



**Innovative Didactics in Expression and Art (IDDEA):  
Pedagogical Approaches to Art Education in Higher Education.**

**Innovación Didáctica en la Expresión y el Arte (IDDEA):  
Enfoques Pedagógicos para la Enseñanza del Arte en la  
Educación Superior.**

---

**Para citar este trabajo:**

Barrionuevo Montalvo, H. P. (2025). Innovación Didáctica en la Expresión y el Arte (IDDEA): Enfoques Pedagógicos para la Enseñanza del Arte en la Educación Superior. Multidisciplinary Journal Imperium Académico, 2(1), 1-10.  
[https://estrellaediciones.com/index.php/imperium\\_academico/article/view/21](https://estrellaediciones.com/index.php/imperium_academico/article/view/21)

---

**Autores:**

Hugo Patricio Barrionuevo Montalvo, Universidad Técnica Particular de Loja, Loja, Ecuador, [hugo.barrionuevo@educacion.gob.ec](mailto:hugo.barrionuevo@educacion.gob.ec), <https://orcid.org/0009-0001-2350-3212>



### **Resumen**

Este estudio explora una experiencia innovadora en la enseñanza a través de la pedagogía del arte, enmarcada en el proyecto IDDEA (Investigación del Desarrollo Didáctico de la Expresión y el Arte). Un total de 26 estudiantes del grado en Pedagogía participaron en la creación de material didáctico audiovisual con el objetivo de fomentar la coeducación y promover valores de respeto e igualdad. Inspirados en la obra de la pintora Ángeles Romo, desarrollaron siete cápsulas formativas utilizando la técnica de animación Cut-Out. Los resultados indican que los futuros pedagogos perciben el arte como un recurso didáctico eficaz y manifiestan su intención de aplicarlo en su ejercicio profesional. Por su parte, las docentes involucradas resaltan el gran potencial pedagógico del arte en la educación superior, especialmente a través de la pedagogía del arte. Se concluye que esta experiencia ha favorecido el logro de los objetivos curriculares planteados.

**Palabras clave:** pedagogía; arte; Cut-Out; cápsulas formativas audiovisuales; educación superior.

### **Abstract**

This study explores an innovative teaching experience through art pedagogy within the framework of the IDDEA project (Research on the Didactic Development of Expression and Art). A total of 26 undergraduate pedagogy students participated in the creation of audiovisual educational materials aimed at promoting coeducation and fostering values of respect and equality. Inspired by the artwork of painter Ángeles Romo, they developed seven educational capsules using the Cut-Out animation technique. The results show that future educators perceive art as an effective didactic tool and express their intention to incorporate it into their professional practice. Meanwhile, the participating instructors highlight the significant pedagogical potential of art in higher education, particularly through the implementation of art pedagogy. The study concludes that this experience has contributed to achieving the intended curricular objectives.

**Keywords:** pedagogy; art; Cut-Out; audiovisual educational capsules; higher education.

### **Introducción**

En un mundo en constante transformación, la educación enfrenta el desafío de preparar a los estudiantes no solo en conocimientos teóricos, sino también en el desarrollo de habilidades creativas, críticas y colaborativas. Ken Robinson (2006) planteó una cuestión fundamental al preguntarse si las escuelas matan la creatividad, destacando la necesidad de un cambio educativo que promueva el pensamiento innovador en el aula. A pesar del reconocimiento de la creatividad como una competencia esencial para el aprendizaje y la innovación, los modelos educativos tradicionales continúan limitando su desarrollo. En este contexto, el arte se presenta como una herramienta poderosa que permite a los estudiantes explorar, expresar y reflexionar sobre su entorno a través de diversas manifestaciones visuales y audiovisuales. Sin embargo, aunque su importancia ha sido ampliamente documentada (Jeffrey & Craft, 2004; París, 2020), su integración efectiva en la educación superior, especialmente en la formación de futuros docentes, sigue siendo un desafío.

Este estudio surge de la necesidad de fortalecer el papel del arte como estrategia didáctica en la educación universitaria, con el propósito de fomentar valores como la equidad de género, la inclusión y la expresión creativa. A través del proyecto Investigación del Desarrollo Didáctico de la Expresión y el Arte (IDDEA), se busca evidenciar cómo la pedagogía del arte, combinada con el uso de tecnologías audiovisuales, puede generar experiencias de aprendizaje más significativas. Esta propuesta responde a la demanda de metodologías innovadoras que preparen a los docentes para enfrentar los retos de la enseñanza en una sociedad diversa y en constante evolución.



Además, el arte, entendido como un recurso pedagógico, no solo enriquece la enseñanza, sino que también contribuye a la sensibilización sobre problemáticas sociales, como la igualdad de género, permitiendo que los estudiantes desarrollen una mirada crítica hacia su entorno.

La importancia del arte en la educación ha sido respaldada por múltiples investigaciones, que han demostrado su impacto en el pensamiento crítico, la creatividad y el desarrollo socioemocional de los estudiantes (Holdhus, 2019; Vidagañ et al., 2016). Desde una perspectiva pedagógica, la educación artística va más allá de la enseñanza de habilidades técnicas, ya que fomenta una apreciación estética y una conciencia crítica sobre la realidad social (Tourrián, 2016). Sin embargo, persisten barreras en la formación docente, pues muchos profesores aún desconocen cómo integrar la creatividad en sus prácticas educativas (Cropley et al., 2019). Frente a esta problemática, diversos enfoques metodológicos han enfatizado el potencial del arte como motor de aprendizaje. Winner et al. (2014) han demostrado que el aprendizaje basado en el arte potencia la creatividad, el pensamiento reflexivo y las habilidades sociales, desafiando los modelos tradicionales de enseñanza. En esta línea, Acaso y Megías (2017) proponen el modelo Art Thinking, que sugiere que el aprendizaje se potencia cuando se despierta la emoción y la curiosidad en los estudiantes, logrando así experiencias educativas más conectadas con la realidad y las necesidades del alumnado.

El presente estudio adopta un diseño descriptivo y aplicado, con un enfoque cualitativo y un alcance exploratorio-descriptivo. La investigación se llevó a cabo en la Facultad de Educación de la Universidad de Burgos, en la asignatura Televisión, Medios Audiovisuales y Educación, con la participación de 26 estudiantes. La metodología se estructuró en tres fases: en primer lugar, se realizaron sesiones teóricas sobre pedagogía del arte, igualdad de género y animación Cut-Out; posteriormente, los estudiantes visitaron la exposición de Ángeles Romo y seleccionaron obras pictóricas para sus proyectos; finalmente, crearon cápsulas audiovisuales didácticas dirigidas a niños de Educación Primaria, combinando arte y tecnología para sensibilizar sobre la equidad de género. La recolección de datos se realizó mediante observaciones y cuestionarios aplicados a los participantes, con el fin de analizar sus percepciones sobre el impacto del arte en su formación docente.

El objetivo principal de esta investigación es analizar la influencia de la pedagogía del arte en la formación de futuros docentes y evaluar la efectividad de la animación Cut-Out como recurso didáctico para promover la equidad de género en la educación primaria. A partir de ello, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influye la integración del arte y la animación Cut-Out en la formación de futuros docentes y en la promoción de valores de equidad de género en la educación superior?

Este estudio es relevante porque contribuye a la innovación educativa al demostrar que la integración del arte en la formación docente no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también fomenta la reflexión crítica y la conciencia social en los estudiantes. Asimismo, ofrece una alternativa metodológica replicable en distintos contextos educativos, promoviendo un enfoque más inclusivo y participativo en la enseñanza del arte. En un momento en que la educación enfrenta la necesidad de adaptarse a los cambios sociales y culturales, el proyecto IDDEA se presenta como una propuesta que evidencia el potencial del arte para transformar la enseñanza y generar un impacto positivo en la sociedad.

## **Material y Métodos**

El presente estudio se desarrolló en la Facultad de Educación de la Universidad de Burgos, dentro de la asignatura Televisión, Medios Audiovisuales y Educación. La muestra estuvo compuesta por 26 estudiantes, en su mayoría mujeres, con una edad media de 21 años.



### Fases del Proyecto

El proceso de aprendizaje se estructuró en tres etapas principales:

#### 1. Formación teórica y conceptual

- Se impartieron sesiones explicativas sobre pedagogía del arte y educación en igualdad de género.
- Se exploraron referencias teóricas y metodológicas sobre la animación Cut-Out como herramienta didáctica.

#### 2. Exploración y selección artística

- Los estudiantes visitaron la exposición de la artista Ángeles Romo.
- A partir de su análisis, seleccionaron obras pictóricas que servirían como base para el desarrollo de sus proyectos.

#### 3. Producción de material audiovisual

- Se crearon cápsulas formativas dirigidas a niños de Educación Primaria, con el objetivo de sensibilizar sobre la equidad de género.
- Se utilizó la técnica de animación *Cut-Out*, una variante del *Stop Motion*, en la que recortes de materiales planos (papel, cartulina o tela) se movían fotograma a fotograma sobre un fondo fijo.
- Cada equipo de trabajo produjo un video con una duración de 2 a 5 minutos, incluyendo elementos visuales y sonoros.
- Se permitió el uso de cualquier software de edición, aunque se sugirió *Windows Movie Maker* por su accesibilidad y facilidad de manejo.
- Los vídeos debían cumplir con criterios específicos:
  - Coherencia temática con la obra seleccionada.
  - Inclusión de elementos narrativos y visuales para reforzar el mensaje pedagógico.
  - Incorporación de créditos con los nombres de los creadores.

### Selección de Obras

Cada grupo de trabajo escogió una obra de la exposición de Romo, con su respectiva autorización, como base para su producción audiovisual:

- **Grupo 1:** *Dorado enmascarado (Erótica)*.
- **Grupo 2:** *2/30 (¿Está en ti?)*.
- **Grupo 3:** *Ave Caesar (Erótica)*.
- **Grupo 4:** *Burbujas de pensamiento (Erótica)*.
- **Grupo 5:** *Espejito espejito (Erótica)*.
- **Grupo 6:** *Esperanza (Erótica)*.
- **Grupo 7:** *18/30 (¿Está en ti?)*.



### **Relevancia del Enfoque Metodológico**

La integración del arte y la tecnología en este proyecto permitió a los estudiantes no solo adquirir conocimientos técnicos en animación y producción audiovisual, sino también desarrollar competencias pedagógicas clave. A través de la experimentación con la animación Cut-Out, los participantes no solo trabajaron en el desarrollo de recursos educativos innovadores, sino que también reflexionaron sobre la importancia del arte como herramienta de transformación social y construcción de valores en el aula.

### **Metodología**

Este estudio se enmarca dentro de una investigación de tipo descriptivo y aplicado, con un enfoque cualitativo. Su propósito fue analizar el impacto del arte como herramienta didáctica en la formación de futuros docentes, así como evaluar la efectividad de la técnica de animación Cut-Out en la enseñanza de valores de equidad de género. El alcance del estudio es exploratorio-descriptivo, ya que busca comprender la relación entre arte, pedagogía y tecnología en la educación superior. Se describe la experiencia de los participantes y se exploran sus percepciones sobre la enseñanza a través del arte y su aplicabilidad en su futura práctica docente.

El estudio sigue un enfoque cualitativo, basado en el análisis de la experiencia de los estudiantes a través de la observación, la reflexión y la evaluación de los productos audiovisuales creados. Se complementa con datos cuantitativos obtenidos mediante cuestionarios para conocer la percepción de los participantes sobre la actividad.

### **Fases del Proyecto**

El proceso de aprendizaje se estructuró en tres etapas principales:

#### **1. Formación teórica y conceptual**

- Se impartieron sesiones sobre pedagogía del arte y educación en igualdad de género.
- Se exploraron referencias teóricas y metodológicas sobre la animación *Cut-Out* como herramienta didáctica.

#### **2. Exploración y selección artística**

- Los estudiantes visitaron la exposición de Ángeles Romo.
- Seleccionaron obras pictóricas como base para la creación de los materiales didácticos.

#### **3. Producción de material audiovisual**

- Se elaboraron cápsulas formativas dirigidas a niños de Educación Primaria.
- Se utilizó la técnica de animación *Cut-Out*, basada en el movimiento fotograma a fotograma de recortes de materiales planos sobre un fondo fijo.
- Cada equipo produjo un video de 2 a 5 minutos, incluyendo elementos visuales y sonoros.
- Se permitió el uso de cualquier software de edición, aunque se sugirió *Windows Movie Maker* por su facilidad de manejo.
- Los videos debían cumplir con criterios de coherencia temática, narrativa visual y créditos de autoría.

### **Selección de Obras**



Cada grupo de trabajo seleccionó una obra de la exposición de Ángeles Romo con su respectiva autorización:

- **Grupo 1:** *Dorado enmascarado (Erótica).*
- **Grupo 2:** *2/30 (¿Está en ti?).*
- **Grupo 3:** *Ave Caesar (Erótica).*
- **Grupo 4:** *Burbujas de pensamiento (Erótica).*
- **Grupo 5:** *Espejito espejito (Erótica).*
- **Grupo 6:** *Esperanza (Erótica).*
- **Grupo 7:** *18/30 (¿Está en ti?).*

La combinación del arte y la tecnología en este proyecto permitió a los estudiantes desarrollar habilidades técnicas en animación y producción audiovisual, además de competencias pedagógicas esenciales. La integración del método cualitativo con datos cuantitativos brindó una visión más amplia sobre la percepción del arte como herramienta educativa y su impacto en la formación docente.

## Resultados

El grupo número 1 fue el ganador del primer premio del concurso por su material didáctico inspirado en la obra “Dorado enmascarado”, mientras que el segundo premio lo recibió el grupo número 4, que creó su trabajo a partir de “Burbujas de pensamiento”. El propósito de estas producciones audiovisuales era vincular el trabajo de los estudiantes de la Facultad de Educación con el de los niños de Educación Primaria de diversos centros educativos. Al concluir la actividad, se repartió un cuestionario breve entre los participantes para evaluar su experiencia y explorar su visión sobre la importancia del arte como recurso pedagógico. De los 26 estudiantes que participaron, el 74,07% respondió al cuestionario, todos ellos mujeres, con una edad promedio de 21,7 años.

Al inicio, se les preguntó a los estudiantes sobre su familiaridad con la técnica de animación Cut-Out, utilizada en la creación de los materiales audiovisuales. Es importante resaltar que tres cuartas partes ya conocían esta técnica. Además, un 85% calificó su nivel de interés y motivación antes de realizar la actividad como alto o muy alto. En cuanto al resultado final, según la Tabla 1, solo uno de los participantes manifestó no estar satisfecho con el trabajo realizado.

**Tabla 1.**

*Nivel de conformidad con los resultados obtenidos al utilizar la técnica de animación Cut-out.*

<b>Categoría de Satisfacción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje General</b>	<b>Porcentaje Válido</b>	<b>Porcentaje Acumulado</b>
<b>Muy Satisfecho/a</b>	6	30,0%	30,0%	30,0%
<b>Satisfecho/a</b>	13	65,0%	65,0%	95,0%
<b>Insatisfecho/a</b>	1	5,0%	5,0%	100,0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	

Cabe destacar que todos los estudiantes coinciden en que la técnica de animación Cut-Out será útil para su desarrollo académico y profesional, ya que les permite comprender y asimilar información, conectar ideas, crear contenido propio, organizarlo y presentarlo en formato de video. Por ello, aseguran que la utilizarán en el futuro como pedagogos.



En cuanto al uso de recursos artísticos en educación, el 55% de los estudiantes ya ha aplicado alguna vez herramientas didácticas artísticas en actividades o proyectos académicos. El 95% de los participantes en el cuestionario consideran que la pintura es un medio eficaz para abordar el tema de la igualdad de género en estudiantes de Educación Primaria. Además, la gran mayoría de los encuestados creen que el arte aumenta la motivación en el proceso de aprendizaje. Al ser consultados sobre qué tan motivadora puede ser la enseñanza a través del arte, ocho de cada diez estudiantes calificaron la experiencia como "Muy motivadora" o "Bastante motivadora". Respecto a la exposición de Ángeles Romo y su relación con los objetivos del proyecto, las opiniones fueron variadas y, en su mayoría, divididas, como se puede observar en la Tabla 3.

**Tabla 2.**  
Nivel de motivación que la enseñanza mediante el arte puede generar.

<b>Categoría de Opinión</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje General</b>	<b>Porcentaje Válido</b>	<b>Porcentaje Acumulado</b>
Ni mucho ni poco	4	20,0%	20,0%	20,0%
Mucho	13	65,0%	65,0%	85,0%
Bastante	3	15,0%	15,0%	100,0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	

**Tabla 3.**  
Impacto de la exposición de pintura de Ángeles Romo en el logro de los objetivos del proyecto.

<b>Categoría de Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje General</b>	<b>Porcentaje Válido</b>	<b>Porcentaje Acumulado</b>
Nada	2	10,0%	10,0%	10,0%
Poco	2	10,0%	10,0%	20,0%
Ni mucho ni poco	4	20,0%	20,0%	40,0%
Mucho	9	45,0%	45,0%	85,0%
Bastante	3	15,0%	15,0%	100,0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0%</b>	<b>100,0%</b>	

En relación con la temática educativa trabajada a través del arte, el 80% de los participantes afirman que esta experiencia les ha permitido reflexionar sobre la coeducación y la situación de la mujer en la sociedad actual. La mayoría de los estudiantes (85%) están satisfechos con la actividad educativa realizada, y siete de cada diez creen que esta experiencia les será útil en su futura carrera docente. Todos coinciden en que el arte será una herramienta didáctica fundamental para alcanzar los objetivos curriculares en su profesión. Los resultados obtenidos en nuestra intervención educativa coinciden con los de otras investigaciones similares que han utilizado la pedagogía artística en el diseño y desarrollo de recursos didácticos (Mundet et al., 2015; Vidagañ et al., 2016; Orr y Shreeve, 2017; Winner et al., 2014).

## **Discusión**

En la sociedad actual del Siglo XXI, es más crucial que nunca que los estudiantes universitarios adquieran habilidades tanto personales como profesionales que les permitan enfrentarse a los retos del mundo laboral, así como desenvolverse con una actitud crítica y una sólida formación socio-cultural y educativa. Esta preparación les brindará la capacidad de adaptarse a los rápidos cambios y de fomentar la innovación y la creatividad. Según Winner et al. (2014), los países donde el arte tiene un lugar destacado en las escuelas reportan mayores niveles de bienestar y felicidad en su población. Además, estudios recientes sobre los impactos sociales del arte muestran que está estrechamente relacionado con un aumento en la autoestima, la creatividad y la empatía (Mika y Koo, 2020).



En cuanto a la investigación de Akyıldız y Çelik (2020), se observa que muchos docentes no están familiarizados con enfoques creativos en sus asignaturas, aunque sí incorporan actividades y juegos creativos. Este estudio también señala que existen factores que limitan la creatividad, como el currículo, los horarios y los exámenes, pero a su vez, la motivación del docente y la tecnología son factores que facilitan su desarrollo.

Nuestra propuesta educativa sigue esta línea de investigación, integrando el fomento de la creatividad con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante la técnica de animación Cut-out. No solo se centra en metodologías o técnicas específicas, sino que también considera la creatividad como un proceso de reflexión personal por parte de los estudiantes, permitiéndoles crear recursos didácticos que puedan ser aplicados en diversos contextos educativos para promover la sensibilización y la igualdad de género. Aunque es complicado anticipar las necesidades futuras de los estudiantes en una sociedad que cambia rápidamente, lo que podemos hacer desde la educación universitaria es promover la competencia creativa de manera transversal. En este sentido, la combinación de las TIC con la pedagogía artística en esta experiencia ha demostrado ser una herramienta excelente para desarrollar la creatividad, una habilidad esencial para los futuros profesionales de la educación.

### **Conclusiones**

A partir del análisis realizado, se pueden extraer varias conclusiones clave. En primer lugar, la incorporación de la pedagogía artística dentro de un currículum que fomente la creatividad y el arte ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación de los estudiantes, estimulándolos a reflexionar sobre los contenidos. Aunque el arte se ha utilizado principalmente en un contexto plástico, cuando se planifica adecuadamente, estas actividades no solo favorecen el desarrollo de la motricidad fina y la percepción estética, sino que también contribuyen al fomento de la creatividad.

En segundo lugar, como señala Maeso-Rubio (2007), el sistema educativo enfrenta grandes desafíos debido a los elevados índices de fracaso escolar, lo que hace necesario reconsiderar las estrategias pedagógicas y centrarse en la educación en valores. En este contexto, experiencias metodológicas innovadoras como la presentada en este estudio son fundamentales para formar futuros pedagogos con una mentalidad crítica capaz de generar conciencia social en sus estudiantes.

Por último, tras revisar la literatura pertinente, se concluye que la experiencia de innovación docente mediante la pedagogía del arte, implementada en el proyecto IDDEA, responde a una de las carencias del currículo actual: la falta de una perspectiva de género. Esto resalta la urgencia de desarrollar enfoques pedagógicos más inclusivos que aborden esta problemática, tal como lo proponen Jiménez-Quenguan y Galeano-Barbosa (2020).

### **Referencias Bibliográficas**

Acaso, M. y Megías, C., Art thinking. Transformar la educación a través de las artes, by Paidós Educación, Barcelona, España (2017).

Akyıldız, S.T. y Çelik, V. Thinking outside the box: Turkish EFL teachers' perceptions of creativity, doi: 10.1016/j.tsc.2020.100649, Thinking Skills and Creativity, 36 (2020).

Berrocal, M., Caja, J y González, J. M, Educar la mirada, la mano y el pensamiento; in La educación visual y plástica hoy. Educar la mirada, la mano y el pensamiento, by Editorial Graó, pp 59-79, Barcelona, España (2010).



Cropley, D.H., Patston, T., Marrone, R.L. y Kaufman, J.C., Essential, unexceptional and universal: teacher implicit beliefs of creativity, doi: 10.1016/j.tsc.2019.100604, *Thinking Skills and Creativity*, 34, (2019).

Delgado Benito, V., Ruiz Franco, M., Ausín Villaverde, V y Abella García, V, Píldoras formativas audiovisuales, un recurso didáctico multimedia a través de la metodología educativa "Learning by Doing"; in *Diferentes perspectivas de la educación del siglo XXI*, by Asire Educación, pp. 17-28, Burgos, España (2015).

Hennessey, B.A., Creativity, doi: 10.1146/annurev.psych.093008.100416, *Annual Review of Psychology*, 61 (10), 569-598 (2010).

Holdhus, K., When students teach creativities: Exploring student reports on creative teaching, doi: 10.1177/1077800418801377, *Qualitative Inquiry*, 25(7), 690-699 (2019).

Jeffrey, B. y Craft, A., Teaching creatively and teaching for creativity: distinctions and relationships, doi: 10.1080/0305569032000159750, *Educational Studies*, 30(1), 77-87 (2004).

Jiménez-Quenguan, M., y Galeano-Barbosa, D. J., La necesidad de educar en perspectiva de género, doi: 10.15517/revedu.v44i1.38529, *Revista Educación*, 44(1), 490-508 (2020).

Livingston, L., Teaching creativity in higher education, doi: 10.1080/10632910903455884, *Arts Education Policy Review*, 2, 59-62 (2010).

Loveless, A., Making a difference? an evaluation of professional knowledge and pedagogy in art and ICT, doi: 10.1111/1468-5949.00350, *International Journal of Art & Design Education*, 22(2), 145-154 (2003).

Maeso-Rubio, F, Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y constructorista, in *El arte de enseñar el arte. Metodología innovadora en bellas artes*, by Diferencia, pp. 129-152, Sevilla, España (2008).

Maeso-Rubio, F., La TV y la educación en valores, doi: 10.3916/c31-2008-03-028, *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 16(31), 417-421 (2008).

Mayo, S., Implications for art education in the third millennium: art technology integration, doi: 10.1080/00043125.2007.11651644, *Art Education*, 60 (3), 45-51 (2007).

Menéndez-Varela, J.L. y Grigori-Giralt, E., La construcción de la identidad profesional de estudiantes universitarios de arte a través de proyectos de aprendizaje-servicio, doi: 10.5209/ARIS.55249, *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(3), 417-443 (2017).

Mika, J. y Koo, S., The Influence of Cultural and Art Activities on Social Interaction of Teenagers - A Case of a Youth Art School in Busan Jin-gu, doi: 10.3389/fpsyg.2019.00537, *The Korean Journal of Arts Studies*, 27, 311-342 (2020)

Mora, J. M y Osses, S., Educación artística para la formación integral. Complementariedad entre cultura visual e identidad juvenil, doi: 10.4067/S0718-07052012000200020, *Estudios Pedagógicos*. 38(2), 321-335 (2012)

Moreno-González, A. M., La mediación artística: un modelo de educación artística para la intervención social a través del arte. *Revista Iberoamericana de Educación*, ISSN: 1022-6508, 52(2), 1-9 (2010).

Moreno, J.R., Vera, M.I. y López, I., Development of creative and educational thinking in arts training teachers: QR codes, doi: 10.5281/zenodo.34305, *Sylman Journal*, 158(12), 185-200 (2014).



Mundet, A., Beltrán, A. M<sup>a</sup>. y Moreno, A., Arte como herramienta social y educativa, doi: 10.5209/rev\_RCED.2015.v26.n2.43060, Revista Complutense de Educación, 26(2), 315-329 (2015).

Orr, S. y Shreeve, A., Art and design pedagogy in higher education: Knowledge, values and ambiguity in the creative curriculum, 140-155, Routledge, New York, EEUU (2017).

París, G., 5x5x5=Creativity: Art as a Transformative Practice, doi: 10.1111/jade.12229, International Journal of Art and Design Education. 39 (1), 69-84 (2020).

Pavlou, V., Art technology integration: digital storytelling as a transformative pedagogy in primary education. doi: 10.1111/jade.12254, International Journal of Art and Design Education. 39(1), 195-210 (2020).

Robinson, K y Aronica, L, 1<sup>a</sup> Ed., You, Your child, and school: navigate your way to the best education, Penguin. LCC US, Londres, Inglaterra (2019).

Orr, S. y Shreeve, A., Art and design pedagogy in higher education: Knowledge, values and ambiguity in the creative curriculum, 140-155, Routledge, New York, EEUU (2017).

Suárez, N., Delgado, K. E., Pérez, I. C. y Barba, M. N., Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación, doi: 10.4067/S0718-50062019000600115, Formación Universitaria, 12(6), 115-126 (2019).

Touriñán, J. M., Educación artística: sustantivamente "educación" y adjetivamente "artística", doi: 10.5944/educxx1.16453, Educación XXI, 19(2), 45-76 (2016).

Ucus, S. y Acar, I.H., Exploring the perceptions of student teachers about 'creative school' in Early Childhood Education, doi: 10.1080/03004430.2017.1307838, Early Child Development and Care, 189(2),191-206 (2019).

Vidagañ, M., Soria, V. y Lozano, N., Arte y educación: espacios comunes. Reflexiones en torno a la práctica artística Mapa dels desitjos. Educación artística, doi: 10.7203/eari.7.8071, Revista de Investigación, 7, 135-145 (2016).

Whitaker, A., Art thinking: how to carve out creative space in a world of schedules, budgets and bosses, 120-156, Harper Collins Publishers, New York, EEUU (2016).

Winner, E., Goldsteis, T. y Vicent-Lancris, S., ¿En arte por el arte? La influencia de la educación artística, Instituto Politécnico Nacional, México, América del Norte (2014).