



## TRANSFORMARTE “LA TRANSFORMACIÓN DE LA REALIDAD A TRAVÉS DEL ARTE”: PROYECTO ARTÍSTICO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

**Melissa Isaaly Mendoza Bernabe**

*Universidad IBERO Puebla*

*melissa.mendoza@iberopuebla.mx*

**Mónica Amelia Ayala Flores**

*Universidad IBERO Puebla*

*monica.ayala@iberopuebla.mx*

**Área temática:** Educación en campos disciplinares

**Línea temática:** Educación Artística

**Tipo de ponencia:** Reporte parciales o final de investigación



### Resumen

TransformARTE es un programa que tiene como objetivo crear un ambiente virtual artístico para fomentar el diálogo y la transformación de la realidad a través del arte. Este proyecto fue diseñado durante la pandemia, en el cual se creó una convocatoria para generar áreas de formación integral desde actividades artísticas. Desarrollado bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, TransformARTE llevó a cabo su primera emisión en mayo del 2021 con la participación de 7 instituciones de educación media superior de diferentes estados de la república mexicana que comparten el mismo modelo pedagógico. Durante tres días los participantes compartieron entornos virtuales para expresar sus ideas y sentirse utilizando lenguajes artísticos y creativos que fomentaban el desarrollo del autoconocimiento e interioridad, así como establecer espacios de empatía y respeto al apreciar los trabajos y ejercicios de otros jóvenes. Los resultados obtenidos dieron cuenta del alcance del objetivo instaurando su ejecución de manera bienal.

**Palabras clave:** Educación artística, Educación media superior, Desarrollo integral, Proyectos educativos.

### Introducción

En el nivel de Educación Media Superior (EMS) en México, la educación artística ha tomado un lugar importante desde hace algunas décadas. Durante los últimos años, la Secretaría de Educación Pública (SEP) a promovido la creación de proyectos artísticos educativos para poder

fomentar el desarrollo de habilidades, cualidades y valores, un ejemplo de ellos es ConstruyeT (SEP, 2022) en el cual ofrecen diferentes recursos artísticos para que sean utilizados en las instituciones y se conviertan en una herramienta que articule contenidos académicos y socio emocionales. Respecto a este punto, existen varios ejemplos de proyectos artísticos en EMS que buscan la generación de conocimientos creativos y sensibles desde el interés de los estudiantes (Alonso Baños, 2015; Díaz-Vicario & Gairín Sallán, 2014; Jové Monclús et al., 2012; Solano & Sánchez, 2010; Vernia-Carrasco, 2020) y que se consideran relevantes para impulsar el desarrollo integral.

En esta misma línea, la SEP desde la Dirección General de Bachilleratos (DGB) ha publicado lineamientos con la intención de generar autonomía en la gestión y promoción de actividades artísticas y culturales que fortalezcan el progreso de los estudiantes (SEP-DGB, 2019). Palacios (2006) refuerza este punto en el cuál enfatiza el lugar del arte en la educación: “El arte, en este sentido, ocupa un papel de suma importancia, dado que tiene la cualidad de conectar y comprometer los sentimientos, las emociones y los afectos, humanizando en lo más profundo el proceso de desarrollo” (p.16). Promocionar estos espacios de encuentro a partir de estrategias educativas, es un apoyo substancial para alcanzar los objetivos del perfil de egreso del nivel.

La contingencia sanitaria que se vivió desde principios del año 2020 hasta mediados del 2022 cambió la manera en que se comprendía la interacción entre tecnología y educación (INEGI, 2021). Las clases y actividades escolares mediadas por la tecnología comenzaron a mostrar opciones de aprendizaje diferentes, así como de la construcción de relaciones entre estudiantes y docentes. El tener al alcance herramientas tecnológicas adecuadas para atender el aprendizaje virtual permite vislumbrar una variedad de opciones para fomentar autoaprendizaje y colaboración. Respecto a este punto Garzozzi et al., (2020) comenta:

Se facilita el uso de diseño de blogs, páginas web, documentos compartidos, el uso de medios sincrónicos y asincrónicos de comunicación como wikis, foros, chats, los cuales facilitan compartir documentos, creación de grupos, comunicaciones por texto y/o voz y el uso de software para población de habilidades diversas (p. 59).

Específicamente, el tiempo de contingencia provocada por la COVID 19, forzó a las instituciones y docentes a usar las herramientas, aplicaciones y softwares para crear ejercicios desde la virtualidad, lo cual abrió escenarios nuevos para la relación arte, educación y proyectos de desarrollo integral. Diversos autores reconocen el uso de las herramientas tecnológicas como un medio para generar educación creativa y sensibles desde diferente miradas (Álvarez-Rodríguez et al., 2019; Hernández et al., 2014; Moral Pérez, 1999). Identificar y aprovechar este tipo de instrumentos que promueven un aprendizaje bajo las circunstancias de la virtualidad fue una de las principales razones para diseñar un proyecto artístico que permitiera experiencias significativas en estudiantes de educación media superior.

Por otro lado, la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (2021) en su reporte sobre el impacto de la pandemia en los niños, niñas y adolescentes de México, reporta que 33.8% de los estudiantes manifestó haber tenido problemas emocionales durante la pandemia. Esta

problemática causada por el aislamiento social se permeó dentro del desempeño educativo de los alumnos lo cual se convirtió en una necesidad de primera instancia que requería ser atendida. Barrantes Fernández (2021) identificó esta problemática y la colocó en el centro de investigaciones de la educación artística tomando como referencia la relación mente, emoción y educación de Eisner (2002), creando un compilado de propuestas educativas socioemocionales desde el arte. Por consiguiente, pensar en la creación de un espacio virtual que permitiría la unión de metas educativas y atendiera las necesidades socioemocionales de los estudiantes, o al menos permitiera la expresión de sus sentimientos, se consideró una responsabilidad educativa apremiante.

A principios del año 2021 bajo la experiencia de más de un semestre en ambientes virtuales de aprendizaje un grupo de docentes de talleres artísticos de una preparatoria particular del estado de Puebla se reunió para dialogar sobre estas problemáticas permeables en el aula virtual. En estos encuentros se reconoció la importancia de crear una propuesta que respondiera al panorama de ese momento, es decir que desde las ventajas de la tecnología logrará atender los aspectos socioemocionales de los estudiantes para reconocer cómo esa realidad, aparentemente individual, en realidad era compartido con muchos otros jóvenes, en otras palabras lograr una sensibilización de la realidad para cambiarla desde el arte (Eisner, 2002), provocando así diálogos reflexivos y sensibles con comunicación asíncrona desde ejercicios artísticos. De esta manera, se diseñó TransformARTE con el objetivo de generar una opción para crear y reflexionar sobre su realidad, (re) imaginarla y transformarla a través de expresiones artísticas.

## Desarrollo

TransformARTE se desarrolló bajo el contexto de la pandemia de la COVID 19, la cual provocó una crisis mundial que afectó a diferentes sectores, entre ellos la educación. En marzo 2020 en México, la modalidad escolar se modificó para hacerla a distancia en todos los niveles educativos esto trajo como consecuencia varias modificaciones dentro del currículo, planeaciones y diseños de estrategias. La CEPAL-UNESCO (2020) explica como esta adaptación de los contenidos educativos fue una constante mundial, en la que cada país debía enfrentarlo desde sus necesidades y capacidades:

En el marco de la suspensión de las clases presenciales, la necesidad de mantener la continuidad de los aprendizajes ha impuesto desafíos que los países han abordado mediante diferentes alternativas y soluciones en relación con los calendarios escolares y las formas de implementación del currículo, por medios no presenciales y con diversas formas de adaptación, priorización y ajuste. Para realizar los ajustes se requiere tomar en cuenta las características de los currículos nacionales o subnacionales, los recursos y capacidades del país para generar procesos de educación a distancia, los niveles de

segregación y desigualdad educativa del país y el tiempo transcurrido del año escolar (p. 3).

Esta situación fue una oportunidad para pensar y diseñar nuevos espacios de aprendizaje, convivencias e interacción considerando a la virtualidad como una ventaja de conectar con personas ubicadas en diferentes regiones de manera simultánea desde una video llamada por poner un ejemplo (Garzozzi et al., 2020).

Fue así, que TransformARTE se convirtió en un proyecto educativo que buscaba incidir en el desarrollo integral de los estudiantes motivándolos para expresarse y comunicarse desde diferentes disciplinas artísticas que les permitiera reconocerse de manera individual y con otros jóvenes desde un ambiente virtual. Por esta razón, la metodología adecuada para poder gestarlo fue la de Aprendizajes Basados en Proyectos (ABP). La SEP republicó en el año 2022 los alumnos colaboran, guiados por el o la docente, para responder a una problemática, resolver una situación o responder a una pregunta, apoyándose en un tema que suscita su interés. Es muy importante que los estudiantes se enfrenten a una problemática real que deberán resolver siguiendo un proceso de investigación-acción, movilizando conocimientos, habilidades y actitudes de una forma interdisciplinaria y colaborativa. Características principales Se trata de una metodología activa, en la que las y los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje: investigan, crean, aprenden, aplican lo aprendido en una situación real, comparten su experiencia con otras personas y analizan los resultados. Ellos elegirán, en la medida de lo posible, la problemática que desean abordar (entre varias opciones o de manera totalmente libre, en función de su nivel una guía para los docentes interesados en generar proyectos basados en esta metodología, de esta nueva presentación continua una definición que muestra el punto central de significado para la creación de proyectos bajo esta mirada teórica: “Se trata de una metodología activa, en la que las y los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje: investigan, crean, aprenden, aplican lo aprendido en una situación real, comparten su experiencia con otras personas y analizan los resultados.” (p. 1). Los estudiantes como centro de los objetivos pedagógicos vivían procesos complejos y con continua incertidumbre (CEPAL-UNESCO, 2020), sus procesos internos y externos debían ser el motor para crear un proyecto significativo que atendiera sus necesidad.

La estructura propuesta por la metodología ABP y considera 4 momentos o fases para poder tomar acuerdos, decisiones y acciones que permitan la creación del proyecto. En la figura 1 se muestran estas 4 etapas en las cuales se yuxtapone los momentos de desarrollo de TransformARTE. Este marco estructura del proyecto se realizó dentro de las reuniones de los docentes encargado de los talleres artísticos, considerando que delimitar los alcances del mismo era fundamental para que los estudiantes colocaran el sentido, dirección y relación de toda la propuesta. En este sentido este trabajo profundiza en como los alumnos fueron los protagonistas de TransformARTE con la intención de que respondiera y resonara con sus intereses y los afectará en su interioridad buscando dar herramientas en tiempo de incertidumbre.

**Figura 1 – Etapas de ABP y TransformARTE**



El proyecto comenzó con una convocatoria interna para que los estudiantes interesados en participar en el comité organizador, una vez conformado el equipo se comenzó con la estructura del proyecto. Díaz Barriga (2006) como lo muestra el informe de la UNESCO intitulado "Hacia las sociedades del conocimiento" (2005 propone tres fases de desarrollo para proyectos basados en ABP: preparación de la situación, establecimiento de la situación de los estudiantes y proceso de resolución. Particularmente para TransformARTE estas fases se desglosaron en otras sub fases que se pueden observar en la Figura 2.

**Figura 2 – Procesos de desarrollo de TransformARTE**



En esta imagen esta la propuesta de acción de Díaz Barriga con las sub secciones que se relacionan directamente entre ellas. Esta adaptación se dio debido a que los estudiantes en sus diálogos de preparación del proyecto detectaron procesos específicos que querían atender, mismo que podrían asumirse en estas fases, no obstante, para ellos dejarlo visible era relevante.

Las decisiones y acuerdos entre los estudiantes requerían definir los momentos y características específicas del proyecto llegando a la conclusión de realizar tres días virtuales basadas en las disciplinas artísticas comunes entre las preparatorias que serían invitadas a participar. Para aterrizar estas ideas con rubros claros y características optimas de cada una de las propuestas se tomó como referencia la construcción para un desarrollo ABP de Cassará (2021) realizando una adaptación que se muestra en la Tabla 1.

**Tabla 1 – Estructura de TransformARTE con ABP**

Categoría	Objetivo	Modalidad	Estructura	Disciplina	Estrategia de integración	Recursos
Baile coreográfico por equipos	Realizar una coreografía grupal utilizando el confinamiento como el elemento principal de unión.	Demostración	Sin límite de participantes	Danza	Audio del equipo explicando su coreografía	6 estudiantes a cargo divididos en: 2 presentadores 2 equipo de edición 2 productores del evento
Música solistas, duetos y/o bandas	Grabar cualquier presentación musical con la intención de compartir un mensaje desde la música		Sin límite de participantes	Literatura	Video del participante explicando su interpretación y elección de la pieza	6 estudiantes a cargo divididos en: 2 presentadores 2 equipo de edición 2 productores del evento
Creación literaria	Generar un texto entre los participantes a partir de los sentimientos que generan el confinamiento	En vivo	Sin límite de participantes	Música	Dialogo entre los participantes al finalizar el ejercicio sobre su experiencia	8 estudiantes a cargo divididos en: 2 presentadores 2 equipo de apoyo 2 relatores del evento 2 productores del evento
Baile coreográfico individual	Crear una coreografía individual utilizando recursos y espacios creativos desde su casa	Competencia	Individual	Danza	Video del participante sobre la intención de su coreografía	6 estudiantes a cargo divididos en: 2 presentadores 2 equipo de edición 2 productores del evento
Canto boleros	Interpretar una pieza de boleros con pista o acompañamiento		Individual	Música	Video del participante explicando la elección de su pieza	6 estudiantes a cargo divididos en: 2 presentadores 2 equipo de edición 2 productores del evento
Galería virtual	Mostrar una pieza de dibujo, pintura, escultura o fotografía que demuestre un motivo para ser resiliente		Máximo 5 participaciones por institución	Artes Plásticas	Texto sobre la explicación de su obra	8 estudiantes a cargo divididos en: 2 presentadores 2 equipo de apoyo 2 relatores del evento 2 productores del evento
Teatro	Representar una obra de teatro propia o basada en algún texto previo que este inspirada en el tema de la resiliencia provocada por el confinamiento		Una obra por institución	Teatro	Audio del equipo explicando la interpretación y elección de su obra	8 estudiantes a cargo divididos en: 2 presentadores 2 equipo de apoyo 2 relatores del evento 2 productores del evento

La información mostrada es el resultado de las reuniones con grupos de estudiantes con los cuales se conversó la idea del proyecto para que ellos nutrieran el sentido, rumbo y propuesta concreta de ejecución. A manera de resumen, los puntos más importantes a destacar fueron los siguientes:

1. Solicitar a los participantes que platicuen sobre el proceso creativo de los productos que se muestren
2. Realizar la actividad de escritura de manera simultanea
3. Crear una galería con un recorrido virtual de todas las obras que deseen participar
4. Que todos los eventos sean desde una conversación respetuosa, empática y dirigida por nosotros los estudiantes.

Estos cuatro puntos fueron fundamentales para desarrollar toda la convocatoria del proyecto de TransformARTE el cuál se llevó a cabo los días 6, 7 y 8 de mayo del 2021 vía TEAMS. En términos generales este evento arrojó los siguientes datos:

- 190 estudiantes inscritos en total
- 63 docentes acompañantes de las Preparatorias participantes
- 7 docentes involucrados dentro de la organización y gestión directa de los eventos
- 19 estudiantes involucrados en la organización y ejecución
- 7 instituciones de educación media superiores participantes de 6 diferentes estados de la república
- 480 asistentes totales durante los 11 eventos en vivo
- 8 categorías, 3 en concurso, 1 en vivo y 4 en demostración
- 12 jueces profesionales externos

Estos números solos son una representación del impacto de TransformARTE en los estudiantes que se involucraron directamente como gestores, participantes o espectadores. De esta información es sustancial reconocer el papel de los docentes que acompañaron a cada uno de los equipos de estudiantes a cargo de las actividades planeadas, en la metodología ABP la guía que se recibe de los profesores es un engrane de gran importancia ya que permite reconocer los aciertos y errores para poder continuar en el desarrollo del proyecto, reflexionando en cada uno de las fases y procesos (Cobo G.; Valdivia, 2016). De manera implícita y tácita el binomio colaborativo creado en la distancia entre el grupo de alumnos y docentes consolido la propuesta y puesta en marcha de TransformARTE, en la cuál en sus palabras “supero sus expectativas”.



## Evaluación

La evaluación se buscó rescatar vía formularios que se enviaban al final de los eventos y a través de plenarios con el equipo a cargo del desarrollo del proyecto. Sobre las encuestas que se mandaron se realizaron tres tipos:

1. A los profesores y encargados de las otras instituciones participantes
2. A los alumnos participantes en la gestión y creación de TransformARTE
3. A los docentes involucrados en el desarrollo y acompañamiento

En cuanto al formulario número 1 enviado a las escuelas que conformaron el proyecto, este constaba de 6 preguntas de opción múltiple y 2 abiertas. En promedio la logística se calificó como excelente, al igual que la organización, ejecución, comunicación y dinámica de evaluación por parte de los jueces. Un comentario que destacar es:

“Muchas gracias por atreverse a llevar a cabo esta actividad, la verdad fue una gran experiencia en medio de este caos. Ojalá que para la siguiente edición todo pueda ser presencial.”

De manera general se muestran estos aspectos a manera de resumen de las respuestas obtenidas:

A los estudiantes que participaron de manera activa se les realizó dos tipos de evaluación, un formulario y una entrevista. El formulario obtuvo 14 respuestas y constaba de 14 preguntas de opción múltiple y 2 abiertas. La información obtenida se resume en los siguientes puntos:

- La evaluación del trabajo en equipo y del alcance de los objetivos obtuvo un promedio de 4.5, con este dato se puede decir que TransformARTE fue una actividad grupal que alcanzó de manera muy buena sus objetivos
- 11 estudiantes afirman que la organización del evento fue excelente
- Respecto a nivel de involucramiento, los estudiantes de autoevalúan con un 4.5, por lo que su participación activa se puede calificar con muy bueno
- En las preguntas sobre ¿Te sentiste tomado en cuenta en la toma de decisiones? Y ¿Considera que TransformARTE aportó al desarrollo de tus cualidades, habilidades y talentos? El puntaje se encuentra arriba de la media con 4.85 en ambas. Esto demuestra que TransformARTE fue una actividad que nace desde los alumnos para los alumnos.
- 13 alumnos valoran estas habilidades como fundamentales para su futuro, sumando a que el 100% reconocen el papel del arte en su desarrollo personal
- La pregunta específica del autoconocimiento, las respuestas reportan un 4.5, lo cual nos indica que se alcanzó una gran parte del objetivo
- Diez estudiantes realizaron invitaciones personales
- Se recuperan dos comentarios:

“Creo que logramos hacer un gran trabajo hablando de virtualidad, pero me hubiera encantado que hubiera sido presencial. Tal vez el año próximo puedan agregar elementos digitales a las presentaciones.”

“Estuvo muy padre el evento de TransformARTE y me gustó mucho poder participar en algo tan bonito.”

Sobre las entrevistas se entrevistaron a 8 estudiantes, todos ellos involucrados desde el inicio de TransformARTE hasta el cierre del mismo. La batería de preguntas fue:

1. Cuéntanos sobre tu experiencia en TransformARTE
2. TransformARTE ¿cumplió con tus expectativas?
3. ¿Cuál fue tu percepción de la RED de colegios en TransformARTE?
4. ¿Volverías a participar en TransformARTE?

En la pregunta número uno, varios estudiantes comentaron que una de las cosas que más les gustó fue que de manera natural y espontánea, sus familiares se involucraron en el evento, ya sea para grabarlos, para darles su opinión sobre los materiales o simplemente apoyándolos. Ligado a estos relatos, los y las alumnas se dieron cuenta de que no solo era un evento estudiantil, sino que lograba hacer comunidad más allá de la pantalla, por lo tanto, superó sus expectativas.

Algunos de los alumnos participantes son del primer año de preparatoria, debido a la contingencia, ellos no conocen las instalaciones ni el ambiente de la institución. Específicamente, ellos mencionan que TransformARTE les permitió ver cómo es su preparatoria y saber que hay tantas escuelas que están conectados los motivó mucho. Todos los participantes contentaron que “Definitivamente sí” cuando se les preguntó sobre su colaboración en la próxima emisión de TransformARTE.

Se entrevistó a todos los docentes involucrados en TransformARTE, es decir 8 en total. No se diseñó ninguna batería de preguntas específica, sin embargo, se consideraron los siguientes puntos:

1. Ritmo de trabajo en equipo de TransformARTE (colaboración, organización y comisiones)
2. Preparación de material (Pre y post eventos)
3. Acompañamiento a los estudiantes

Respecto al trabajo en equipo, los docentes comentaron que el ambiente siempre fue cordial, con gran disposición y mucha empatía lo cual logro a que todos camináramos juntos. Las comisiones, mencionaron 4 docentes, les parecieron sesgadas debido a las habilidades tecnológicas que algunos de ellos dominan, no obstante, esperan que para un evento presencial la balanza se regule.

Todos los profesores consideraron que los tiempos de preparación fueron bueno, sin embargo, la velocidad de envío de información, provocó desplazamiento en la logística de edición por lo que muchos materiales se enviaron bastante cercanos al cierre de convocatoria.

Se sintieron satisfechos y orgullosos sobre el desempeño de los alumnos, tanto para la organización como para la participación en las categorías. Uno de los docentes mencionó “Cuando yo les decía que está bien, siempre buscaron mejorarlo, pero pensando en todos”. Reconocieron que el acompañamiento por parte de la Jefatura fue muy bueno y constante. De igual manera, destacaron que la calidad de TransformARTE fue alta y que se sentían muy satisfechos de los resultados obtenidos.

## Conclusiones

De acuerdo con el propósito del proyecto de generar una opción para crear y reflexionar sobre su realidad a través del arte, los resultados mostraron que los involucrados se apropiaron del espacio para poder expresar y comunicarse siendo un aliciente para su realidad y sentirse acompañados en la distancia por otros jóvenes de su misma generación.

En concordancia con el reporte de evaluación mostrado, la coordinación de la Preparatoria que gestó el proyecto instauro que se quedara de manera bienal y con una modalidad virtual para que fuera un lugar de convivencia y armonía en la distancia, utilizando las herramientas tecnológicas como un brazo que permite reconocer los lazos que se pueden construir en la distancia para conformar colectividad.

De manera personal, TransformARTE trajo retos humanos y profesionales donde el diálogo se convirtió en el mejor puente de comunicación, desarrollo y toma de acuerdos para lograr los objetivos comunes. La invitación es motivar a las instituciones de EMS a crear proyectos que satisfagan sus necesidades y compartirlas con la comunidad para generar conocimientos desde la experiencia y aportar las diferentes áreas con estrategias creativas.

## Referencias

- Alonso Baños, J. (2015). El desarrollo de habilidades y actitudes en la enseñanza de las artes: proyecto “cre-arte.” *XIII Congreso Nacional de Investigación Educativa, Diversidad, Interculturalidad y sustentabilidad en la educación*, 1–9.
- Álvarez-Rodríguez, M. D., Bellido-Márquez, M. del C., & Atencia-Barrero, P. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la Educación Secundaria Obligatoria. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 1(59), 1–19. <https://doi.org/10.6018/red/59/05>

- Barrantes Fernández, T., Cruz Hidalgo, E., Rangel Preciado, J. F., & Parejo Moruno, F. M. (2021). Arte y Bienestar Emocional En Tiempos De Confinamiento Obligatorio. *Artseduca*, 29(29), 231–247. <https://doi.org/10.6035/artseduca.2021.29.17>
- Cassará, T. (2021). *¿Cómo estructurar un ABP?* Blog Vicens Vives.
- CEPAL-UNESCO. (2020). La educación en tiempos de la pandemia COVID-19. *Comisión Económica Para América Latina y El Caribe, Santiago Oficina Regional de Educación Para América Latina y El Caribe de La Organización de Las Naciones Unidas Para La Educación La Ciencia y La Cultura*, 11, 1–21. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075?posInSet=1&queryId=9ccf4a39-7c50-43e4-856b-a09632daa7a2>
- Cobo G.; Valdivia, S. M. (2016). Aprendizaje basado en proyectos. *Proyecto de Innovación Educativa y Desarrollo Curricular*, 5, 11.
- Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2021). *El impacto de la pandemia por COVID-19 en el derecho a la educación de niñas, niños y adolescentes en México* (Dirección General de Planeación y Análisis. Sexta Visitaduría General (ed.)). CNDH.
- Díaz-Vicario, A., & Gairín Sallán, J. (2014). Entornos escolares seguros y saludables. Algunas prácticas en centros educativos de Cataluña. *Revista Iberoamericana de Educación*, 66(October 2014), 189–206. <https://doi.org/10.35362/rie660387>
- Díaz Barriga, Á. (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? *Perfiles Educativos*, XXVIII(111), 7–36. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v28n111/h111a2.pdf>
- Eisner, E. W. (2002). El papel de las artes en la transformación de la consciencia. In *El arte y la creación de la mente* (p. 496). Paidós.
- Garzozi, R., Garzozi, Y., Solórzano, V., & Sáenz, C. (2020). Ventajas y desventajas de la relación enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 7(3), 58–62. <https://terc.mx/index.php/terc/article/download/69/68>
- Hernández, L., Acevedo, J., Martínez, C., & Cruz, B. (2014). El uso de las TIC en el aula: un análisis en términos de efectividad y eficacia. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*, 1–21.
- INEGI. (2021). *Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19 en la Educación (ECOVID-ED)*.
- Jové Monclús, G., Betrián Villas, E., Ayuso Moli, H., & Vicens Balagueró, L. (2012). Proyecto «Educ-arte - Educa (r) t»: espacio híbrido. *Pulso: Revista de Educación*, 35, 177–196.
- La Secretaría de Educación Pública (SEP). (2022). *METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP) ¿En qué consiste?* 1–4. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2022/06/Metodologia-ABP-Final.pdf>
- Moral Pérez, M. (1999). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Creatividad y educación. *Educación*, 25, 33–52. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.290>

- Palacios, L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 46, 0–21.
- SEP-DGB. (2019). *Lineamientos de Actividades Artísticas y Culturales para Bachillerato General*. Secretaría de Educación Pública.
- SEP. (2022, August 3). *ConstruyeT*. [Http://Construyet.Sep.Gob.Mx/](http://Construyet.Sep.Gob.Mx/).
- Solano, I., & Sánchez, M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 1(36), 125–139. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36815128010>
- Vernia-Carrasco, A. M. (2020). Proyectos artísticos para transformaciones sociales: arte y ODS. In M. del M. Molero, Á. Marlos Martínez, A. B. Barragán Martín, M. del M. Simón Márquez, M. Sisto, B. M. Tortosa Martínez, & R. M. Del Pino Salvador (Eds.), *Avances de investigación en salud a lo largo el ciclo vital. Nuevas realidades* (pp. 173–185). Dykinson, S. L.