

Las prácticas artísticas como herramientas para el aprendizaje de contenidos y valores en el aula

Iris Gutiérrez Cabezudo ¹; María de los Ángeles Altamirano Sánchez ^{2,*}; Andrea Dordio Ideas ³; Eva Lancho Rivero ⁴; Jesús Ramos Pérez ⁵

¹Universidad de Extremadura, España.

igutierrls@alumnos.unex.es; <https://orcid.org/0009-0009-4805-4271>

²Universidad de Extremadura, España.

maltamirj@alumnos.unex.es; <https://orcid.org/0009-0007-6568-4289>

³Universidad de Extremadura, España.

adoride@unex.es; <https://orcid.org/0009-0008-8227-2355>

⁴Universidad de Extremadura, España.

elanchor@alumnos.unex.es; <https://orcid.org/0009-0007-9188-8058>

⁵Universidad de Extremadura, España.

jeramosp@alumnos.unex.es; <https://orcid.org/0009-0000-6846-1725>

*Autor de correspondencia: igutierrls@alumnos.unex.es

Recibido: 19-12-2025; Aceptado: 14-03-2026

Resumen. El sistema educativo requiere la incorporación de herramientas innovadoras para la adquisición de contenidos. En este estudio se analizaron distintas líneas de actuación sobre las prácticas artísticas a la hora de aprender contenidos académicos y valores. El objetivo principal fue examinar cómo la integración del arte dentro del aula influye en el aprendizaje, las metodologías empleadas y el desarrollo de habilidades y valores en el alumnado. Se aplicó el método PRISMA mediante la consulta de las bases de datos WOS, ERIC, Scopus y Dialnet. Se seleccionaron investigaciones con relevancia temática, publicadas en los últimos diez años y centradas en el ámbito educativo. Se realizó una selección final de doce artículos que cumplían los criterios establecidos, observándose una mayor producción científica en los últimos cinco años. Los estudios mostraron asociaciones positivas entre la incorporación del arte y variables como la motivación, el rendimiento escolar, la creatividad o las habilidades socioemocionales. Los resultados evidencian que el uso del arte, junto con metodologías innovadoras y recursos culturales, favorece un aprendizaje más significativo y una mayor implicación del alumnado. La revisión confirma los beneficios de integrar prácticas artísticas en el contexto educativo, especialmente en la motivación, el rendimiento académico y la adquisición de valores.

Palabras clave: educación; arte; rendimiento académico; museos; recursos.

[en] Artistic practices as tools for learning content and values in the classroom

Abstract. The educational system increasingly requires the incorporation of innovative tools to support content learning. This study analysed different approaches to the use of artistic practices in the acquisition of academic content and values. The main aim was to examine how the integration of art in the classroom influences learning processes, the methodologies employed, and the development of students' skills and values. The PRISMA method was applied through searches in the WOS, ERIC, Scopus and Dialnet databases. Studies published in the last ten years, with thematic relevance and focused on education, were selected. A final sample of twelve articles met the established criteria, with a noticeable increase in scientific production over the last five years. The reviewed studies showed positive associations between the inclusion of art and variables such as motivation, academic performance, creativity and socio-emotional skills. The findings highlight that artistic practices, together

with innovative methodologies and cultural resources, promote more meaningful learning and greater student engagement. This review confirms the benefits of integrating artistic practices in educational settings, particularly in enhancing motivation, academic achievement and the acquisition of values.

Keywords: education; art; academic performance; museums; resources.

[pt] As práticas artísticas como ferramentas na aprendizagem de conteúdos e valores na sala de aula

Resumo. O sistema educacional exige cada vez mais a incorporação de ferramentas inovadoras para apoiar a aprendizagem de conteúdos. Este estudo analisou diferentes abordagens relacionadas ao uso de práticas artísticas na aquisição de conteúdos acadêmicos e valores. O objetivo principal foi examinar como a integração da arte na sala de aula influencia os processos de aprendizagem, as metodologias utilizadas e o desenvolvimento de habilidades e valores nos estudantes. Foi utilizado o método PRISMA por meio de consultas nas bases de dados WOS, ERIC, SCOPUS e Dialnet. Foram selecionados estudos publicados nos últimos dez anos, com relevância temática e centrados no campo da educação. Doze artigos atenderam aos critérios estabelecidos, observando-se um aumento significativo da produção científica nos últimos cinco anos. Os estudos analisados mostraram associações positivas entre a inclusão da arte e variáveis como motivação, desempenho acadêmico, criatividade e habilidades socioemocionais. Os resultados evidenciam que as práticas artísticas, em conjunto com metodologias inovadoras e recursos culturais, promovem uma aprendizagem mais significativa e um maior envolvimento dos estudantes. A revisão confirma os benefícios de integrar práticas artísticas no contexto educativo, especialmente no fortalecimento da motivação, do rendimento acadêmico e da aquisição de valores.

Palavras-chave: educação; arte; desempenho acadêmico; museus; recursos.

Conflicto de intereses	Los autores declaran no tener conflictos de intereses.
Contribución de autoría	Conceptualization, M.A.A.-S. and I.G.C.; Investigation, M.A.A.-S. and A.D.-I.; Visualization, M.A.A.-S. and E.L.R.; Writing—original draft, M.A.A.-S.; Writing—review and editing, I.G.C., A.D.-I., E.L.R. and J.R.-P.; Methodology, I.G.C. and E.L.R.; Project administration, E.L.R. and J.R.-P.; Supervision, J.R.-P.; Resources, J.R.-P.
Agradecimientos	-
Financiación	-

1. Introducción

Las prácticas artísticas en el ámbito educativo trascienden su rol complementario, actuando como recursos para facilitar la adquisición de contenidos y valores. Al incorporar dinámicas lúdicas y creativas, el alumnado no solo comprende mejor los conceptos teóricos, sino que los interioriza y aplica de manera significativa en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta relación entre arte y educación no es novedosa. A comienzos del siglo XX, Dewey (2008) defendió el papel esencial del arte en la formación, considerándolo un medio para desarrollar habilidades críticas y creativas. Avanzando al siglo XXI, la UNESCO organizó conferencias para integrar las artes y la cultura en los sistemas educativos, como la Hoja de Ruta para la Educación Artística de 2006, que promueve la creatividad, la innovación y la comprensión intercultural en las aulas (UNESCO, 2006).

Además, es crucial integrar teorías pedagógicas que expliquen cómo el arte facilita la adquisición de contenidos académicos y el desarrollo de habilidades. La teoría del aprendizaje experiencial de Morris (2019) propone que las prácticas artísticas promueven ciclos interactivos de experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa, permitiendo una interiorización profunda de conceptos teóricos. El enfoque

constructivista de Wibowo (2025), basado en Vygotsky, destaca el rol del arte en el aprendizaje social, donde interacciones colaborativas fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y las habilidades socioemocionales. La teoría del aprendizaje significativo de Pinzón Arteaga (2023) subraya cómo el arte conecta nuevos conocimientos con estructuras cognitivas previas, haciendo los contenidos más relevantes y aplicables. Estas teorías refuerzan la idea de que el arte impulsa un aprendizaje holístico, mejorando el desempeño académico y fomentando la innovación. En este estudio se distingue entre aprendizaje de contenidos académicos, desarrollo de habilidades socioemocionales (como empatía o pensamiento crítico) y formación en valores culturales y sociales, aunque estos ámbitos aparecen interrelacionados en muchas de las investigaciones analizadas.

Investigaciones demuestran que las imágenes transforman el aprendizaje teórico, mejoran la comprensión de conceptos complejos y fomentan la reflexión crítica y de valores (en especial en Ciencias Sociales y Humanidades) (González-Zamar et al., 2023) Además, las prácticas artísticas atienden a la diversidad estudiantil y construyen entornos inclusivos y sensibles a la diversidad de inteligencias, intereses y formas de participación (Moutawaqil y Susanto, 2024).

Wegner (2019) enfatiza que las actividades artísticas enriquecen el aprendizaje individual y colaborativo, fomentando formas de trabajo creativas. Investigaciones recientes confirman beneficios en el desarrollo estudiantil, como el fomento de la empatía y la conexión con el entorno (Bowen y Kisida, 2022). Tural (2023) señala que museos y arte se han convertido en recursos clave para experiencias prácticas de aprendizaje.

En las aulas, esta tendencia se refleja en el acercamiento al patrimonio cultural local. La vinculación entre patrimonio y aprendizaje mediante el arte facilita la comprensión de contenidos, promueve el respeto por la diversidad y la historia, y actúa como puente intergeneracional (Samiya, 2025).

Štěpánková (2022) analiza la actitud hacia la educación artística mediante cuatro dimensiones: disfrute, confianza, utilidad y apoyo necesario, influyendo en su implementación. El Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) propone estrategias para hacer las experiencias artísticas accesibles, garantizando equidad y personalización (Adom et al., 2023).

Metodologías variadas evidencian el potencial del arte como motor de innovación educativa. Ejemplos incluyen la enseñanza basada en sonido para alfabetización temprana en Educación Primaria (Ukeni, 2023) y el uso de narrativa visual y cine para análisis comparativo de sistemas educativos (Films Media Group, 2013). Levstek et al. (2024) destacan que la integración del arte mejora el desempeño académico al fomentar habilidades socioemocionales y cognitivas.

Perspectivas recientes sobre educación cultural sostienen que las herramientas artísticas y culturales enriquecen la comprensión de los contenidos teóricos al vincularlos con experiencias sensoriales y contextos reales (Samiya, 2025). Sin embargo, miradas críticas advierten que la falta de formación docente específica en arte y competencias multiculturales limita su potencial transformador y puede reproducir desigualdades en contextos diversos (Tao y Burtseva, 2024).

En este escenario, los enfoques híbridos que combinan arte y tecnología como el arte digital, la realidad virtual y la realidad aumentada en aulas presenciales y virtuales generan experiencias inmersivas y colaborativas que superan barreras geográficas y materiales, ampliando el acceso y la experimentación artística del estudiantado (Xu, 2024).

A nivel estructural, Jefferson (2020) analiza reformas educativas que conectan al alumnado con cultura y arte, afectando políticas que fomentan el desarrollo estudiantil. La

colaboración entre organizaciones culturales y escuelas, como el Houston Arts Access Initiative, mejora el compromiso escolar y reduce desigualdades (Bowen y Kisida, 2022).

En Ciencias Sociales, el arte facilita la comprensión de conceptos complejos como diversidad, empatía y justicia social, promoviendo pensamiento crítico y creativo (Tural, 2023). Estudios recientes enfatizan su valor interdisciplinario para abordar problemáticas complejas (Bowen y Kisida, 2022). Proyectos artísticos feministas promueven reflexión sobre género, desigualdad y justicia social (García-Huidobro-Munita y Montenegro-González, 2020).

La evidencia reciente respalda que murales comunitarios y experiencias virtuales de patrimonio favorecen reflexión intercultural, pertenencia y bienestar emocional, con especial relevancia en contextos post-pandemia. Murales escolares y comunitarios que visibilizan la experiencia migrante fortalecen sentido de pertenencia, relaciones escuela-barrío y orgullo comunitario (Sabeti, 2019). En proyectos con infancia migrante, los murales funcionan como espacios democráticos para explorar desplazamiento, pertenencia e identidad, a la vez que amplifican voces marginadas. Revisiones sobre arte comunitario y bienestar muestran mejoras en autoestima, identidad, conexión social y bienestar psicológico, junto con reducción de estrés y emociones negativas, sobre todo en grupos vulnerables (Goodman-Casanova et al., 2023). Programas artísticos culturalmente sensibles con juventud indígena urbana han reducido estrés percibido y mejorado el estado de ánimo, apoyando resiliencia y cohesión familiar y comunitaria (Pepic et al., 2022).

Tras la pandemia, visitas virtuales y juegos patrimoniales 360° se han consolidado como recursos clave para conectar al alumnado con su entorno cultural cuando el acceso físico es limitado, especialmente en países y regiones con menos recursos (Lee, 2023). La realidad virtual y la realidad extendida en educación patrimonial incrementan motivación, rendimiento y compromiso, favorecen el aprendizaje situado y permiten experiencias inmersivas que combinan memoria colectiva, identidad y participación ciudadana (Dordio et al., 2024)

Potenciar el arte dinamiza la enseñanza y forma valores esenciales. Sarroub y Nicholas (2021) exploran la etnografía como recurso para desarrollar aptitudes. Hobbs (2021) analiza el impacto de la tecnología artística en la reflexión crítica.

Esta revisión sistemática integra perspectivas teóricas, críticas y prácticas, demostrando que las prácticas artísticas enriquecen la adquisición de contenidos y promueven la inclusión, la innovación metodológica y el desarrollo de competencias socioemocionales. El estudio analiza cómo el arte impulsa el aprendizaje significativo, evalúa metodologías de integración y examina su impacto en la formación integral. Más concretamente, esta revisión pretende:

- Analizar cómo las prácticas artísticas mejoran el aprendizaje de contenidos académicos.
- Evaluar enfoques y metodologías para integrar el arte en la enseñanza.
- Examinar el rol del arte en el desarrollo de habilidades del alumnado.

2. Método

2.1. Estrategia de búsqueda y fuentes de información

Este estudio realiza una revisión sistemática de la literatura científica sobre el arte como herramienta para el aprendizaje de contenidos y valores en el aula, desde perspectivas pedagógicas y socioculturales. Se siguieron las directrices de PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Las preguntas de investigación son:

- P1: ¿Cómo influye la integración del arte en el aula en la comprensión de contenidos

teóricos y el desarrollo de habilidades?

- P2: ¿De qué forma contribuyen las prácticas artísticas al desarrollo de valores y su integración en enfoques pedagógicos actuales?
- P3: ¿Qué metodologías son más útiles para integrar el arte en el aula?

La búsqueda se realizó en bases de datos como Web of Science, ERIC, Scopus y Dialnet, utilizando la estrategia de búsqueda: “Art education” AND “social values” AND “learning outcomes”, con el filtro "contiene la palabra". Aunque la revisión sistemática siguió las directrices PRISMA 2020, los resultados se integraron mediante una síntesis narrativa de carácter cualitativo, debido a la heterogeneidad de las metodologías y variables analizadas en los estudios incluidos.

2.2. Criterios de selección de los estudios

Los criterios de inclusión utilizados fueron: (1) Relevancia temática en arte en el aula; (2) Estudios empíricos, teóricos o revisiones sistemáticas; (3) Enfocados en Educación Infantil, Primaria, Secundaria o Superior; (4) Publicados en los últimos 10 años (con excepciones para contextualización); (5) Documentos completos en bases académicas.

Los criterios de exclusión usados fueron: (1) No relacionados con arte en el aula; (2) No académicos o sin evidencia científica; (3) Fuera del ámbito educativo; (4) Inadecuados al contexto actual.

Teniendo en cuenta los criterios de elegibilidad, las características de la búsqueda se presentan la Tabla 1.

Tabla 1. *Criterios de elegibilidad de los estudios incluidos.*

Criterio	Inclusión	Exclusión
Población	Alumnado de educación infantil, primaria, secundaria, bachillerato y formación del profesorado.	Alumnado de formación profesional y de educación no formal.
Intervención	Intervenciones artísticas utilizadas como herramienta para el aprendizaje de contenidos y valores.	Intervenciones que no utilizan el arte o que se centran únicamente en contenidos teóricos sin componentes artísticos.
Resultados	Estudios que informan sobre la integración de las artes y la cultura en la educación y el currículum.	Estudios que no informan sobre la incorporación del arte en la educación y el currículum.

Siguiendo las directrices de PRISMA 2020, el proceso de identificación, cribado y selección de estudios se desarrolló en cuatro fases (Figura 1). En la fase de identificación, se obtuvieron 154 registros de las bases de datos Web of Science, ERIC, Scopus y Dialnet. Tras eliminar duplicados (n = 42), se procedió al cribado, revisando títulos y resúmenes según criterios de inclusión y exclusión, descartando 78 artículos por falta de relevancia temática. En la evaluación a texto completo, se analizaron 34 artículos en profundidad, excluyendo 22 por no ajustarse al ámbito educativo, no integrar el arte como herramienta de aprendizaje o carecer de datos suficientes. Finalmente, se incluyeron 12 estudios que cumplían los criterios para el análisis final (anexo 1).

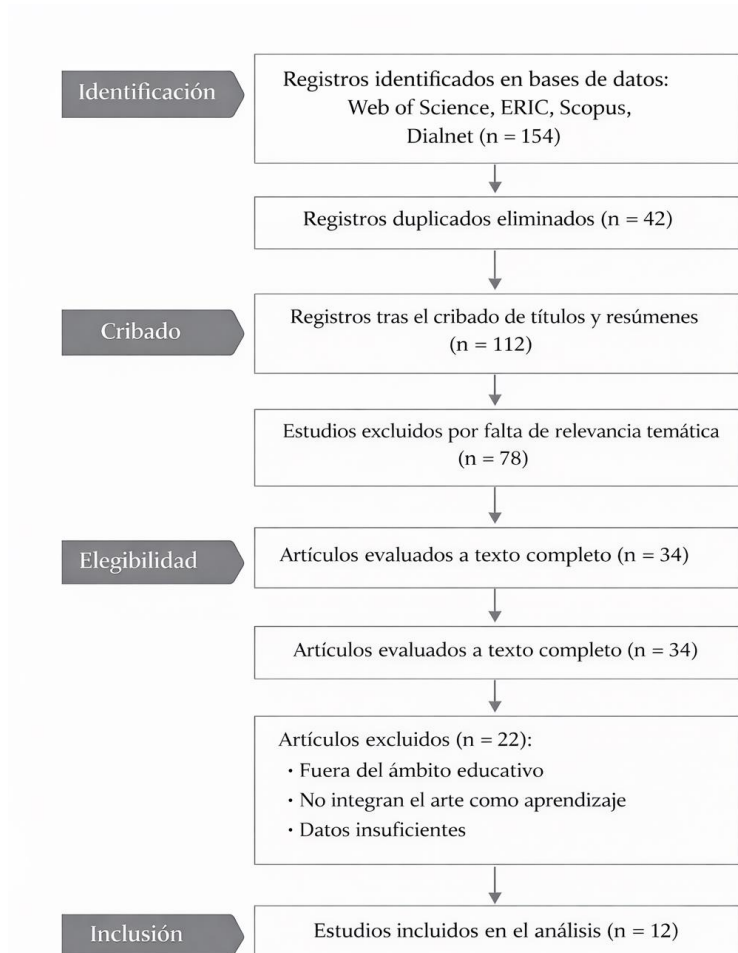


Figura 1. Diagrama de flujo del proceso de selección de estudios siguiendo PRISMA 2020.

3. Resultados

Los resultados de esta revisión sistemática se basan en 12 estudios empíricos publicados entre 2015 y 2024, cuyo objetivo fue analizar el impacto de las prácticas artísticas en el aprendizaje de contenidos y valores en el aula.

En cuanto a la distribución temporal, el 58.3 % de los artículos se publicaron en el periodo más recientemente analizado (dos de 2024, tres de 2023, uno de 2021 y uno de 2020) (Figura 2).

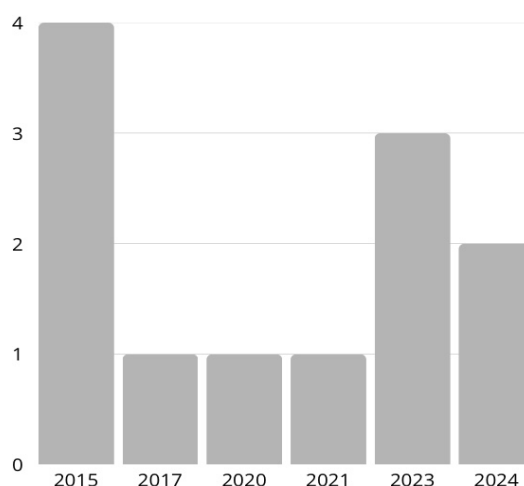


Figura 2. Distribución temporal de los estudios

Desde el punto de vista geográfico, las poblaciones estudiantiles y docentes españolas y estadounidenses han sido las más investigadas sobre el efecto del arte en el aula, seguidas de Turquía; el resto incluyó exclusivamente un estudio por país (Figura 3).

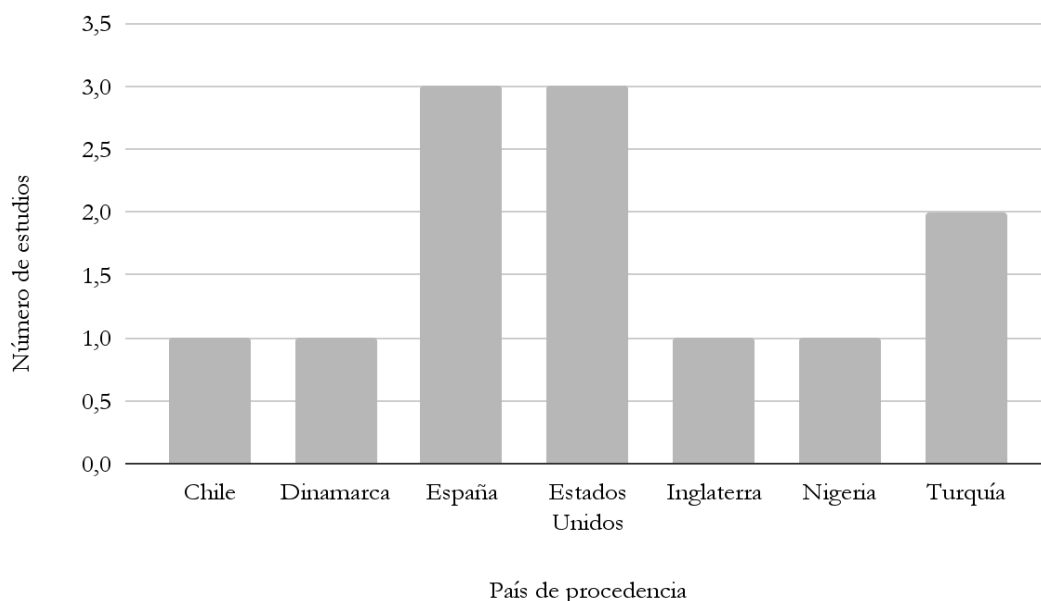


Figura 3. Lugares de publicación de los artículos

Respecto a las características de la muestra, se observa un predominio de alumnado de educación primaria y secundaria. Cuatro investigaciones combinaron muestras de ambas etapas educativas y un estudio incluyó comparativas con alumnado de educación infantil (Figura 4).

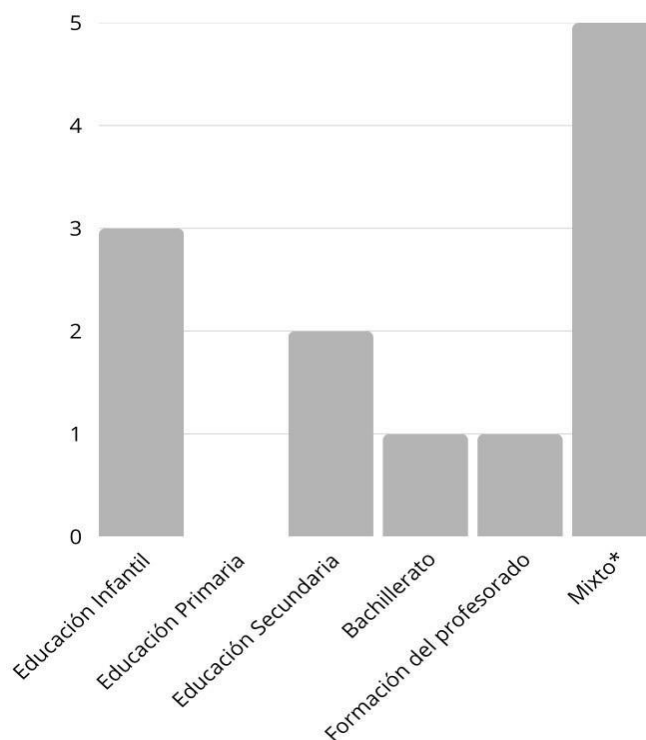


Figura 4. Distribución de muestra

De manera concreta, el análisis del uso del arte (museos, música, cursos de arte, entre otros) combinado con nuevas tecnologías muestra que la gran mayoría de estudios muestran asociaciones positivas, como alto rendimiento escolar, reducción de sanciones disciplinarias, aprendizaje socioemocional, motivación o creatividad. Solo un artículo niega una relación directa entre motivación y comprensión artística (Lekue, 2015).

En relación con la mejora en el aprendizaje de contenidos, el 83 % de los estudios (10 de 12) asocian la integración del arte con una mayor comprensión teórica, especialmente en Ciencias Sociales a través del patrimonio cultural (Escribano-Miralles y Molina, 2015). En cuanto a los enfoques metodológicos, diversas investigaciones incorporan propuestas como DUA (Adom et al., 2023) y STEAM (Sari et al., 2024). Respecto al desarrollo de habilidades, el 92 % de las investigaciones (11 de 12) evidencian beneficios en la empatía y el pensamiento crítico (Wibowo, 2025).

Respecto a las variables relacionadas con el arte, se identificaron tres grupos principales según frecuencia de aparición en los estudios analizados. Las variables personales e individuales incluyen motivación, creatividad, rendimiento, comportamiento y habilidades socioemocionales (Adom et al., 2023; Bowen y Kisida, 2022; Chemi, 2015; Egana-delSol, 2023; Escribano-Miralles, 2015; Escribano-Miralles y Molina, 2015; Lekue, 2015; Levstek et al., 2024; Odewumi, 2020; Prentiss, 2021). Las variables de contexto comprenden herramientas y recursos utilizados en las intervenciones (Adom et al., 2023; Bowen y Kisida, 2022; Chemi, 2015; Egana-delSol, 2023; Escribano-Miralles, 2015; Escribano-Miralles y Molina, 2015; Lekue, 2015; Odewumi, 2020; Prentiss, 2021; Sari et al., 2024; Tural, 2023). Finalmente, las variables sociodemográficas incluyen sexo, edad y nivel educativo (Lekue, 2015; Odewumi, 2020; Sari et al., 2024; Tural, 2023).

De forma agregada, el 75 % de los estudios (9 de 12) evidencian mejoras en variables personales como motivación y creatividad (Bowen y Kisida, 2022; Levstek et al., 2024). El 58 % (7 estudios) destacan el papel de contextos culturales, como museos, en el desarrollo de valores (Tural, 2023). Asimismo, el 67 % (8 estudios) integran tecnología junto con prácticas artísticas, asociándolo con mejoras en el rendimiento académico y habilidades socioemocionales. Solo un estudio (Lekue, 2015) presenta resultados no concluyentes.

Tabla 2. Resumen de los artículos incluidos en la revisión sistemática

Autor y año	Participantes	Variables principales	Resultados clave
Bowen y Kisida (2022)	n=15886, primaria y secundaria, EE. UU.	Curso de arte, asistencia, comportamiento, habilidades socioemocionales	Las experiencias artísticas reducen sanciones disciplinarias y mejoran el rendimiento académico y el aprendizaje socioemocional.
Chemi (2015)	Alumnado (N=12000) y profesorado (N=1600), primaria y secundaria, Dinamarca	Arte como herramienta educativa, rendimiento, habilidades socioemocionales	El uso del arte mejora el rendimiento académico y genera emociones positivas en el aprendizaje.
Egana-delSol (2023)	N=297, secundaria, Chile	Participación artística y cultural, rendimiento, habilidades socioemocionales	La participación en programas artísticos impacta positivamente en los logros académicos y la creatividad.
Escribano-Miralles (2015)	N=21, educación infantil, España	Museos, TIC, creatividad, motivación	El arte y el patrimonio cultural son herramientas eficaces para motivar y enseñar.
Escribano-Miralles y Molina (2015)	N=21, educación infantil, España	Museos como recurso educativo	Las salidas a museos fomentan la motivación y el aprendizaje significativo.
Lekue (2015)	N=606, primaria y secundaria, España	Edad, género, motivación, participación artística	No se encontró relación directa entre motivación y comprensión artística.
Levstek et al. (2024)	N=2257, secundaria, Inglaterra	Música, rendimiento académico	La elección de música predice un mejor rendimiento y reduce efectos de otros factores de bajo rendimiento.
Neach (2017)	Personal guía (N=8) y alumnado infantil (N=36), EE. UU.	Accesibilidad a museos, pensamiento visual, motivación	La formación de guías mejora la creación de actividades motivadoras para el alumnado.
Odewumi (2020)	N=60, bachillerato, Nigeria	Artes visuales, TIC, género, rendimiento	La enseñanza mediante TIC mejora el rendimiento en arte independientemente del sexo.
Prentiss (2021)	N=35, primaria y secundaria, EE. UU.	Curso de arte, rendimiento, comportamiento	El alumnado en cursos de arte muestra mayor rendimiento y menos sanciones.
Sari et al. (2024)	N=4, primaria con DEA ¹ , Turquía	STEAM, actividades artísticas, rendimiento	Las actividades STEAM y artísticas mejoran los logros académicos en alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
Tural (2023)	N=12, profesorado en formación, Turquía	Museos, valores, ciencias sociales	El uso educativo de museos favorece un aprendizaje de calidad centrado en valores.

4. Discusión

A pesar de la evidencia creciente sobre el valor del arte en la educación, existe aún una necesidad de estudios sistemáticos que integren análisis de metodologías, variables personales y contextuales, así como el impacto sobre habilidades socioemocionales y valores culturales en distintas etapas educativas. La presente revisión contribuye a llenar este vacío al sintetizar 12 estudios publicados entre 2015 y 2024, evaluando la efectividad de prácticas artísticas en entornos escolares. Para estructurar la discusión, los párrafos siguientes se organizan en función de los objetivos y preguntas de investigación, resaltando la relevancia teórica y práctica de los hallazgos.

Respecto a la primera pregunta de investigación, que indaga sobre la influencia del arte en la comprensión de contenidos teóricos y el desarrollo de habilidades, los resultados muestran que actividades como cursos de arte, música, artes visuales y programas culturales contribuyen significativamente al aprendizaje integral. Bowen y Kisida (2022) evidencian que la participación en cursos de arte mejora el comportamiento y las habilidades socioemocionales, mientras que Prentiss (2021) reporta mejoras en rendimiento académico y reducción de sanciones disciplinarias. La combinación de arte con tecnologías educativas, observada en Odewumi (2020) y Escribano-Miralles (2015), facilita la comprensión de conceptos complejos y permite que el alumnado interactúe con el contenido de manera activa, en concordancia con enfoques constructivistas y experiencias de aprendizaje significativas. Estos hallazgos destacan que el arte no solo promueve la adquisición de contenidos, sino que también potencia la motivación, la creatividad y la participación activa del alumnado, elementos esenciales para un aprendizaje profundo y sostenido.

En relación con la segunda pregunta de investigación, centrada en la contribución del arte al desarrollo de valores y su integración en enfoques pedagógicos, los estudios revisados indican que museos, patrimonio cultural y proyectos artísticos colaborativos favorecen la internalización de valores éticos y sociales. Escribano-Miralles y Molina (2015) muestran que las visitas a museos mejoran la motivación y el aprendizaje significativo, mientras que Tural (2023) evidencia la adquisición de valores en Ciencias Sociales mediante actividades culturales estructuradas. Enfoques metodológicos inclusivos como STEAM (Sari et al., 2024) y DUA (Adom et al., 2023; Neach, 2017) facilitan la participación del alumnado con diversidad funcional y promueven equidad, mostrando que la combinación de arte y metodologías innovadoras puede abordar la diversidad del alumnado. La literatura respalda estas conclusiones, sugiriendo que la integración del arte en contextos pedagógicos fortalece no solo el conocimiento académico, sino también la formación ética y social del estudiante (Morris, 2019; Wibowo, 2025).

La tercera pregunta de investigación aborda las metodologías más útiles para integrar el arte en el aula. Los hallazgos indican que la combinación de cursos de arte, proyectos creativos, visitas a museos y el uso de tecnología educativa resulta especialmente efectiva. Actividades interactivas, como la música y el arte digital, potencian la participación y la motivación, mientras que los entornos culturales brindan un contexto auténtico para el aprendizaje (Bowen y Kisida, 2022; Escribano-Miralles, 2015). Solo un estudio, Lekue (2015), muestra resultados no concluyentes, lo que sugiere que la efectividad depende de la planificación y del ajuste metodológico a las características del alumnado. Estos resultados confirman la relevancia de metodologías integradoras y adaptadas al contexto, que permiten un aprendizaje activo, significativo e inclusivo.

La revisión también pone de relieve la concentración geográfica y etaria de la investigación, predominando estudios en España y Estados Unidos, centrados principalmente en educación primaria y secundaria. Esto señala una necesidad de ampliar estudios en

Educación Infantil y en contextos con diversidad cultural o socioeconómica distinta, así como de realizar seguimientos longitudinales para evaluar el impacto sostenido de las intervenciones artísticas. Asimismo, la evidencia sugiere que la integración del arte contribuye a la equidad educativa, especialmente cuando se combina con metodologías inclusivas y entornos enriquecidos culturalmente, confirmando la importancia de estrategias pedagógicas que vinculen teoría, práctica y valores sociales.

5. Conclusiones

La revisión sistemática muestra que la integración de prácticas artísticas en el aula favorece tanto el aprendizaje de contenidos como el desarrollo integral del alumnado, incluyendo competencias socioemocionales, creatividad y motivación. El uso de recursos culturales, museos y tecnologías contribuye a fortalecer la conexión entre teoría y práctica, promoviendo un aprendizaje significativo y una comprensión más profunda de los contenidos.

El arte se consolida como un recurso pedagógico esencial, no solo para la transmisión de conocimientos sino también para fomentar valores socioculturales, inclusión y equidad, validando enfoques constructivistas y progresistas como los planteados por Wibowo (2025). La incorporación de metodologías inclusivas, como el Diseño Universal para el Aprendizaje y STEAM, evidencia que la adaptación a la diversidad del alumnado potencia la participación y los resultados educativos, reforzando la creatividad y el pensamiento crítico.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos sugieren la necesidad de sugerir la conveniencia de reforzar la presencia del arte en los currículos y proyectos educativos, así como de formar al profesorado en metodologías híbridas (Hobbs, 2021) y colaboraciones interculturales (Bowen y Kisida, 2022). Proyectos artísticos participativos, que vinculen contenidos curriculares con experiencias culturales reales, pueden fomentar la empatía, la ciudadanía activa y habilidades críticas, fortaleciendo al mismo tiempo la motivación y la implicación del alumnado.

Entre las limitaciones de la evidencia se encuentran la concentración de estudios en educación primaria y secundaria, la escasa representación de contextos de Educación Infantil y necesidades educativas especiales, así como la predominancia de investigaciones occidentales y diseños cuasiexperimentales. Estas limitaciones subrayan la necesidad de futuros estudios que consideren enfoques longitudinales y multiculturales, evalúen la integración del arte con tecnologías emergentes y metodologías innovadoras, y analicen su impacto a largo plazo en habilidades socioemocionales y valores éticos.

Finalmente, la evidencia respalda al arte como un pilar pedagógico para la educación del siglo XXI, capaz de formar personas críticas, creativas e inclusivas, preparadas para enfrentar desafíos contemporáneos y contribuir a sociedades más equitativas y culturalmente conscientes.

6. Referencias

- Adom, D., Abroampa, W. K., Amoako, R., Toquero, C. M., & Kquofi, S. (2023). Towards an Inclusive Pedagogy: Applying the Universal Design for Learning in an Introduction to History of Global Art Course in Ghana. *Journal of Contemporary Issues in Education*, 18(1), 79-97. <https://doi.org/10.20355/jcie29529>
- Bowen, D. H., & Kisida, B. (2022). Investigating the causal effects of arts education. *Journal*

- of Policy Analysis and Management*, 42(3), 624–647.
<https://doi.org/10.1002/pam.22449>
- Chemi, T. (2015). Learning through the arts in Denmark: A positive psychology qualitative approach. *Journal for Learning through the Arts*, 11(1).
<https://doi.org/10.21977/D911115962>
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia* (Trad. J. A. Marina). Paidós.
- Dordio, A., Lancho, E., Merchán, M., & Merchán, P. (2024). Cultural Heritage as a Didactic Resource through Extended Reality: A Systematic Review of the Literature. *Multimodal Technologies and Interaction*, 8(7), 58.
<https://doi.org/10.3390/mti8070058>
- Egana-delSol, P. (2023). The impacts of a high-school art-based program on academic achievements, creativity, and creative behaviors. *npj Science of Learning*, 8(39).
<https://doi.org/10.1038/s41539-023-00187-6>
- Escribano-Miralles, A. (2015). Utilización del patrimonio para el aprendizaje de la historia en Educación Infantil: Experiencia educativa "¡Esta clase es un museo!". *Pulso: Revista de Educación*, (38), 8.
- Escribano-Miralles, A., y Molina, S. (2015). La importancia de salidas escolares y museos en la enseñanza de las ciencias sociales en Educación Infantil: Análisis de un caso a partir del modelo CIPP. *CLIO. History and History Teaching*, 41, 1–31.
<http://clio.rediris.es/n41/articulos/EscribanoMolina2015.pdf>
- Films Media Group. (2013). *Germany's education system: Dan Rather reports on global education systems* [Video]. Films On Demand.
<https://fod.infobase.com/PortalPlaylists.aspx?wID=97665&xtid=114473>
- García-Huidobro-Munita, R., y Montenegro-González, C. (2020). Las prácticas artísticas con enfoques feministas como experiencias educativas que promueven la transformación social. *Revista Electrónica Educare*, 24(1), 1–16.
<https://doi.org/10.15359/ree.24-1.23>
- González-Zamar, M., Abad-Segura, E., & Ademar Ferreyra, H. (2023). Visual Arts Education literacy in university contexts. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (19), 170-186.
<https://doi.org/10.46661/ijeri.5735>.
- Goodman-Casanova, J., Guzmán-Parra, J., Mayoral-Cleries, F., & Cuesta-Lozano, D. (2023). Community-based art groups in mental health recovery: A systematic review and narrative synthesis. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 31, 158-173. <https://doi.org/10.1111/jpm.12970>
- Hobbs, T. D. (2021, May 13). Cheating at school is easier than ever—and it's rampant. *The Wall Street Journal*.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=150290106>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5592697>
- Jefferson, B. (2020). Education and school reform. In A. C. Washington y B. D. Brady (Eds.), *The comprehensive history of educational practice* (pp. 258–325). Highcourt Publishing.
- Lee, C. (2023). Memorialization through metaverse: new technologies for heritage education. In *Proceedings of the 29th CIPA Symposium "Documenting, Understanding, Preserving Cultural Heritage: Humanities and Digital Technologies*

- for *Shaping the Future*” (Vol. XLVIII-M-2-2023, pp. 919–926). Florence, Italy.
- Lekue, P. (2015). Artistic understanding and motivational characteristics. *International Journal of Art & Design Education*, 34(1), 44–59. <https://doi.org/10.1111/jade.12007>
- Levstek, M., Elliott, D., & Banerjee, R. (2024). Music always helps: Associations of music subject choices with academic achievement in secondary education. *British Educational Research Journal*, 50(1), 385–413. <https://doi.org/10.1002/berj.3928>
- Morris, T. H. (2019). Experiential learning – a systematic review and revision of Kolb’s model. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1064–1077. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Moutawaqil, N., & Susanto, M. (2024). Implementation of differentiated learning in improving students’ learning subjects results at sdn 2 karang luhur. *International Journal of Engagement and Empowerment (IJE2)*, 4(1), 37–47. <https://doi.org/10.53067/ije2.v4i1.143>
- Neach, L. (2017). *Connecting universal design for learning with gallery tours in art museum education* [Trabajo de fin de máster, Colegio de Arte y Diseño Moore]. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED574834.pdf>
- Odewumi, M. O. (2020). Assessing learning experiences of senior secondary schools students in visual arts through web-based instruction. *Pakistan Journal of Distance and Online Learning*, 6(1), 1–16. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1301964.pdf>
- Pepic, V., McWilliams, S., Shuler, S., Williamson, H., & Secakuku, A. (2022). Evaluating the Impact of a Culturally Sensitive Art Program on the Resilience, Perceived Stress, and Mood of Urban American Indian Youth. *American Indian and Alaska native mental health research*, 29 1, 37–58. <https://doi.org/10.5820/aian.2901.2022.37>
- Pinzón Arteaga, J. (2023). Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel en el desarrollo de estrategias de aprendizaje hacia un pensamiento crítico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8858–8870. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12041
- Prentiss, E. (2021). *The effect of visual arts course placement on academic performance and behavior of sixth-, seventh-, and eighth-grade students attending a Tennessee K–8 alternative school* [Tesis doctoral, Universidad de Belhaven]. ProQuest Dissertations & Theses.
- Sabeti, S. (2019). Making murals in the Marshall Islands and Hawai’i: An exploration of the possibilities and limits of artistic agency in a community arts education project. *Crossings: Journal of Migration & Culture*, 10(1), 71–87. https://doi.org/10.1386/cjmc.10.1.71_1
- Samiya, R. (2025). Education through the cultural dimension: integration of knowledge with traditions and arts. *Studies in Education Sciences*, 6(3). <https://doi.org/10.54019/sesv6n3-009>
- Sari, H., Çevik, M., & Çevik, Ö. (2024). The impact of STEAM (STEM + arts) activities on learning outcomes in students with specific learning disabilities. *Support for Learning*, 39, 3–21. <https://doi.org/10.1111/1467-9604.12462>
- Sarroub, L. K., & Nicholas, C. (2021). *Doing fieldwork at home: The ethnography of education in familiar contexts*. Rowman & Littlefield Publishers. <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1523&context=teachle>

arnfacpub

- Štěpánková, K. (2022). The Importance of Self-Experience in Art for Future Generalist Teachers. *Tercio Creciente*, 75-90. <https://doi.org/10.17561/rtc.extra6.7008>
- Tao, Z., & Burtseva, Y. (2024). Principles of Teachers' Multicultural Competences Development in the Art Cycle Disciplines. *Educational Challenges*, 29(2), 401-413. <https://doi.org/10.34142/2709-7986.2024.29.2.27>
- Tural, A. (2023). Pre-Service Teachers' Opinions on the Role of Museums in Value Transmission. *Problems of Education in the 21st Century*, 81(4), 547–562. <https://doi.org/10.33225/pec/23.81.547>
- Ukeni, I. (2023). A case for film as an andragogical tool for business schools in Africa: Trends, challenges and prospects. *Africa Journal of Management*, 9, 401 - 422. <https://doi.org/10.1080/23322373.2023.2273748>
- UNESCO. (2006). *Hoja de ruta para la educación artística: Conferencia Mundial sobre la Educación Artística, Lisboa, 6–9 de marzo de 2006*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000384200_spa
- Wegner, G. (2019, January 4). *First Lego league wrap 2018*. Graham Wegner – Open educator. <https://gwegner.edublogs.org/>
- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with differentiated learning in primary schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>
- Xu, B. (2024). Practice of Digital Media Art Education Based on Virtual Reality Technology. *Journal of Electrical Systems*, 20(3), 1714-1723. <https://doi.org/10.52783/jes.1711>

Anexo 1. Trabajos incluidos en la revisión

- Bowen, D. H., & Kisida, B. (2022). Investigating the causal effects of arts education. *Journal of Policy Analysis and Management*, 42(3), 624–647. <https://doi.org/10.1002/pam.22449>
- Chemí, T. (2015). Learning through the arts in Denmark: A positive psychology qualitative approach. *Journal for Learning through the Arts*, 11(1). <https://doi.org/10.21977/D911115962>
- Egana-delSol, P. (2023). The impacts of a high-school art-based program on academic achievements, creativity, and creative behaviors. *npj Science of Learning*, 8(39). <http://dx.doi.org/10.1038/s41539-023-00187-6>
- Escribano-Miralles, A. (2015). Utilización del patrimonio para el aprendizaje de la historia en Educación Infantil: Experiencia educativa "¡Esta clase es un museo!". *Pulso: Revista de Educación*, (38), 8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5592697>
- Escribano-Miralles, A., y Molina, S. (2015). La importancia de salidas escolares y museos en la enseñanza de las ciencias sociales en Educación Infantil: Análisis de un caso a partir del modelo CIPP. *CLIO. History and History Teaching*, 41, 1–31. <http://clio.rediris.es/n41/articulos/EscribanoMolina2015.pdf>
- Lekue, P. (2015). Artistic understanding and motivational characteristics. *International Journal of Art & Design Education*, 34(1), 44–59. <https://doi.org/10.1111/jade.12007>
- Levstek, M., Elliott, D., & Banerjee, R. (2024). Music always helps: Associations of music subject choices with academic achievement in secondary education. *British Educational Research Journal*, 50(1), 385–413. <https://doi.org/10.1002/berj.3928>
- Neach, L. (2017). *Connecting universal design for learning with gallery tours in art museum education* [Trabajo de fin de máster, Colegio de Arte y Diseño Moore]. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED574834.pdf>
- Odewumi, M. O. (2020). Assessing learning experiences of senior secondary schools students in visual arts through web-based instruction. *Pakistan Journal of Distance and Online Learning*, 6(1), 1–16. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1301964.pdf>
- Prentiss, E. (2021). *The effect of visual arts course placement on academic performance and behavior of sixth-, seventh-, and eighth-grade students attending a Tennessee K–8 alternative school* [Tesis doctoral, Universidad de Belhaven]. ProQuest Dissertations & Theses.
- Sari, H., Çevik, M., & Çevik, Ö. (2024). The impact of STEAM (STEM + arts) activities on learning outcomes in students with specific learning disabilities. *Support for Learning*, 39, 3–21. <https://doi.org/10.1111/1467-9604.12462>
- Tural, A. (2023). Pre-Service Teachers' Opinions on the Role of Museums in Value Transmission. *Problems of Education in the 21st Century*, 81(4), 547–562. <https://doi.org/10.33225/pec/23.81.547>