

Impactos y desafíos de la incorporación de nuevas tecnologías en la educación estética universitaria

Impacts and challenges of the incorporation of new technologies in university
aesthetic education

Olga Lisbeth Crespo Hernández¹ <https://orcid.org/0000-0003-3772-7652>

crespo@upr.edu.cu

Tania Yakelyn Cala Peguero¹ <https://orcid.org/0000-0003-1172-9182>

¹Universidad de Pinar del Río, Cuba.

* Autor para la correspondencia. taniac@upr.edu.cu

RESUMEN:

El uso de tecnologías de avanzada en la educación estética universitaria busca desarrollar las capacidades de apreciación, creación y/o consumo crítico de productos y valores culturales a través del acceso a recursos derivados del actual desarrollo. Esta exigencia y el debate científico subsiguiente, condicionó la necesidad de un estudio teórico exploratorio que tuvo como objetivo indagar sobre las perspectivas y desafíos que las nuevas tecnologías imponen a la educación estética universitaria. El enfoque metodológico utilizado fue cualitativo y de revisión documental, apoyado en la búsqueda de artículos de revistas científicas, tesis doctorales, en buscadores y repositorios académicos y con el uso del software Atlas. Ti como una herramienta en la organización, el análisis e interpretación de información y tendencias.

Palabras claves: educación estética universitaria, tecnología educativa, recursos tecnológicos, uso tecnológico ineficiente, uso tecnológico eficiente

ABSTRACT

The use of advanced technologies in university aesthetic education seeks to develop the capacities for appreciation, creation and/or critical consumption of products and cultural

values through access to resources derived from current development. This demand and the subsequent scientific debate conditioned the need for an exploratory theoretical study that aimed to investigate the perspectives and challenges that recent technologies impose on university aesthetic education.

Keywords: *university aesthetic education, educational technology, technological resources, inefficient technological use, efficient technological use*

Recibido: 22/08/24

Aceptado: 17/10/24

INTRODUCCIÓN

La transformación digital es uno de los cambios más significativos de la sociedad en la historia reciente. Ha tenido un profundo impacto en la forma en que vivimos, trabajamos y aprendemos; también en como se crea, se comparte y se experimenta sensiblemente la realidad objetiva y el arte.

Los recursos tecnológicos igualmente están proporcionando formas diferentes para se enseñe educación estética, al modificar la manera en que el docente y el alumnado interactúan sensiblemente con la realidad y las obras de arte que se les presentan, incidiendo en el diseño de actividades docentes.

El debate científico sobre el uso de tecnologías de avanzada en la formación estética universitaria es un tema que ha generado interés y posturas encontradas en la comunidad académica. Algunos autores argumentan que estas tecnologías permiten una mayor interacción con el objeto estético y fomentan el desarrollo creativo del estudiante.

Por el contrario, otros investigadores señalan que el uso excesivo de estas tecnologías puede limitar la capacidad del estudiante para desarrollar habilidades manuales y desvaloriza la apreciación del arte en su forma original.

Estas exigencias educativas y debates teóricos generaron la necesidad indagar sobre las perspectivas y desafíos que las nuevas tecnologías imponen a la educación estética universitaria.

MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología investigativa tuvo un enfoque cualitativo al realizarse un estudio teórico exploratorio. El método elegido para obtener la información fue la revisión documental sobre la temática en 52 artículos de revistas científicas y tesis doctorales sobre formación estética universitaria, y 25 sobre uso de tecnologías en las universidades, pertenecientes a los últimos 15 años en buscadores y repositorios académicos. Se utilizó como criterio para determinar el tamaño de la muestra la reiteración en cuanto a saturación de la información. La data obtenida fue procesada con el uso del software Atlas. Ti como una herramienta de uso tecnológico en la organización, el análisis e interpretación cualitativa.

RESULTADOS Y DISCUSION

Los resultados de la exploración teórica contruidos a partir del uso del software Atlas. Ti arrojaron lo siguiente:

Teorías sobre perspectivas teóricas estéticas para el diseño de actividades en el aula

La educación estética se ocupa del proceso de desarrollo de la sensibilidad y apreciación estéticas en ambientes formales e informales, concibiéndose para la asimilación y transformación multifacética del mundo y del sujeto que la recibe.

Generalmente como una estrategia social, que se organiza desde la escuela y otras instituciones educativas y culturales como “un espacio conscientemente establecido, con límites precisos y definidos, de cuya modelación se encargan tanto los pedagogos, como los promotores y activistas culturales”

Para autores como Ventura Pérez(2021): “...tiene como objetivo la formación de los ideales, sistema de valores, sentimientos, actitudes y capacidades que le permitan al hombre sentir, comprender y valorar todas sus acciones, buscar y crear un significado en todas las manifestaciones de la cultura, orientándolo hacia la formación y desarrollo de una personalidad culta, independiente, creadora y libre” (2021, p. 11).

Las autoras consideran que en la universidad debe ser vista como un conjunto secuenciado, sistémico e integrado de etapas en la formación inicial del profesional, que le permita a este la adquisición de conocimientos científicos, habilidades tecnológicas y de pensamiento crítico, valores y de la experiencia de la actividad investigativa apreciativa y creadora con la realidad; para establecer relaciones sensibles con su contexto social, el arte y la comunidad; preparándolo en la detección y solución de los problemas más generales y frecuentes que se manifiestan en el objeto de su profesión

Ello permitirá al profesor analizar las formas en que los estudiantes experimentan y responden a la belleza, el arte y otras formas de experiencia estética en una variedad de entornos controlados, incluidos museos e instituciones culturales.

Para investigadores como Díaz Machado, Pino Rodríguez y Moya Padilla; la educación artística y educación estética no son sinónimos, “aunque la primera forma parte de la última, confusión que todavía en la actualidad se encuentra en la manera de concebir la estética, solamente haciendo referencia a lo artístico (2016, p. 150).

Concuerdan las autoras con este criterio, sin dejar de reconocer que la educación estética se basa en la creencia de que el arte es una parte esencial de la experiencia humana, y sigue siendo uno de los objetos de valoración estética fundamentales, desempeñando un papel valioso en nuestro consumo sensible.

Es precisamente de la relación estética que se escoge seguir con el arte, que se extrapolan a la realidad objetiva, que surgen un grupo de perspectivas teóricas para diseñar que tipo de actividades se presenta en el aula:

- Perspectiva formalista: Parte de la opinión de que el valor estético de una obra de arte está determinado por sus propiedades formales, como su composición, color y línea.
- Perspectiva expresionista: El valor estético y el significado está determinado por la expresión de emoción o sentimiento del artista. En esta relación, la obra de arte es un vehículo para que se comunique estas experiencias y emociones al espectador.
- Perspectiva contextualista: Se asume que el valor estético de una obra de arte está determinado por su contexto histórico, los factores sociales y culturales, su tema, las diferentes formas en que se puede interpretar y su relación con otras obras de arte

- Perspectiva comunicativa: Privilegia un enfoque en las artes como una forma de comunicación. Se anima a los estudiantes a hacer preguntas sobre el mensaje de las artes y a buscar sus propias respuestas.
- Perspectiva de la recepción: a través de la observación, la discusión y la investigación del mensaje de las obras de arte y del gusto y consumo de este por parte del alumnado.
- Perspectiva de creatividad: Tiene su énfasis en la creatividad y expresión de los estudiantes. Se acentúa la importancia de la experiencia práctica mientras los alumnos crean su propio arte y aprenden sobre el arte de los otros. Se aprende haciendo y se le anima a ser creativos y a asumir riesgos.

Las autoras consideramos que lo idóneo es seguir una perspectiva holística en las asignaturas que potencie entender y aprovechar todos los aspectos de la relación “sujeto que crea artefacto creado-sujeto que consume” en el caso del arte y “sujeto que aprecia realidad estetizada” en el caso de la realidad objetiva. Esto permitirá instaurar un espacio de aprendizaje a través de la actividad, incitando al estudiante a consumir, disfrutar y expresar habilidades que impliquen al pensamiento crítico y contextual y a la formación del gusto estético.

Las tareas necesarias para ello pueden cumplirse, con enfoque de sistema, desde una concepción que aborde todos los elementos del proceso enseñanza aprendizaje universitario. Así se instaurarán paulatinamente, un conjunto de habilidades, tanto profesionales como para el desarrollo personal, a partir de guiar al estudiante en la exploración de actividades que, secuencialmente, aborden todas las perspectivas antes descritas, para finalmente integrarlas en una visión final de la realidad y las obras de arte.

Las tecnologías en la educación universitaria

Investigadores como Gómez Trigueros y Bustamante (2023, p. 16) aseguran que “el uso de la tecnología forma parte del actual contexto educativo y formativo del siglo XXI”, afirmando que les brindan a los estudiantes la oportunidad de desarrollar competencias y posibilidades antes inexistentes para la enseñanza de la educación universitaria. Es un escenario tan significativo, que la UNESCO ha declarado que “la educación superior es la que más rápido está adoptando la tecnología digital y la que está sufriendo una mayor

transformación. En 2021 más de 220 millones de estudiantes asistieron a cursos en línea masivos y abiertos”.

Según Espinosa Rodríguez et al. (2018), Rojas Hernández and Martínez Rodríguez (2020), Solórzano Álava et al. (2022), el uso de tecnologías en el proceso de enseñanza permite una mayor integración de los recursos multimedia en las actividades educativas, mejorando la calidad del aprendizaje. Igualmente, puede contribuir a la creación de contenidos educativos personalizados y adaptativos, aumentando el efecto positivo en el aprendizaje y la comprensión por parte del estudiante.

Otros autores como Díaz Levicoy (2014), Vasquez (2020), y Figueroa Rojas et al. (2021) han abordado la inevitabilidad de la temática como resultado objetivo del desarrollo tecnológico y la necesidad de que como docentes universitarios nos incorporemos a este proceso, pero destacando que un uso ineficiente limita el desarrollo de competencias docentes y profesionales.

Para Gómez Trigueros and Bustamante (2023, p. 13) “el desarrollo de la competencia digital del profesorado supone un proceso de alfabetización digital, que preste atención a la capacitación en conocimientos tecnológicos, comunicativos, mediáticos e informacionales y que incluya los aspectos relativos a la información, a la creación de contenido, a la seguridad y a la resolución de problemas en el uso de las tecnologías”. Y este proceso no está ocurriendo lo suficientemente rápido para corre a la par del uso que los estudiantes hacen de los recursos. Es por ello que Díaz Levicoy (2014) ve entre sus desventajas que si profesor no guía de forma conscientemente las actividades, se corre el riesgo de que los aprendizajes sean incompletos, pudiendo existir excesiva dependencia tecnológica y dando lugar a que se realicen plagios. Debate científico aparte, la implementación del uso en la Educación Superior por parte de profesores y estudiantes de las tecnologías, constituye un hecho y según la Unesco en su informe del 2023 sobre el tema los países “... están empezando a definir las competencias digitales que desean priorizar en los currículos y las normas de evaluación. El 54% de los países de todo el mundo cuentan con normas sobre competencias digitales.”(UNESCO, 2023, p. 4).

Se hace evidente, entonces, la importancia de las competencias digitales y su análisis y desarrollo en las universidades, y en la formación de directivos, profesorado y alumnado. Por

ello se han tornado relevantes las investigaciones sobre competencia digital docente, prácticas pedagógicas, formación y competencia digital. De manera similar, sobre metodologías que permitan la evaluación y mejora de prácticas educativas medidas por el uso de las TIC.

En este sentido resalta el estudio de Martín-Párraga, Llorente y Barroso (2023), que comenzando con cartografía conceptual, ejemplifica buenas prácticas concluyendo que como consecuencia de las innovaciones, se modifica el rol del docente quien tendrá que asumir la avalancha tecnológica, modificando las metodologías de aula a partir de la correcta inclusión de nuevas herramientas.

Es por ello que las autoras convenimos con el criterio de que “...los profesores, de una manera extensa, deben estar dotados de las competencias digitales necesarias para estar suficientemente informados acerca de los beneficios que obtendrán sus estudiantes si en sus métodos de enseñanza implementan actividades de aprendizaje que incluyan herramientas digitales con fines educativos” (Gil Fernández & Calderón Garrido, 2023, p. 102)

Para Solórzano Álava et al. (2022) la clave para sacar el máximo provecho de estas tecnologías emergentes es integrarla de manera efectiva con los sistemas educativos existentes.

El autor antes mencionado asume de varias investigaciones que: el Blogs puede utilizarse para elaborar un portafolio digital; la Wiki, como un espacio de estructura hipertextual, de autoría colaborativa para leer, escribir, dialogar, y colaborar sobre determinados temas de interés para la asignatura; y el Podcast como una herramienta útil para trabajar la comprensión auditiva y la expresión oral. (Solórzano Álava et al., 2022, p. 46 y 47)

También encontramos ampliamente difundido entre el estudiantado universitario, el uso de sistemas de respuesta basados en Inteligencia Artificial (IA), especialmente Generative Pre-trained Transformer (GPT) de OpenAI, o ChatGPT, y Bard, como herramientas de apoyo para la comprensión de textos complejos y para responder preguntas específicas sobre el material de lectura. Otra posible aplicación es su uso por profesores, para elaborar materiales didácticos, cuestionarios y exámenes. (Marín Guamán, 2023).

Paralelamente, las universidades disponen de plataformas virtuales de aprendizaje y herramientas de videoconferencias, permitiendo la comunicación del docente y el estudiante,

“bien sea en vivo o de forma asíncrona, empleando procedimientos que incluyan la utilización de tecnologías de información y comunicación (TIC's) sin limitaciones de tiempo y espacio” (Figueroa Rojas et al., 2021, p. 143).

Por lo tanto, el desarrollo de la Educación Superior en función de los cambios tecnológicos operados depende de cada uno de los actores: directivos, docentes y estudiantes, de forma cooperada y monitoreada. La toma de decisiones en cuanto a, recursos, plataformas, capacitaciones y planificación de actividades debe depender de sus aportes y limitaciones en cada contexto educativo específico.

Impactos y desafíos de las nuevas tecnologías en la educación estética universitaria

Según Rivera Jiménez (2023, p. 52) “cada día se evidencia que el uso de la tecnología como apoyo en el proceso educativo se ha convertido en una herramienta indispensable”. Lo cierto es que ahora los profesores y los alumnos de Estética tenemos acceso a recursos como: softwares para crear y editar arte digital (pinturas, dibujos, esculturas, animaciones y vídeos; apks de instrumentos musicales y edición y mezcla de sonidos; cámaras digitales de todo tipo (submarinas, pequeñas y portables) con gran calidad y resolución a precios relativamente bajos; impresoras 3D para crear objetos físicos a partir de modelos digitales para esculturas e instalaciones.

También existen una gama de recursos en línea como Getty Iris, que brinda a los estudiantes acceso a una amplia gama de objetos de arte, documentos históricos, ensayos críticos y herramientas para analizar el arte, como líneas de tiempo, mapas y líneas de tiempo.

Los entornos virtuales se han enriquecido con cascos de realidad virtual (VR), que permiten a los estudiantes experimentar el arte de una manera nueva, al caminar por galerías virtuales, visitar sitios históricos e incluso interactuar con obras de arte; aplicaciones de realidad aumentada (AR) que pueden superponer información digital en el mundo real y generan experiencias interactivas sobre el arte y la cultura; y las inteligencias artificiales (IAs).

El uso de IAs (sistemas que pueden razonar, aprender y actuar de forma autónoma) en la educación estética es un campo relativamente nuevo, pero tiene el potencial de revolucionar

la forma en que se enseña y aprende: puede ayudar a los estudiantes a pensar sensiblemente de manera más crítica sobre la realidad y el arte.

Dos ejemplos claros lo constituyen: Google Arts & Culture es una plataforma en línea que permite a los usuarios explorar el arte de todo el mundo y utiliza una IA para brindar a los usuarios información sobre el arte que están viendo, incluido el artista, la historia del trabajo y otros detalles relevantes. Igualmente, el Museo de Arte Moderno ha desarrollado una aplicación impulsada por IA llamada MoMA Learning que permite a los usuarios explorar la colección del museo y aprender sobre historia y teoría del arte. y brinda a los usuarios recomendaciones personalizadas, generar cuestionarios y juegos, y ofrecer otras experiencias de aprendizaje interactivo.

El uso de las IAs en la educación estética puede llegar a ser controvertida: por un lado, puede ser una poderosa herramienta para enseñar arte a los estudiantes, pero su introducción incorrecta en la docencia puede conducir a una disminución del pensamiento crítico. También es una preocupación que su uso excesivo en la formación puede limitar la capacidad del estudiante para desarrollar habilidades manuales y limitar la apreciación del arte en su forma original, encontrando como regularidades de su uso ineficiente:

- Distracción: Los alumnos pueden enfocarse más en la tecnología en sí misma, que en los contenidos que se imparten, convirtiéndose por ello en pensadores menos independientes mientras se toman decisiones tales como qué autores seleccionar, o qué bibliografía leer.
- Consumo menos crítico: Las tecnologías se puede utilizar para crear arte, música y literatura realistas y atractivos. Esto puede dificultar que los estudiantes distingan entre el arte creado por humanos y el generado por IA. Como resultado, pueden volverse menos críticos con el arte que consumen, o puede llevarlos a creer que el arte es simplemente una cuestión de habilidad técnica y que no hay necesidad de pensar críticamente al respecto
- Disminución de la creatividad: El profesor puede usar estas herramientas para calificar. Esto puede llevar a que los estudiantes se involucren menos en el proceso creativo cuando saben que su trabajo será calificado por una máquina, siendo menos probable que asuman riesgos o experimenten, o contesten automáticamente a cuestionarios.
- Aprendizaje en solitario: Al crear experiencias de aprendizaje personalizadas, se puede llevar a que los estudiantes se involucren menos en los aspectos sociales y colaborativos de la

educación estética, dejando de interactuar con el grupo de manera significativa, perdiendo de apreciar el carácter polisémico de las interpretaciones.

- Disminución de la diversidad creativa; la IA se puede utilizar para generar arte que se adapte a una audiencia específica. Esto podría llevar a los estudiantes a creer que solo hay una forma "correcta" de crear arte y que no se valoran sus propias perspectivas únicas.
- Accesibilidad y asequibilidad: Es posible que las herramientas impulsadas por IA no sean accesibles para todos los estudiantes. Esto es especialmente cierto para los estudiantes con discapacidades, los hablantes de lenguas no hegemónicas y para las universidades y el estudiantado que no pueden costear sus altos precios.
- Sesgo: Los sistemas de IA están entrenados en datos, Estos datos y su consiguiente interpretación es susceptible a sesgos de género, etnia, religión, ética y/o ideología, De esta manera, la inteligencia artificial y chatbots privilegian interpretaciones hegemónicas del arte y de la realidad objetiva que serían acriticamente asumidas por los estudiantes.
- Facilita realizar plagio y trampas en trabajos asignados: los estudiantes pueden simplemente cargar un modelo de la obra de arte en un programa de IA, y el programa generará una copia de la obra en segundos. Igualmente, piden a ChatGPT que les respondan las tareas asignadas, les hagan reportes de lectura, les conteste exámenes, haga ensayos y redacte artículos científicos, generando un documento que parece haber sido escrito por un estudiante humano. Esto hace que sea mucho más fácil para los estudiantes plagiar y mucho más difícil para los maestros atraparlos.

Sin embargo, diversos autores defienden el uso de tecnologías de avanzada viendo en ellas que permiten el desarrollo de habilidades creativas en el estudiante y fomentan la innovación en la producción estética, enfocándose los estudios analizados en las esferas de:

- Acceso a la información y a los recursos: Proporciona una búsqueda más precisa y contextualizada, mejorando la toma de decisiones y los análisis. Igualmente, el arte y otros recursos culturales se hacen más accesibles. como bases de datos de historia del arte, museos y galerías, que de otro modo no estarían disponibles para ellos Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su conciencia y apreciación estética.
- Experiencias de aprendizaje mejoradas e interactivas: se crean experiencias de aprendizaje más atractivas e interactivas, como recorridos de realidad virtual en museos de arte o

simulaciones interactivas de procesos artísticos, Esto ayuda en la motivación y el compromiso a la hora de la realización de actividades.

- Desarrollo de las habilidades: se han observado mejoras significativas en las habilidades de pensamiento crítico, a medida que los estudiantes usan nuevas tecnologías para investigar, analizar y crear arte, como procesos dirigidos y controlados por el docente desarrollan sus habilidades de pensamiento crítico, Por ejemplo, los estudiantes deben pensar críticamente sobre cómo usar el software de arte digital para comunicar ideas visualmente.
- Creación de contenido: La tecnología permite a los estudiantes crear contenido estético, como ensayos, poemas, y obras de arte. Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades creativas.
- Mejoras en el proceso evaluación y personalización del aprendizaje: Se crean experiencias de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a educarse a su propio ritmo y a concentrarse en las áreas en las que necesitan más ayuda. También puede ser una guía para los profesores en la adopción de actividades y estrategias más efectivas, más flexible y con ajustes racionales cuando sea preciso.

Las autoras coinciden en que el uso de tecnologías puede enriquecer la teoría de la educación estética y su implementación en actividades concretas, redundando en un aprovechamiento de los recursos multimediales e IAs; modificando así las formas tradicionales de diseñar las dimensiones docentes, investigativas y extensionistas del proceso en cuestión en la Educación Superior.

Ello está propiciando una serie de cambios en el contenido pues permiten acceder a grandes volúmenes de información sobre arte y Estética, lo que amplía el horizonte de los estudiantes y les permite explorar diferentes perspectivas. Además, permiten crear nuevos formatos de expresión artística, como las instalaciones multimedia o las obras interactivas.

De igual manera permiten una participación más activa y una evaluación del aprendizaje más integral, teniendo en cuenta aspectos como la comprensión, la aplicación y la creación. Ello propicia flexibilidad y adaptabilidad a las necesidades del entorno educativo y a las necesidades específicas de los estudiantes.

Ello sin negar que existen varios desafíos para profesores, alumnos y directivos en las esferas de acceso, capacitación, integración de actividades, entre otros. No todos los estudiantes

tendrán acceso a la misma tecnología, esto puede crear una brecha digital. Las universidades necesitarán infraestructura tecnológica y claustro capacitado, pues los sistemas de IA pueden ser muy poderosos, pero no reemplazan a los docentes, quienes deben poder familiarizarse, usar y evaluar críticamente la incorporación, alcance y resultados de las experiencias en el aula.

Simultáneamente se hará necesario la integración de la tecnología con otras actividades de aprendizaje, fomentando que los estudiantes aprendan el contenido de la lección, y no se diluyan en tecnicismos, y desarrollando sus propias habilidades artísticas y a aprender más sobre el proceso creativo y de apreciación.

CONCLUSIONES

Las nuevas tecnologías tienen el potencial de revolucionar la forma en que enseñamos y aprendemos, y ya se están utilizando de diversas maneras para mejorar la impartición de docencia y los resultados de los estudiantes. A pesar de los desafíos, los beneficios de su uso en la educación estética son claros. Pueden proporcionar a los estudiantes acceso a una gama más amplia de recursos, crear experiencias de aprendizaje interactivas y permitirles colaborar con otros estudiantes de todo el mundo; pero también implica riesgos para el desarrollo del pensamiento crítico y para el desarrollo de habilidades docentes y profesionales.

Las universidades, deben ser conscientes de los desafíos del uso de nuevas tecnologías, mientras aceptan los beneficios que pueden ofrecer. Esto significa darle al alumnado oportunidades para experimentar y asumir riesgos en las actividades docentes y extracurriculares. También significa brindarles retroalimentación de maestros y compañeros alentándolos a interactuar entre sí.

Es fundamental, entonces, reformar los planes de estudio para orientar la enseñanza y evaluación de competencias digitales en herramientas que sean efectivas para las mejoras en el aprendizaje general y profesional.

Igualmente se debe diseñar e implementar una política de tecnología educativa inclusiva con la participación de profesores y alumnos para todos los entornos educativos.

En el caso concreto de la educación estética universitaria, los estudios revisados mostraron que el uso de nuevas tecnologías puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Los estudiantes que utilizan nuevas tecnologías en sus estudios estéticos suelen mostrar una mayor comprensión de los contenidos, una mayor participación en las actividades de aprendizaje y una mayor motivación.

Es por ello necesaria la formación del profesorado en el uso de nuevas tecnologías y de adaptar los contenidos y metodologías de enseñanza para evitar usos ineficientes o incorrectos.

De forma similar, se debe crear desde el currículo, un marco de desarrollo y evaluación de competencias digitales que sea amplio, no sujeto a una tecnología concreta, que tenga en cuenta el consumo cultural y la educación estética no formal y permita a docentes y estudiantes aprovechar el potencial de la tecnología en el diseño de actividades docentes, y para apreciar y crear sensiblemente para el desarrollo de habilidades profesionales y para el desarrollo personal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Díaz Levicoy, D. (2014). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Educación y tecnología*(4), 44-50. <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/180/pdf>
- Díaz Machado, K., Pino Rodríguez, A., & Moya Padilla, N. (2016). José Antonio Portuondo Valdor, comprender la Educación Estética desde lo humano. *Santiago*(139), 140-152. <https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/145160111/677>
- Espinosa Rodríguez, R., Pérez de Celis Herrero, C., Lara Muñoz, M. d. C., Somodevilla García, M. J., & Pineda Torres, I. (2018). Chatbots en redes sociales para el apoyo oportuno de estudiantes universitarios con síntomas de trastorno por déficit de la atención con hiperactividad. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(22), 52-62. <https://doi.org/https://doi.org/10.24215/18509959.22.e06>
- Figueroa Rojas, J. J., Miranda Saldaña, R. J., Alva Ventura, Y. M., & Miller Avila, D. A. (2021). Retos de la educación universitaria virtual en Lima. *Veritas Et Scientia*, 10(1), 141-149. <https://doi.org/https://doi.org/10.47796/ves.v10i1.466>

- Gil Fernández, R. G., & Calderón Garrido, D. (2023). Percepción de los docentes ante los retos de la sociedad digital. *Bordón: Revista de pedagogía*, 75(4), 93-108. <https://doi.org/https://doi.org/10.13042/bordon.2023.97600>
- Gómez Trigueros, I. M., & Bustamante, C. (2023). Nuevas perspectivas en la formación del profesorado en competencias digitales. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 75 (4), 11-22. <https://doi.org/https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.100532>
- Marín Guamán, M. A. (2023). ChatGPT, ventajas, desventajas y el uso en la Educación Superior. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 7(1), 3-8. <https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1270>
- Párraga Martín, L., Cejudo Llorente, M. d. C., & Osuna Barroso, J. (2023). La competencia digital docente: Estudio documental mediante la cartografía conceptual. *Bordón: Revista de pedagogía*, 75(4), 53-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.13042/bordon.2023.96306>
- Rivera Jiménez, C. (2023). La integración de la inteligencia artificial en la educación: Desafíos y oportunidades: Reflexión de una profesora. *HETS Online Journal*, 14(1), 50-57. <https://doi.org/https://doi.org/10.55420/2693.9193.v14.n1.186>
- Rojas Hernández, Y. L., & Martínez Rodríguez, L. M. (2020). Tecnologías de la información y las comunicaciones apoyando la educación en tiempos de COVID-19. *EDUMECENTRO*, 12(4), 261-266. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000400261&lng=es&tlng=pt.
- Sánchez Medina, M. (2010). Impactos invisibles. La teoría de la Educación estética hoy. In S. M. Mayra (Ed.), *Estética. Enfoques Actuales* (pp. 132-139). Félix Varela.
- Solórzano Álava, W. L., Rodríguez Rodríguez, A., Anzules Ávila, X. L., & Mar Cornelio, O. (2022). Impacto del uso de la tecnología en la formación integral de los estudiantes de la carrera tecnologías de la información. *J Journal TechInnovation*, 1(2), 71-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v1.n2.2022.71-77>
- UNESCO. (2023). *Informe GEM 2023: Tecnología en la educación ¿ Una herramienta en los términos de quién?* Retrieved from https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/2023reportflyer_SP.pdf

Vasquez, D. (2020). Ventajas, desventajas y ocho recomendaciones para la educación médica virtual en tiempos del COVID-19: Revisión de Tema. *CES medicina*, 34, 14-27.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21615/cesmedicina.34.COVID-19.3>

Ventura Pérez, Y. (2021). *El Proceso de educación estética en los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Educación Español-Literatura, de la Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"*. Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"].

<https://rc.upr.edu.cu/jspui/handle/DICT/3991>

Declaración de conflicto de interés

No existe conflicto de interés entre los autores del artículo.

Contribución de los autores

Olga Lisbeth Crespo Hernández: revisión de las citas y la bibliografía, construcción del estado del arte y revisión en estilo y forma del documento.

Tania Yakelyn Cala Peguero: estructuración metodológica del artículo, revisión bibliográfica, y revisión en estilo y forma del documento.