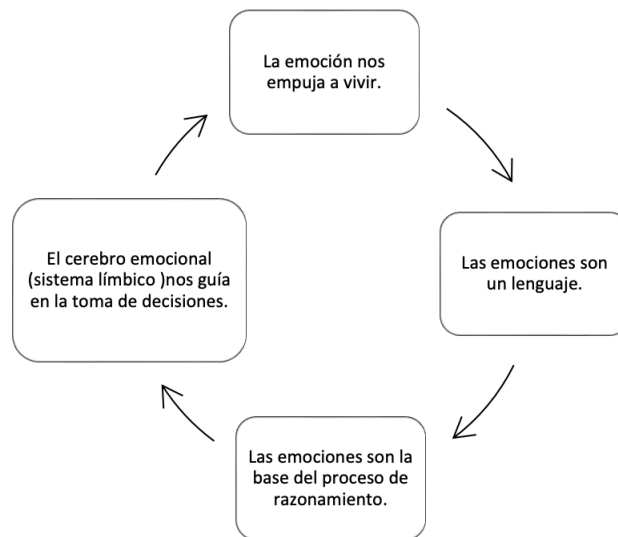


Figura 6
Emociones



La emoción genera una acción. La toma de decisiones con en base en las emociones permite resolver problemas, por ello la importancia de trabajar. El juego es una estrategia que permite que las personas se desenvuelvan y desarrollen herramientas para afrontar problemas (Figura 7). Mediante diversas técnicas y dinámicas grupales es posible jugar y descubrir nuevas habilidades. Además, fomenta la escucha y la colaboración. El juego y los talleres de teatro fomentan la comunicación asertiva (Figura 8).

Figura 7

La importancia del juego

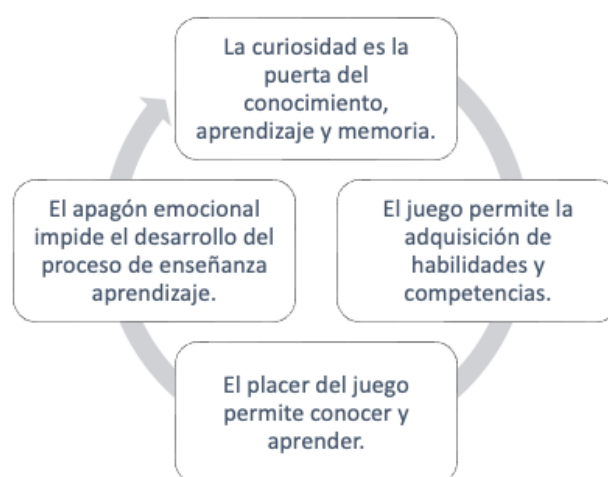
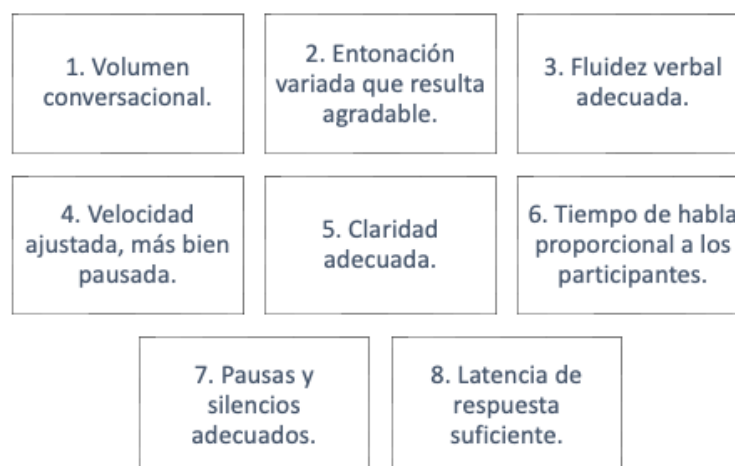


Figura 8

Característica de la comunicación asertiva



Cuando las personas son asertivas se percibe que el volumen conversacional sea adecuado, la entonación es variada que permite generar interés en lo dicho, la fluidez verbal es adecuada y el discurso es claro, pues no hay pausas por parte del locutor. La expresión dramática se desarrolla mediante el juego. Esto se hace por medio de lo verbal o la gestualidad. Además, es fundamental aplicar distintas técnicas y dinámicas en donde se involucren lo gestual y lo oral (Figura 9 y 10).

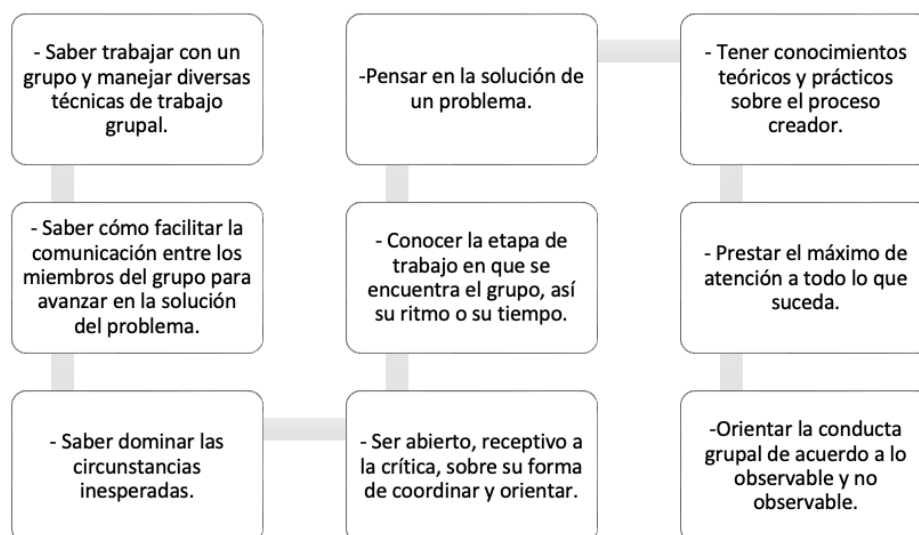
Figura 9

Expresión dramática



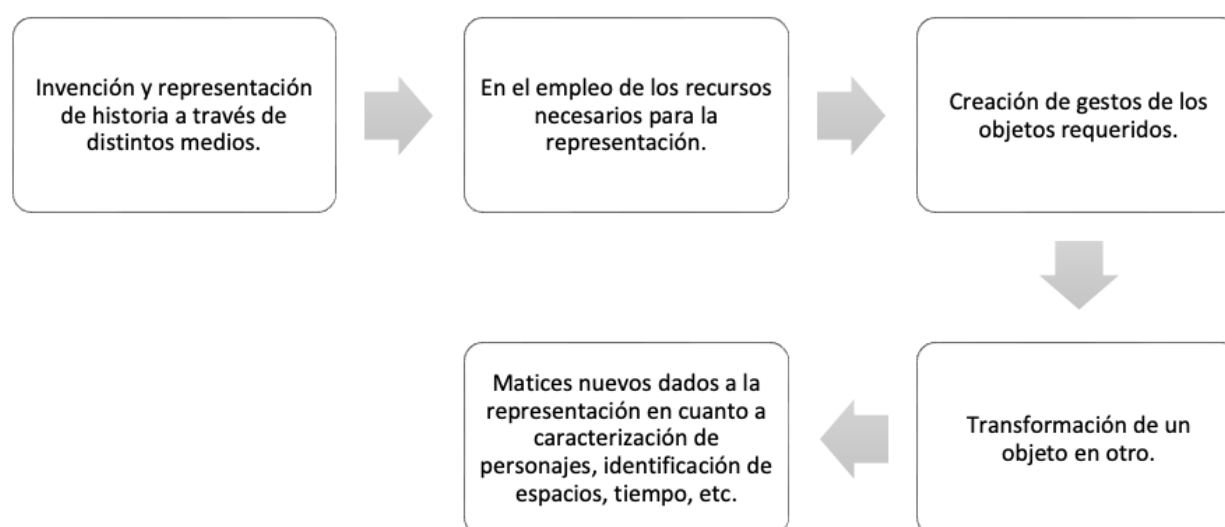
Figura 10

Consideraciones



Es conveniente conocer al grupo de trabajo para facilitar la comunicación y promover el tipo de comunicación asertiva. Es importante considerar las conductas observables y no observables para anticiparse a determinadas situaciones. Además, cada grupo presenta diversas características y propuestas. Esto permite conocer la teoría y la práctica.

Figura 11
Ejercicios



Los ejercicios pueden ser variados. Por ejemplo, la invención de historias para representar diversos personajes, la dramatización, la improvisación, los juegos de espejo, la caracterización, entre otros. De esta forma, se propone un ambiente armonioso de escucha, interacción, respeto y aceptación. Esto permite el uso de diversas plataformas virtuales y redes sociales que fomentan el conocimiento de redes de aprendizaje.

4. Discusión

En el estudio de Lorenzo de Reizábal (2022) se analizaron ocho narrativas de estudiantes de posgrado para verificar la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional. Esto genera empatía y situaciones agradables de armonía, pues demuestra que esto es fundamental en la niñez, la adolescencia y la adultez. De acuerdo con la publicación de la UNESCO (2022) la Escuela de Educación Secundaria N°3 "Raúl", ubicada en la localidad de Ramallo, Argentina, innova en su currículum según los intereses de los estudiantes y las preocupaciones sociales actuales. Aunado a esto, el arte es promotor del pensamiento divergente.

García Cabrera y Olivares García (2018) mencionaron que una estructura educativa involucra metas, niveles de participación y autonomía. La propuesta de innovación buscó garantizar el acceso de los estudiantes a niveles de enseñanza de calidad y al aprendizaje significativo. Por otro lado, Amar (2008) produjo la multiplicidad de las tareas, y el trabajo colaborativo, cooperativo, sincrónico y asincrónico. Sin embargo, es importante discernir entre la cantidad de fuentes y las redes sociales. Esto elabora propuestas audiovisuales que sustituyan el aprendizaje del dictado y la repetición. Torres Cañizález y Cobo Beltrán (2017) explicaron que la educación mediada por tecnología brinda herramientas tecnológicas y promueve la autorregulación y el aprendizaje de los individuos. El diseño curricular se innova al considerar considerando las necesidades y los planteamientos de los jóvenes (López, 2020).

5. Conclusiones

La innovación facilita el avance del conocimiento mediante el uso de estrategias motivadoras, debates y espacios de diálogo. Esto involucra problemáticas y estudios de casos que motiva a los estudiantes a tomar decisiones, analizar y validar con el apoyo de tecnologías, plataformas virtuales y recursos multimedia. Por estas razones, es esencial enseñar competencias útiles para la vida personal, social, empleo, ciudadanía, etc. Además, es importante tomar en cuenta el contexto complejo donde los docentes entienden la realidad de cada estudiante.

Este enfoque integró el aprendizaje profundo con conocimientos cognitivos y emocionales. Es importante revisar continuamente el currículo, la didáctica y la práctica educativa. Además, se resaltó la importancia de desarrollar capacidades y habilidades fundamentales por medio de una pedagogía flexible que incluye competencias laborales, autoaprendizaje, autonomía y pensamiento crítico. Las TIC contribuyen positivamente al proceso educativo, pues enriquecen la experiencia de aprendizaje. El uso de estudios de casos permite a los estudiantes experimentar el contenido desde nuevas perspectivas, lo que fomenta el desarrollo de la inteligencia emocional.

Referencias

- TEDx Talks. (01 de enero 2017). *¿Porqué innovar en educación?* | Inés Aguerrondo | TEDxPuraVidaED [Archivo de Video] YouTube. <https://youtu.be/pguMSXnWaUw>
- Amar, V. M. (2008). *Tecnologías de la información y la comunicación, sociedad y educación. Sociedad e-herramientas, profesorado y alumnado*. Editorial Tébar.
- Buitrago, D. (2021). La emoción y el sentimiento: más allá de una diferencia de contenido. *Digitum*, 26, 1-12. <https://dx.doi.org/10.7238/d.0i26.374140>
- Chong-Baque, P. G., & Marcillo-García C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77.
- Fonseca Camargo, M. P. (2020). *Teatro musical en épocas de pandemia: propuesta pedagógica para la enseñanza de la biología desde las relaciones entre lo vivo y la vida* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Bogotá, Colombia.
- García Aretio, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.18737>
- García Cabrera, M. de M. & Olivares García, M. de los Á. (2018). *Vivir la escuela como un proyecto colectivo: manual de organización de centros educativos*. Pirámide.
- Gimeno Sacristán, J. (2010). ¿Qué significa el currículum?. *Sinéctica*, (34), 11-43.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós Sa.
- López Abella, L. M., & Juanes Giraud, B. Y. (2020). Flexibilidad curricular en la formación del profesional de la Educación Física. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 194-201. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1436>
- López, R. F. (2020). *El currículo y la educación en el siglo XXI: la preocupación del futuro y el enfoque por competencias*. Narcea Ediciones.
- Lorenzo de Reizábal, M. (2022). El arte como generador de emociones: estudio de ocho narrativas de estudiantes de posgrado. *Revista Humanidades*, 12(2), e50893.
- Justo Garza, S., & Messina, G. (2021). Arte, educación y emociones. Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación. <https://www.mejoredu.gob.mx/images/publicaciones/arte-educacion-taller.pdf>
- Miramontes Arteaga, M. A., Castillo Villapudua, K. Y., & Macías Rodríguez, H. J. (2019). Estrategias de aprendizaje en la educación a distancia. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 7(14), 199-214. <https://doi.org/10.36825/RITI.07.14.017>
-
- Charovsky, M. N., & Oviedo-González, E. (2024). Del aula tradicional al aprendizaje transformador: Innovación curricular mediante el Arte y el uso las tecnologías de la información y la comunicación. *Transdigital*, 5(10), e378. <https://doi.org/10.56162/transdigital378>

- Osorio, M. (2017). El currículo: Perspectivas para acercarnos a su comprensión. *Zona Próxima*, 26, 140-151.
<https://doi.org/10.14482/zp.26.10205>
- Najar Sánchez, O. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. *Praxis y Saber*, 7(14), 9–16. <https://doi.org/10.19053/22160159.5215>
- Torres Cañizález, P. C., & Cobo Beltrán, J. K. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.
- UNESCO. (2022). *La Educación superior que queremos: Las voces de la juventud sobre los futuros de la educación superior*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382996>
- Verd Pericás, J. M. (2005). El uso de la teoría de redes sociales en la representación y análisis de textos. De las redes semánticas al análisis de redes textuales. *Empiria. Revista de metodología de ciencias sociales*, (10), 129–150.
<https://doi.org/10.5944/empiria.10.2005.1046>
- Zabalza, M. A. (2016). *Diseño y desarrollo curricular*. Narcea Ediciones.

Transdigital[®]

revista científica

La revista científica *Transdigital* está indizada en varias bases de datos científicas y evalúa los textos con el sistema de pares de doble ciego. Se admiten Artículos de investigación y Ensayos científicos. Opera con el modelo de *publicación continua*; se reciben textos todo el año. Consulta los costos de publicación y los lineamientos editoriales en la página oficial. Preferentemente, hasta tres autores(as) por texto y máximo 6 mil palabras. Pueden publicarse más autores y otras extensiones con un ajuste al precio.

www.revista-transdigital.org

Transdigital[®]

editorial

La Editorial *Transdigital* publica libros de carácter científico y académico. Se pueden publicar tesis de posgrado, una vez que han sido sometidas al sistema de evaluación de pares de doble ciego. Los libros cuentan con ISBN, DOI y código de barras y también se distribuyen en *Google Books*, *Amazon Kindle*, *Google Play*, *Scribd* y *iBooks de Apple*. La editorial es una iniciativa de la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales y está inscrita en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías con el folio RENIECYT 2400068.

www.editorial-transdigital.org

Transdigital[®]

congreso virtual

El *Congreso Virtual Transdigital* se realiza anualmente de manera totalmente virtual. Las ponencias se publican como capítulo de libro científico con ISBN, DOI y código de barras. Se admiten Artículos de investigación y Ensayos científicos con un máximo de tres autores(as) y 4 mil palabras. Pueden publicarse más autores y otras extensiones con un ajuste al precio. Es una iniciativa de la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales, inscrita en el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías con el folio RENIECYT 2400068.

www.congreso-transdigital.org

