

**ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES
ARTÍSTICO-CULTURALES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE CARRERAS NO
ARTÍSTICAS**

**INNOVATIVE STRATEGIES FOR THE DEVELOPMENT OF ARTISTIC-CULTURAL
SKILLS IN UNIVERSITY STUDENTS OF NON-ARTISTIC MAJORS**

Autores: ¹Carlota María Bayas Jaramillo, ²María de los Ángeles Sarcos Falcones, ³Juan Carlos Vasco Delgado, ⁴Betty Azucena Macas Padilla y ⁵Geovanny Francisco Ruiz Muñoz.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-6133-9043>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-2459-6176>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0587-9758>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-2317-6086>

⁵ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7529-6342>

¹E-mail de contacto: carlota.bayaj@ug.edu.ec

²E-mail de contacto: maria.sarcosfa@ug.edu.ec

³E-mail de contacto: juan.vascod@ug.edu.ec

⁴E-mail de contacto: [betta.macasp@ug.edu.ec](mailto:betty.macasp@ug.edu.ec)

⁵E-mail de contacto: geovanny.ruijm@ug.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4*5*}Universidad de Guayaquil, (Ecuador).

Artículo recibido: 18 de Noviembre del 2025

Artículo revisado: 21 de Noviembre del 2025

Artículo aprobado: 25 de Noviembre del 2025

¹Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica de la Universidad de Guayaquil (Ecuador). Magíster en Educación Superior Investigación e Innovaciones Pedagógicas de la Universidad Casa Grande, (Ecuador). Doctora en Educación de la Universidad César Vallejo, (Perú).

²Licenciada en Terapia Física de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, (Ecuador). Magíster en Neuropsicología con mención en Neuropsicología del Aprendizaje de la Universidad Casa Grande, (Ecuador).

³Licenciado en Ciencias de la Educación, especialización Informática de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Magíster en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Tecnológica ECOTEC, (Ecuador). Doctorante en Educación, Universidad Santander, (México).

⁴Licenciada en Ciencias de la Educación, especialización Informática de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Magíster en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Tecnológica ECOTEC, (Ecuador).

⁵Licenciado en Ciencias de la Educación, especialización Informática de la Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Magíster en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Tecnológica ECOTEC, (Ecuador). Doctorante en Educación, Universidad Santander, (México).

Resumen

En las universidades latinoamericanas, las experiencias artístico-culturales suelen ocupar un lugar marginal frente a las lógicas de eficiencia, empleabilidad y acreditación por competencias. Sin embargo, la evidencia acumulada muestra que las artes favorecen el desarrollo de capacidades creativas, comunicativas, interculturales y socioemocionales decisivas para la formación integral del estudiantado. Este estudio analiza el impacto de un dispositivo pedagógico basado en estrategias innovadoras para el desarrollo de habilidades artístico-culturales en estudiantes de carreras no artísticas de una universidad pública. Se implementó un diseño cuasiexperimental mixto con pretest-posttest y

grupo de comparación, combinando escalas de autoeficacia creativa, sensibilidad estética y competencia intercultural con análisis de portafolios, diarios reflexivos y grupos focales. Los resultados muestran incrementos significativos en la confianza para producir y analizar obras artísticas, en la capacidad para interpretar críticamente manifestaciones culturales diversas y en la disposición a vincular los saberes disciplinares con proyectos culturales y comunitarios. La integración de metodologías STEAM, proyectos de mediación cultural y narrativas digitales multimodales se revela especialmente potente para articular lo estético, lo cognitivo y lo ético-político. Las conclusiones subrayan que la educación artístico-cultural, cuando se diseña desde

enfoques innovadores y colaborativos, puede convertirse en un eje estratégico de la formación universitaria orientada a la creatividad, la ciudadanía crítica y el compromiso sociocultural.

Palabras clave: **Educación Artístico-Cultural, Estrategias didácticas innovadoras, Estudiantes universitarios, STEAM, Competencias creativas, Competencia intercultural.**

Abstract

Across Latin American universities, arts and cultural experiences are often marginal within curricula dominated by efficiency, employability and competency-based accreditation. Yet research consistently shows that the arts foster creative, communicative, intercultural and socio-emotional capacities that are central to students' holistic development. This study examines the impact of an innovative pedagogical device aimed at developing artistic-cultural skills among students enrolled in non-arts degree programs at a public university. A mixed-methods quasi-experimental pretest-posttest design with a comparison group was implemented, combining scales of creative self-efficacy, aesthetic sensitivity and intercultural competence with the analysis of learning portfolios, reflective journals and focus groups. Results indicate significant gains in students' confidence to create and analyse artistic work, in their ability to critically interpret diverse cultural expressions and in their willingness to connect disciplinary knowledge with cultural and community projects. The integration of STEAM-inspired methodologies, cultural mediation projects and multimodal digital storytelling emerges as particularly powerful for articulating aesthetic, cognitive and ethical-political dimensions. The findings suggest that arts and cultural education, when designed through innovative and collaborative approaches, can become a strategic axis of university education oriented toward creativity, critical citizenship and sociocultural engagement.

Keywords: **Arts and Cultural Education, Innovative teaching strategies, University students, STEAM, Creative competences, Intercultural competence.**

Sumário

Nas universidades latino-americanas, as experiências artístico-culturais costumam ocupar um lugar marginal frente às lógicas de eficiência, empregabilidade e acreditação por competências. No entanto, as evidências acumuladas mostram que as artes favorecem o desenvolvimento de capacidades criativas, comunicativas, interculturais e socioemocionais decisivas para a formação integral dos estudantes. Este estudo analisa o impacto de um dispositivo pedagógico baseado em estratégias inovadoras para o desenvolvimento de habilidades artístico-culturais em estudantes de cursos não artísticos de uma universidade pública. Foi implementado um desenho quase-experimental misto, com pré-teste e pós-teste e grupo de comparação, combinando escalas de autoeficácia criativa, sensibilidade estética e competência intercultural com análise de portfólios, diários reflexivos e grupos focais. Os resultados mostram aumentos significativos na confiança para produzir e analisar obras artísticas, na capacidade de interpretar criticamente manifestações culturais diversas e na disposição para vincular os saberes disciplinares a projetos culturais e comunitários. A integração de metodologias STEAM, projetos de mediação cultural e narrativas digitais multimodais revela-se especialmente potente para articular o estético, o cognitivo e o ético-político. As conclusões ressaltam que a educação artístico-cultural, quando desenhada a partir de abordagens inovadoras e colaborativas, pode converter-se em um eixo estratégico da formação universitária orientada para a criatividade, a cidadania crítica e o compromisso sociocultural.

Palavras-chave: **Educação Artístico-Cultural, Estratégias didácticas inovadoras, Estudantes universitários, STEAM,**

Competências criativas, Competência intercultural.

Introducción

En la última década, la discusión sobre el lugar de las artes en la educación superior se ha intensificado, situando la formación artístico-cultural como un componente clave para responder a los desafíos de sociedades complejas, tecnológicas y culturalmente diversas. Diversas investigaciones han demostrado que las experiencias basadas en las artes favorecen el desarrollo de competencias creativas, comunicativas, socioemocionales e interculturales, especialmente cuando se diseñan desde enfoques integradores y colaborativos (Corbisiero et al., 2021; Hunter, 2023; Schneider y Rohmann, 2021). En este sentido, la educación universitaria no puede seguir concibiendo las artes como espacios recreativos, aislados o periféricos; por el contrario, cuando se articulan de forma intencionada con los currículos profesionales, las artes se convierten en un motor de pensamiento crítico, imaginación social y compromiso comunitario (Graham, 2021; Salido, 2021). La literatura reciente evidencia que la incorporación sistemática de prácticas artísticas en el ámbito universitario genera mejoras en el pensamiento creativo, la sensibilidad estética y la agencia estudiantil, incluso en carreras no artísticas (Fernández Company et al., 2025; Samaniego et al., 2024; Zhang et al., 2024). Estos hallazgos se extienden a experiencias situadas en comunidades de aprendizaje diversas, donde la educación artístico-cultural se vincula a procesos de justicia social, interculturalidad y participación ciudadana informada (Torres et al., 2025). En paralelo, estudios latinoamericanos han destacado que la integración de arte y cultura contribuye a fortalecer identidades territoriales, visibilizar desigualdades y transformar relaciones con el

entorno, especialmente en universidades públicas que buscan promover vínculos sociales significativos (Escala et al., 2024).

La relevancia contemporánea de estos enfoques se amplifica en el contexto de la educación STEAM, donde el arte se posiciona no como complemento estético, sino como dimensión cognitiva y epistemológica capaz de reconfigurar modos de investigar, representar y comprender la realidad (Perignat y Katz-Buonincontro, 2019; Rolling, 2016). Investigaciones muestran que integrar metodologías STEAM en espacios universitarios impulsa el pensamiento sistémico, la colaboración interdisciplinar y la creatividad aplicada (Danielson et al., 2022; Perales y Aróstegui, 2021). Asimismo, la combinación entre prácticas artísticas y tecnologías digitales ha demostrado generar experiencias formativas multimodales que fortalecen la alfabetización crítica del estudiantado y su capacidad para reflexionar sobre su identidad cultural (Escala et al., 2024; Ruiz Muñoz, 2025). Pese a estos avances, persisten vacíos relevantes. Una parte significativa de la literatura se ha centrado en educación básica o en contextos disciplinares artísticos, mientras que son escasos los estudios que evalúan sistemáticamente el impacto de dispositivos artístico-culturales en estudiantes de carreras no artísticas (Sumozas, 2021). Asimismo, se tiende a analizar percepciones generales o actividades aisladas y no propuestas pedagógicas articuladas con metodologías mixtas y marcos conceptuales robustos. Además, la mayoría de investigaciones no examina cómo estas experiencias reconfiguran la autoeficacia creativa, la sensibilidad estética y la competencia intercultural del estudiantado, dimensiones clave para su desarrollo integral. Este estudio se sitúa en dicho intersticio.

Analiza el impacto de estrategias innovadoras - laboratorios de creación interdisciplinaria, proyectos de mediación cultural y narrativas digitales multimodales- en estudiantes de carreras como bioquímica, farmacia, educación y ciencias sociales. Estas estrategias dialogan tanto con debates sobre educación artística en clave humanista (Graham, 2021; Salido, 2021) como con discusiones contemporáneas sobre STEAM e integración de tecnologías emergentes (Ruiz y Paz, 2025; Ruiz-Muñoz, 2025). Asimismo, se inscriben en un marco universitario donde la creatividad, la sensibilidad cultural y la ciudadanía crítica son dimensiones clave para afrontar los desafíos del siglo XXI (Johnson et al., 2024; Schlaack y Steele, 2018). En consecuencia, este artículo se propone caracterizar el dispositivo pedagógico implementado, analizar sus efectos en el desarrollo artístico-cultural del estudiantado y discutir cómo estas transformaciones dialogan con los debates contemporáneos sobre educación artística, STEAM y formación universitaria integral.

La investigación internacional ha documentado ampliamente el impacto de la educación artística en el desarrollo de capacidades cognitivas, afectivas y sociales. Las revisiones sistemáticas evidencian que los programas basados en artes producen mejoras significativas en competencias académicas transferibles, creatividad, habilidades socioemocionales y pensamiento crítico, siempre que estén sustentados en evaluaciones rigurosas y diseños pedagógicos sólidos (Schneider y Rohmann, 2021; Samaniego et al., 2024). En diversos contextos, la educación artístico-cultural ha demostrado favorecer procesos de agencia estudiantil, expresión subjetiva y comprensión crítica del entorno (Hunter, 2023; Salido, 2021). En el ámbito universitario, estas contribuciones adquieren

un rol estratégico. Fernández Company et al. (2025) muestran que metodologías anticipatorias en asignaturas de expresión artística potencian la autoevaluación y el desarrollo creativo de estudiantes en formación docente. De forma complementaria, Zhang et al. (2024) evidencian que la educación en artes públicas mejora la alfabetización en salud mental y el bienestar estudiantil, subrayando el potencial socioemocional del arte en la educación superior. Estos hallazgos se alinean con estudios sobre experiencias comunitarias en América Latina donde la educación artístico-cultural promueve la valoración del territorio, la inclusión y la identidad colectiva (Torres et al., 2025). Asimismo, investigaciones latinoamericanas recientes han vinculado la educación artístico-cultural con procesos de innovación pedagógica mediados por tecnologías, donde la integración de IA, realidad virtual y herramientas digitales produce experiencias inmersivas que amplían las formas de representación, análisis y participación estudiantil (Guerrero et al., 2025; Ruiz, 2024, 2025; Ruiz et al., 2024, 2025). En esta línea, el arte aparece como mediador entre lenguajes cognitivos diversos, capaz de resignificar los aprendizajes disciplinares y fomentar una mirada crítica sobre la cultura contemporánea.

El enfoque STEAM ha ampliado radicalmente el campo de la educación artística al proponer una integración genuina entre arte, ciencia y tecnología. Rolling (2016) plantea la urgencia de “reinventar la locomotora STEAM” para evitar que las artes sean relegadas a funciones decorativas, enfatizando su potencia epistemológica. En esta línea, Perignat y Katz (2019) advierten que muchas experiencias STEAM carecen de articulación curricular y se limitan a actividades aisladas, mientras que un modelo verdaderamente híbrido requiere

diálogo entre pensamiento artístico y científico. Graham (2021) profundiza en estas tensiones y señala que preservar la especificidad del arte dentro del STEAM es crucial para asegurar su aporte humanista, crítico y expresivo. Investigaciones recientes muestran que proyectos integrados de artes en STEM favorecen el pensamiento sistémico, la creatividad aplicada y la capacidad analítica del estudiantado (Danielson et al., 2022; Johnson et al., 2024). Además, estudios sobre la implementación STEAM en contextos educativos latinoamericanos concluyen que su potencial se concreta cuando vincula los procesos educativos con las realidades sociales, económicas y comunitarias del entorno (Perales y Aróstegui, 2021). En este marco, la integración entre artes y tecnologías digitales se ha consolidado como un eje estratégico. Escala et al. (2024) demuestran que experiencias que combinan lenguajes artísticos con herramientas digitales generan aprendizajes significativos y culturalmente situados, fortaleciendo la alfabetización digital crítica. Paralelamente, investigaciones sobre IA y virtualidad en educación han mostrado cómo estas tecnologías amplían las posibilidades expresivas y reflexivas de los estudiantes, particularmente en entornos interdisciplinarios (Ruiz, 2025; Ruiz y Vasco, 2025).

El repertorio de estrategias innovadoras basadas en artes es amplio y diverso. Hunter (2023) muestra cómo el uso de películas, arte visual y música en sociología impulsa discusiones críticas sobre desigualdad y participación estudiantil. Asimismo, estudios sobre arts integration destacan su impacto en la mejora de la calidad docente y en la transformación de prácticas pedagógicas cuando se implementan desde proyectos colaborativos escuela–universidad (Llevadot

González y Pagès Santacana, 2018; Schlaack y Steele, 2018). Corbisiero et al. (2021) evidencian que el aprendizaje integrado de las artes fortalece competencias del siglo XXI como comunicación, creatividad y pensamiento crítico. De forma complementaria, Toivanen et al. (2011) muestran que la educación dramática y la improvisación fortalecen la creatividad al situar a los estudiantes en situaciones de riesgo expresivo que requieren toma de decisiones en tiempo real. En el ámbito de STEM, Danielson et al. (2022) concluyen que las actividades artísticas funcionan como mediadoras potentes para comprender sistemas complejos y representar fenómenos científicos desde registros estéticos y sensoriales. En América Latina, investigaciones han vinculado las artes con procesos de mediación cultural, ciudadanía crítica y vinculación comunitaria, donde la participación en proyectos artísticos permite a los estudiantes reconfigurar su identidad, ampliar su comprensión del territorio y fortalecer su conciencia social (Torres et al., 2025). Paralelamente, estudios sobre tecnologías emergentes resaltan que la IA, la narrativa digital y la realidad virtual están ampliando los formatos de creación, interacción y aprendizaje artístico (Ruiz et al., 2025; Ruiz y Paz, 2025).

Materiales y Métodos

El estudio adoptó un enfoque mixto con diseño cuasiexperimental de tipo pretest–postest con grupo de comparación, complementado con un estudio de casos múltiples. La elección de este diseño respondió a la necesidad de, por una parte, estimar cambios en variables cuantificables asociadas a las habilidades artístico–culturales y, por otra, comprender en profundidad los procesos subjetivos y relacionales que se activan durante la participación en las actividades. La

investigación se desarrolló en una universidad pública latinoamericana, en dos facultades: Ciencias de la Salud y Ciencias de la Educación y Humanidades. La población estuvo conformada por estudiantes de pregrado matriculados en asignaturas optativas de formación general. Se trabajó con una muestra intencional de 124 estudiantes, distribuidos en un grupo experimental ($n = 82$), que cursó la asignatura “Experiencias artístico–culturales integradas”, y un grupo de comparación ($n = 42$), inscrito en una optativa de formación general de corte tradicional, centrada en lecturas teóricas y evaluaciones escritas. La muestra combinó estudiantes de primer a tercer año de carreras de bioquímica, farmacia, educación, trabajo social y comunicación. El dispositivo pedagógico en el grupo experimental se organizó en torno a tres estrategias innovadoras:

- Laboratorios de creación interdisciplinaria, donde los estudiantes diseñaron proyectos STEAM que conectaban conceptos de sus disciplinas con lenguajes artísticos (instalaciones, performances, audiovisuales);
- Proyectos de mediación cultural con colectivos comunitarios, que implicaron la co-creación de productos artístico–culturales (muestras, intervenciones urbanas, podcasts) orientados a problemáticas locales; y
- Narrativas digitales multimodales, mediante las cuales el estudiantado reconstruyó experiencias biográficas vinculadas a la cultura, la identidad y la universidad, combinando texto, imagen, sonido y recursos interactivos. Estas estrategias se trabajaron durante un semestre académico de 16 semanas.

Se aplicaron tres instrumentos cuantitativos validados en investigaciones previas: una escala de autoeficacia creativa adaptada al contexto universitario, una escala de sensibilidad estética centrada en la apreciación de obras y experiencias artísticas, y una escala de competencia intercultural que evaluó apertura a la diversidad cultural, empatía y disposición al diálogo intercultural. Los cuestionarios se administraron en línea al inicio y al final del semestre en ambos grupos. En el plano cualitativo, se recopilaron portafolios de evidencias artístico–culturales (bocetos, fotografías, guiones, registros audiovisuales), diarios reflexivos elaborados al cierre de cada módulo y transcripciones de seis grupos focales (tres por facultad) realizados al finalizar la experiencia. Los grupos focales exploraron las percepciones sobre el sentido de las artes en la formación profesional, los cambios experimentados en la propia relación con la cultura y las tensiones vividas durante el proceso creativo.

El análisis cuantitativo se llevó a cabo mediante estadísticas descriptivas y pruebas de contraste de medias para muestras relacionadas e independientes, con el fin de estimar diferencias intra e intergrupales entre pretest y postest. El análisis cualitativo siguió una lógica de codificación temática, articulada a categorías derivadas del marco teórico - creatividad, sensibilidad estética, competencia intercultural, vínculo con el territorio, agencia estudiantil- y a categorías emergentes a partir del discurso estudiantil. La triangulación de datos se realizó contrastando patrones cuantitativos con evidencias narrativas y visuales, lo que permitió construir perfiles de cambio y comprender matices de la experiencia. Se observaron consideraciones éticas en todas las etapas: consentimiento informado, confidencialidad de los datos,

posibilidad de retiro sin consecuencias académicas y devolución de resultados a los grupos involucrados. El protocolo fue evaluado por el comité de ética de la universidad. Entre las principales limitaciones se reconoce el carácter no aleatorio de la asignación a los grupos, la dependencia de autorreportes en algunas medidas y el hecho de que la experiencia se circumscribe a una sola institución, lo que invita a cautela en la generalización de los hallazgos.

Resultados y Discusión

Configuración de las estrategias innovadoras

Los resultados cualitativos muestran que estos tres ejes ofrecieron espacios diferenciados para

el desarrollo de habilidades artístico-culturales. Los laboratorios STEAM funcionaron como escenarios protegidos para que estudiantes de carreras científicas ensayaran formas de pensamiento divergente, exploraran materiales y lenguajes poco habituales en su trayectoria académica y experimentaran con la traducción de conceptos abstractos en experiencias sensoriales. Este hallazgo dialoga con trabajos que describen cómo la integración de las artes en contextos STEM favorece la comprensión de fenómenos complejos y el desarrollo de pensamiento creativo cuando las actividades se diseñan desde la coautoría estudiantil y no como meros “adornos” del contenido.

Tabla 1. Estrategias innovadoras para el desarrollo de habilidades artístico-culturales en estudiantes universitarios

Estrategia	Descripción central	Dimensiones de habilidad enfatizadas
Laboratorios de creación STEAM	Proyectos que combinan conceptos disciplinarios con lenguajes artísticos (instalaciones, performance, video).	Creatividad, pensamiento sistémico, sensibilidad estética
Proyectos de mediación cultural	Co-creación de productos artísticos con comunidades y colectivos locales.	Competencia intercultural, agencia ciudadana, conciencia territorial
Narrativas digitales multimodales	Relatos biográficos culturales combinando texto, imagen, sonido e interactividad.	Reflexividad, alfabetización digital crítica, identidad cultural

Fuente: elaboración propia

Los proyectos de mediación cultural, por su parte, potenciaron la competencia intercultural al situar a los estudiantes en procesos de diálogo con colectivos diversos (grupos comunitarios, organizaciones culturales barriales, colectivos de estudiantes extranjeros) en los que debían negociar significados, lenguajes y expectativas. La literatura sobre educación artístico-cultural en contextos de justicia social ha subrayado que el arte puede convertirse en un medio para visibilizar experiencias marginadas y construir alianzas intergeneracionales e interculturales; los datos de este estudio corroboran que, en el nivel universitario, tales proyectos también reconfiguran la autoimagen del estudiante

como agente cultural y no solo como receptor de contenidos. Finalmente, las narrativas digitales multimodales se revelaron especialmente relevantes para articular memoria, identidad y reflexión sobre la propia trayectoria académica. Estudiantes que inicialmente se declaraban “incapaces” de crear productos artísticos encontraron en el entorno digital un espacio seguro para experimentar con imágenes, sonidos y textos, sin la presión de la perfección técnica propia de las disciplinas artísticas tradicionales. Este resultado se alinea con estudios que destacan el potencial transformador de la integración de artes y tecnologías digitales en contextos educativos, siempre que se orienten hacia la

construcción de sentido y no solo hacia la adquisición instrumental de herramientas.

Cambios en habilidades artístico–culturales

En el plano cuantitativo, el grupo experimental mostró incrementos significativos entre pretest y postest en las escalas de autoeficacia creativa, sensibilidad estética y competencia intercultural, mientras que el grupo de comparación no presentó variaciones relevantes. Aunque los valores numéricos se interpretan con cautela debido al tamaño muestral y al carácter no probabilístico de la muestra, la convergencia con los hallazgos cualitativos refuerza la consistencia de estos patrones.

Tabla 2. Efectos del dispositivo pedagógico en dimensiones de habilidades artístico–culturales

Dimensión evaluada	Tendencia en grupo experimental	Tendencia en grupo de comparación
Autoeficacia creativa	Aumento marcado: mayor confianza para crear y experimentar	Cambios leves, sin patrones consistentes
Sensibilidad estética	Incremento en apreciación crítica y vocabulario estético	Variación mínima, centrada en gustos personales
Competencia intercultural	Aumento en apertura, empatía y disposición al diálogo	Cambios marginales
Vinculación saber disciplinar–arte	Mayor capacidad para conectar conceptos de carrera con proyectos artísticos y culturales	Sin cambios relevantes

Fuente: elaboración propia

Estos resultados son coherentes con la evidencia que vincula la integración de artes en el currículo con el desarrollo de competencias creativas y habilidades del siglo XXI. En particular, el aumento de la autoeficacia creativa guarda relación con la literatura que muestra cómo la educación dramática, la improvisación y las metodologías anticipatorias fortalecen la disposición del estudiantado a asumir riesgos y a verse a sí mismo como sujeto creativo. La mejora de la sensibilidad estética se tradujo en un

vocabulario más preciso para describir experiencias artísticas, en una mayor atención a los contextos culturales de producción de las obras y en una disposición más crítica frente a los discursos mediáticos, rasgos que otros estudios han asociado a currículos de educación artística que combinan práctica, análisis y reflexión metacognitiva. La competencia intercultural experimentó, quizás, la transformación más profunda. Los estudiantes describieron que los proyectos de mediación cultural los llevaron a cuestionar prejuicios, a reconocer desigualdades en el acceso a la cultura y a valorar la diversidad lingüística, étnica y generacional de sus contextos. Este hallazgo entraña con investigaciones que destacan el potencial de la educación artístico–cultural para articular aprendizajes cognitivos y ético–políticos, particularmente cuando se vincula con problemáticas territoriales y con el trabajo con comunidades reales. La presencia de estos cambios en carreras alejadas de las artes sugiere que el dispositivo no solo aporta “sensibilidad” en un sentido difuso, sino que contribuye a formar profesionales capaces de leer la realidad desde claves culturales complejas.

Reconfiguración del rol de las artes en la formación universitaria

Un hallazgo transversal es la transformación de las representaciones que el estudiantado tiene sobre el lugar de las artes en su formación. Al inicio del semestre, muchos participantes concebían las actividades artístico culturales como “espacios de desestrés”, ajenos a los aprendizajes “serios” de la carrera. Al final de la experiencia, los testimonios dejan ver un desplazamiento hacia la idea de que la cultura y las artes son lenguajes para pensar críticamente el propio campo profesional, comunicar hallazgos

científicos, intervenir en debates públicos y construir vínculos con comunidades. Esta reconfiguración dialoga con las críticas de Graham al riesgo de reducir las artes a instrumentos cognitivos para STEM y respalda su defensa de una educación STEAM que preserve el sentido humanista y crítico del arte. Además, el dispositivo parece haber impactado en las disposiciones docentes. Aunque el foco de este artículo se sitúa en el estudiantado, las entrevistas informales con el profesorado responsable de las asignaturas muestran que la colaboración entre especialistas en arte, tecnologías y disciplinas profesionales genera procesos de aprendizaje profesional similares a los descritos por Schlaack y Steele; la codocencia obliga a revisar rutinas pedagógicas, compartir saberes y negociar nuevas formas de evaluación, lo que abre posibilidades para cambios más estructurales en los planes de estudio.

Conclusiones

El estudio mostró que un dispositivo pedagógico basado en laboratorios de creación interdisciplinar, proyectos de mediación cultural y narrativas digitales multimodales se asoció con un desarrollo notable de habilidades artístico–culturales en estudiantes universitarios de carreras no artísticas. A lo largo del semestre, el grupo experimental incrementó su autoeficacia creativa, enriqueció su sensibilidad estética, fortaleció su competencia intercultural y aprendió a vincular los saberes disciplinares con proyectos culturales y comunitarios, mientras que el grupo de comparación apenas evidenció cambios. Estos resultados sugieren que la educación artístico–cultural, concebida desde estrategias innovadoras y no como un complemento decorativo, puede convertirse en un componente clave de la formación universitaria integral. En el plano teórico, los

hallazgos dialogaron con los debates contemporáneos sobre educación artística, STEAM e integración curricular, confirmando que las artes pueden aportar no solo beneficios instrumentales –como la mejora en el rendimiento académico o en determinadas habilidades cognitivas–, sino también marcos para comprender la complejidad social, imaginar alternativas y practicar formas de ciudadanía crítica. Las experiencias analizadas corroboraron la importancia de preservar la especificidad de las artes dentro de las agendas STEAM, evitando su subordinación a objetivos meramente técnicos, y de situar las prácticas artístico–culturales en diálogo con territorios y comunidades concretas. En el plano práctico, el dispositivo implementado aporta un modelo replicable –con los ajustes necesarios a cada contexto– para universidades que busquen fortalecer la dimensión artístico–cultural de sus planes de estudio. Su carácter interdisciplinar, su anclaje comunitario y su apuesta por las narrativas digitales ofrecen pistas para diseñar experiencias de aprendizaje donde las artes funcionen como lenguajes para pensar, investigar y transformar la realidad. Entre las proyecciones se perfila la necesidad de ampliar la muestra a otras instituciones y disciplinas, de profundizar en el seguimiento longitudinal de los efectos en la trayectoria profesional del estudiantado y de explorar el impacto de estas estrategias en el desarrollo docente y en las culturas institucionales. En síntesis, la investigación mostró que cuando la universidad se toma en serio la educación artístico–cultural, y la articula con metodologías activas, colaborativas y tecnológicamente situadas, deja de tratar las artes como lujo prescindible para asumirlas como condición de posibilidad de una formación verdaderamente humanista, creativa y comprometida con los desafíos culturales de nuestro tiempo.

Referencias Bibliográficas

- Corbisiero, L., Reeder, L., Ricciardi, L., Zacharia, J., & Harnett, S. (2021). Arts integration and 21st century skills: A study of learners and teachers. *International Journal of Education & the Arts*, 22(1), 1–26. <https://doi.org/10.26209/ijea22n2>
- Danielson, R., Grace, E., White, A., Kelton, M., Owen, J., Fisher, K., Diaz, A., & Mozo, M. (2022). Facilitating systems thinking through arts-based STEM integration. *Frontiers in Education*, 7, 915333. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.915333>
- Escala, N., Herrera, M., Guitert, M., & Romeu, T. (2024). Experiencias educativas que integran artes y tecnologías digitales en el currículo. *Revista Andina de Educación*, 7(2), 000720. <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.0>
- Fernández, J., Gamella, D., & García, M. (2025). Transcending subjectivity: Artistic and creative development in university students. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1–17. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1359>
- Graham, M. (2021). The disciplinary borderlands of education: Art and STEAM education. *Journal for the Study of Education and Development*, 44(4), 769–800. <https://doi.org/10.1080/02103702.2021.1926163>
- Guerrero, A., Ruiz, G., Yépez, D., & Sánchez, M. (2025). El impacto de la inteligencia artificial en la producción científica. *Multidisciplinary Latin American Journal*, 3(1), 629–649. <https://doi.org/10.62131/MLAJ-V3-N1-031>
- Hunter, L. (2023). Engaging students using an arts-based pedagogy. *Teaching Sociology*, 51(1), 13–25. <https://doi.org/10.1177/0092055X22109665>
- Johnson, D., Harney, K., Languell, A., & Kanzler, C. (2024). Integrated arts education: Perspectives of teacher-educators and student-teachers. *The Teacher Educator*, 59(2), 259–277.
- Llevadot, M., & Pagès, A. (2018). Los proyectos de integración del arte en educación y la calidad docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 77(1), 121–140. <https://doi.org/10.35362/rie7713093>
- Perales, F., & Aróstegui, J. (2021). The STEAM approach: Implementation and consequences. *Arts Education Policy Review*, 125(1), 59–67. <https://doi.org/10.1080/10632913.2021.1974997>
- Perignat, E., & Katz, J. (2019). STEAM in practice and research: An integrative review. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 31–43. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.10.002>
- Rolling, J. (2016). Reinventing the STEAM engine for art + design education. *Art Education*, 69(4), 4–7. <https://doi.org/10.1080/00043125.2016.1176848>
- Ruiz, G. (2025). Impacto de la IA y realidad virtual como herramientas de aprendizaje en educación superior. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 1–18. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-1628>
- Ruiz, G. (2024). Implicaciones de la inteligencia artificial en la metodología de investigación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 12(26), 28–38. <https://doi.org/10.36825/RITI.12.26.003>
- Ruiz, G. (2025). El impacto de la inteligencia artificial en asignaturas básicas. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 13(30), 9–24. <https://doi.org/10.36825/RITI.13.30.002>
- Ruiz, G. (2025). Modelo del proceso de formación de competencias TIC en docentes. *Identidad Bolivariana*, 9(3), 29–40. <https://doi.org/10.37611/IB9ol329-40>
- Ruiz, G., & Santos, J. (2024). Eficiencia administrativa y procesos de matriculación. *Revista Social Fronteriza*, 4(2), e42240. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(2\)240](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(2)240)
- Ruiz, G., Luque, A., & Paz, Y. (2024). Análisis comparativo de los modelos

<https://doi.org/10.1080/08878730.2023.2272182>

- instruccionales ADDIE y SAM. *Reincisol*, 3(5), 745–766.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(5\)745-766](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(5)745-766)
- Ruiz, G., Ortega, A., Vasco, J., & Rojas, K. (2025). Inteligencia artificial en la redacción científica. *Revista Social Fronteriza*, 5(3).
[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(3\)705](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(3)705)
- Ruiz, G., Paz, Y., & Grijalva, A. (2024). Producción científica de docentes. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e43268.
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)268](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)268)
- Ruiz, G., Ramírez, S., Ortiz, L., & Guevara, J. (2025). Algoritmos de la memoria: IA y reinterpretación histórica. *Reincisol*, 4(7), 3127–3155.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)3127-3155](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)3127-3155)
- Ruiz, G., & Paz, Y. (2025). Realidad virtual e IA en el desarrollo cognitivo deportivo. *Retos*, 72, 1133–1140.
<https://doi.org/10.47197/retos.v72.117520>
- Ruiz, G., & Vasco, J. (2025). Integración de TIC e IA en la formación docente. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 13(29), 60–70.
<https://doi.org/10.36825/RITI.13.29.006>
- Ruiz, G., Cruz, E., Paz, Y., & Narváez, E. (2025). Educación inclusiva con IA: Personalización curricular. *Revista Social Fronteriza*, 5(3).
[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(3\)704](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(3)704)
- Ruiz, G. (2025). El rol docente en la era STEAM-IA. *Multidisciplinary Latin American Journal*, 3(2), 115–119.
<https://doi.org/10.62131/MLAJ-V3-N2-007>
- Ruiz, G., Paz, Y., Morales, K., & Narváez, E. (2025). IA en la enseñanza del derecho. *Multidisciplinary Latin American Journal*, 3(1), 468–491.
<https://doi.org/10.62131/MLAJ-V3-N1-023>
- Salido, P. (2021). La educación artística ante el reto de enseñar a aprender. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1429–1447.
<https://doi.org/10.5209/aris.72439>
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024). Creative thinking in art and design education. *Education Sciences*, 14(2), 192.
<https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
- Sánchez, S., Athanases, Z., Cahalan, O., & Houk, J. (2022). Drama integration across subjects. *Arts Education Policy Review*.
<https://doi.org/10.1080/10632913.2022.2053920>
- Schlaack, N., & Steele, J. (2018). The collaborative residency project. *International Journal of Education & the Arts*, 19(11), 1–28.
<https://doi.org/10.18113/P8ijea1911>
- Schneider, V., & Rohmann, A. (2021). Arts in education: Competency outcomes. *Frontiers in Psychology*, 12, 623935.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.623935>
- Sumozas, R. (2021). Situación actual de la educación artística en España. *Revista Multidisciplinar*, 3(1), 17–31.
<https://doi.org/10.23882/DI2158>
- Toivanen, T., Komulainen, K., & Ruismäki, H. (2011). Drama education and improvisation. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 12, 60–69.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.010>
- Torres, J., Gonzabay, A., & García, S. (2025). Artistic-cultural education in agroecology students. *Explorador Digital*, 9(4), 65–85.
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i4.3553>
- Zhang, X., Zhao, Y., & Coautores. (2024). Impact of public art education on mental health literacy. *Frontiers in Public Health*, 12, 1363722.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1363722>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Carlota María Bayas Jaramillo, María de los Ángeles Sarcos Falcones, Juan Carlos Vasco Delgado, Betty Azucena Macas Padilla, Geovanny Francisco Ruiz Muñoz.

