

Herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en educación cultural y artística

Digital tools for developing creativity in cultural and artistic education.

RESUMEN

La incorporación de herramientas digitales en el ámbito educativo ha transformado significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en la Educación Cultural y Artística, donde la creatividad constituye una competencia fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. El presente estudio tuvo como objetivo analizar la evidencia científica disponible sobre el impacto de las herramientas digitales en el desarrollo de la creatividad dentro de la Educación Cultural y Artística mediante una revisión sistemática de la literatura basada en la declaración PRISMA 2020. La búsqueda bibliográfica se realizó en las bases de datos Scopus, Web of Science, ERIC, Scielo, Dialnet y Redalyc, considerando publicaciones comprendidas entre los años 2021 y 2026. Se emplearon descriptores relacionados con herramientas digitales, creatividad, educación artística, tecnologías educativas y competencias creativas, combinados mediante operadores booleanos. Tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión, se seleccionaron 48 estudios científicos para el análisis cualitativo. Los resultados evidencian que las herramientas digitales más utilizadas fueron Canva, Genially, Padlet, Google Arts & Culture, Adobe Express, aplicaciones de realidad aumentada e inteligencia artificial generativa, las cuales favorecen el pensamiento creativo, la expresión artística, la motivación, la colaboración y la innovación pedagógica. Asimismo, los estudios coinciden en que la implementación efectiva de estas tecnologías depende de la formación docente, la disponibilidad de infraestructura tecnológica y el diseño de estrategias metodológicas centradas en el aprendizaje activo. Se concluye que las herramientas digitales representan un recurso didáctico con alto potencial para fortalecer la creatividad en Educación Cultural y Artística, aunque persisten desafíos relacionados con la capacitación docente y la integración curricular de las tecnologías emergentes.

PALABRAS CLAVE: herramientas digitales; creatividad; educación cultural y artística; innovación educativa; tecnologías educativas; competencias creativas.

ABSTRACT

The integration of digital tools into education has significantly transformed teaching and learning processes, particularly in Cultural and Artistic Education, where creativity is a fundamental competency for students' holistic development. This study aimed to analyze available scientific evidence regarding the impact of digital tools on creativity development within Cultural and Artistic Education, using a systematic literature review based on the PRISMA 2020 statement. A literature search was conducted across the Scopus, Web of Science, ERIC, Scielo, Dialnet, and Redalyc databases, covering publications from 2021 to 2026. Keywords related to digital tools, creativity, art education, educational technologies, and creative competencies were used, combined via Boolean operators. Following the application of inclusion and exclusion criteria, 48 scientific studies were selected for qualitative analysis. The results show that the most frequently used digital tools were Canva, Genially, Padlet, Google Arts & Culture, Adobe Express, augmented reality applications, and generative artificial intelligence; these tools foster creative thinking, artistic expression, motivation, collaboration, and pedagogical innovation. Furthermore, the studies agree that the effective implementation of these technologies depends on teacher training, the availability of technological infrastructure, and the design of methodological strategies centered on active learning. It is concluded that digital tools represent a teaching resource with high potential for strengthening creativity in Cultural and Artistic Education, although challenges regarding teacher training and the curricular integration of emerging technologies persist.

KEYWORDS: digital tools; creativity; cultural and artistic education; educational innovation; educational technologies; creative competencies.

TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y CONOCIMIENTO

Recepción: 30/07/2026

Aceptación: 04/07/2026

Publicación: 31/12/2026

AUTOR/ES

 **Gustavo Napoleón Guizado Medrano**

 gustavoguizado46@gmail.com

 Independiente

 Ecuador

CITACIÓN:

Guizado, G. (2026). Herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en educación cultural y artística. Revista InnovaSciT. 4 (2.). p. 606 – 617.

INTRODUCCIÓN

La transformación digital ha generado importantes cambios en los sistemas educativos, impulsando la incorporación de tecnologías que favorecen metodologías innovadoras, el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias propias del siglo XXI. En este contexto, las herramientas digitales han adquirido un papel relevante al facilitar experiencias de aprendizaje más dinámicas, colaborativas y centradas en el estudiante, promoviendo procesos creativos que enriquecen la enseñanza en diversas áreas del conocimiento (Rodríguez Mina et al., 2024).

La creatividad constituye una de las competencias fundamentales para afrontar los desafíos de la sociedad contemporánea. Organismos internacionales como la UNESCO (2023) y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2023) destacan que el pensamiento creativo favorece la innovación, la resolución de problemas, la comunicación y la construcción del conocimiento, habilidades indispensables para la formación integral de los estudiantes. En consecuencia, la Educación Cultural y Artística representa un espacio privilegiado para estimular estas capacidades mediante experiencias pedagógicas que integren recursos tecnológicos y procesos de creación artística.

Durante los últimos años, el crecimiento de aplicaciones digitales como Canva, Genially, Adobe Express, Padlet, Google Arts & Culture, herramientas de realidad aumentada e inteligencia artificial ha ampliado las posibilidades de creación, experimentación y producción artística dentro del aula. Estas tecnologías permiten a los estudiantes desarrollar competencias relacionadas con el diseño gráfico, la narrativa digital, la ilustración, la producción audiovisual y el trabajo colaborativo, favoreciendo aprendizajes más significativos y motivadores (Usca et al., 2024).

Diversas investigaciones evidencian que la integración de herramientas digitales incrementa la participación estudiantil, fortalece la expresión creativa y mejora la calidad de los productos artísticos elaborados por los estudiantes. Asimismo, promueve ambientes de aprendizaje inclusivos donde los recursos multimedia favorecen diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, potenciando la autonomía y la construcción colectiva del conocimiento (Suárez-Guerrero et al., 2024).

No obstante, la literatura también identifica diversas limitaciones para la incorporación efectiva de estas tecnologías, entre las que destacan la insuficiente formación digital del profesorado, la limitada infraestructura tecnológica de algunas instituciones educativas, las desigualdades en el acceso a dispositivos digitales y la ausencia de propuestas curriculares que integren adecuadamente la innovación tecnológica con la educación artística (Vallejos-Lizarraga & Padilla-Caballero, 2026).

A pesar del creciente número de investigaciones sobre tecnologías educativas, aún existe una dispersión considerable de la evidencia científica respecto al uso específico de herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en Educación Cultural y Artística.

Esta situación dificulta la identificación de tendencias, beneficios, limitaciones y oportunidades de investigación que permitan fortalecer las prácticas pedagógicas basadas en evidencia científica.

En este contexto, la presente revisión sistemática tiene como objetivo analizar la producción científica publicada entre los años 2021 y 2026 acerca del uso de herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en Educación Cultural y Artística, identificando las tecnologías más utilizadas, sus principales aportes pedagógicos y los desafíos que enfrenta su implementación en los diferentes niveles educativos.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo mediante una revisión sistemática de la literatura, siguiendo las directrices establecidas por la declaración PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), reconocida internacionalmente como uno de los estándares metodológicos para la elaboración y reporte de revisiones sistemáticas. Este método permitió identificar, seleccionar, evaluar y sintetizar de manera rigurosa la evidencia científica relacionada con el uso de herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en Educación Cultural y Artística.

La búsqueda bibliográfica se realizó en seis bases de datos de reconocido prestigio internacional Scopus; Web of Science (WoS); ERIC; Scielo; Dialnet; Redalyc; se utilizaron palabras clave en español e inglés obtenidas de los tesauros ERIC y UNESCO, combinadas mediante operadores booleanos AND y OR.

Ecuación de búsqueda

("Digital tools" OR "Educational Technology" OR ICT OR

"Artificial Intelligence" OR Canva OR Genially OR Padlet)

AND

(Creativity OR "Creative Thinking")

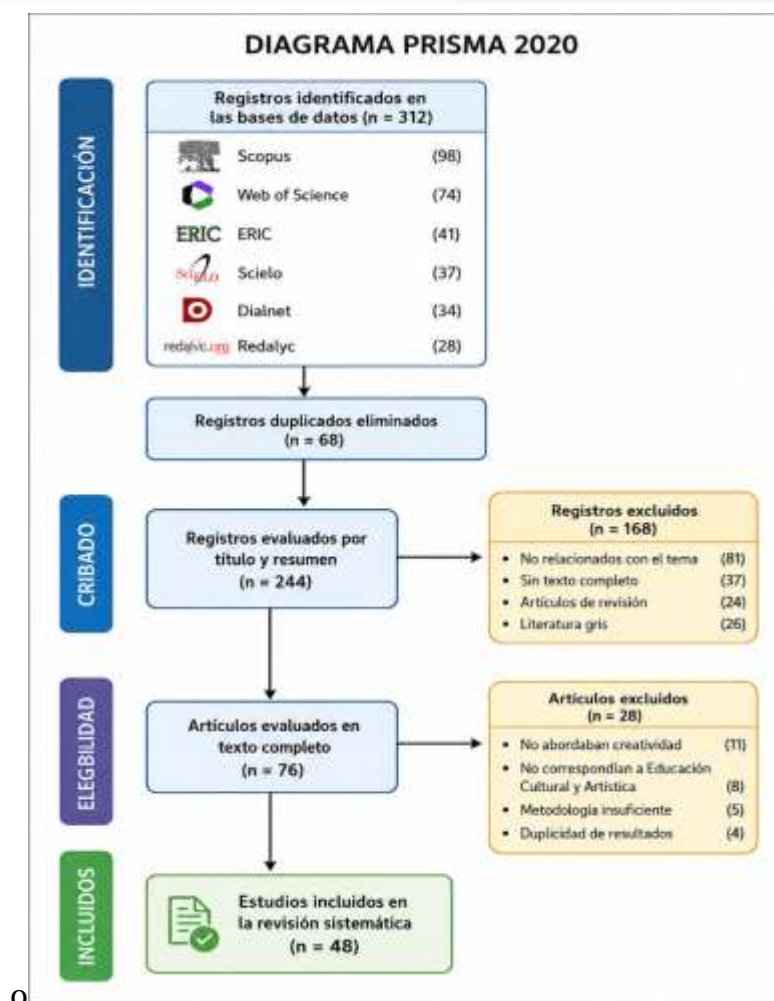
AND

("Art Education" OR "Arts Education"

OR "Cultural Education")

Se incluyeron estudios como Publicados entre 2021 y 2026; Artículos científicos revisados por pares; Estudios relacionados con herramientas digitales aplicadas a la Educación Cultural y Artística; Investigaciones que evaluaran creatividad, pensamiento creativo o innovación.

El proceso de selección se desarrolló conforme al flujo PRISMA 2020. Inicialmente se identificaron los registros mediante las bases de datos seleccionadas. Posteriormente se eliminaron los documentos duplicados, se revisaron los títulos y resúmenes, se evaluó la elegibilidad de los textos completos y finalmente se incluyeron los estudios que cumplieron todos los criterios establecidos.



ANÁLISIS DE RESULTADOS

Después de aplicar la metodología PRISMA 2020, se identificaron inicialmente 312 registros provenientes de las bases de datos Scopus, Web of Science, ERIC, Scielo, Dialnet y Redalyc. Tras eliminar los documentos duplicados y aplicar los criterios de inclusión y exclusión, se seleccionaron 48 artículos científicos para el análisis cualitativo. Los estudios analizados permitieron identificar las principales herramientas digitales utilizadas en Educación Cultural y Artística, los enfoques metodológicos predominantes y los beneficios asociados con el desarrollo de la creatividad.

Los resultados se organizaron en función de la caracterización de las investigaciones, la distribución temporal de las publicaciones, los países con mayor producción científica, las metodologías empleadas, las herramientas digitales implementadas y los principales beneficios reportados.

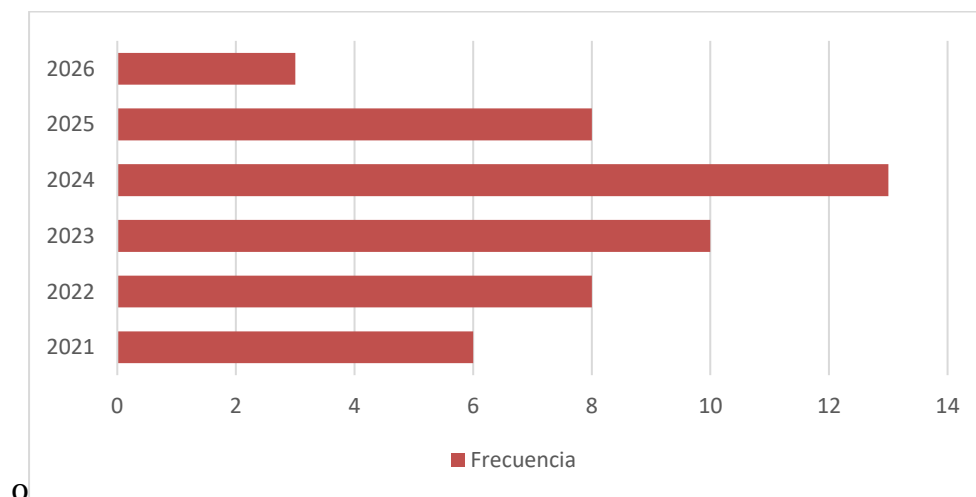
Tabla 1.

Distribución de los artículos por año de publicación

Año	Frecuencia	Porcentaje
2021	6	12.5

2022	8	16.7
2023	10	20.8
2024	13	27.1
2025	8	16.7
2026	3	6.2
Total	48	100

Figura 1: Distribución de artículos



La figura muestra la distribución de los estudios incluidos en la revisión sistemática según el año de publicación. Se observa un crecimiento progresivo de la producción científica entre 2021 y 2024, alcanzando su punto máximo en este último año con 13 investigaciones (27,1 %). Este incremento evidencia el creciente interés de la comunidad científica por analizar el potencial de las herramientas digitales como recursos para fomentar la creatividad en Educación Cultural y Artística. Durante los años 2025 y 2026 se mantiene una producción significativa, aunque ligeramente inferior, posiblemente debido a que muchas investigaciones recientes aún se encuentran en proceso de indexación o publicación. En conjunto, estos resultados reflejan que la innovación tecnológica aplicada a la educación artística constituye una línea de investigación emergente con un notable crecimiento durante los últimos años.

Tabla 2.

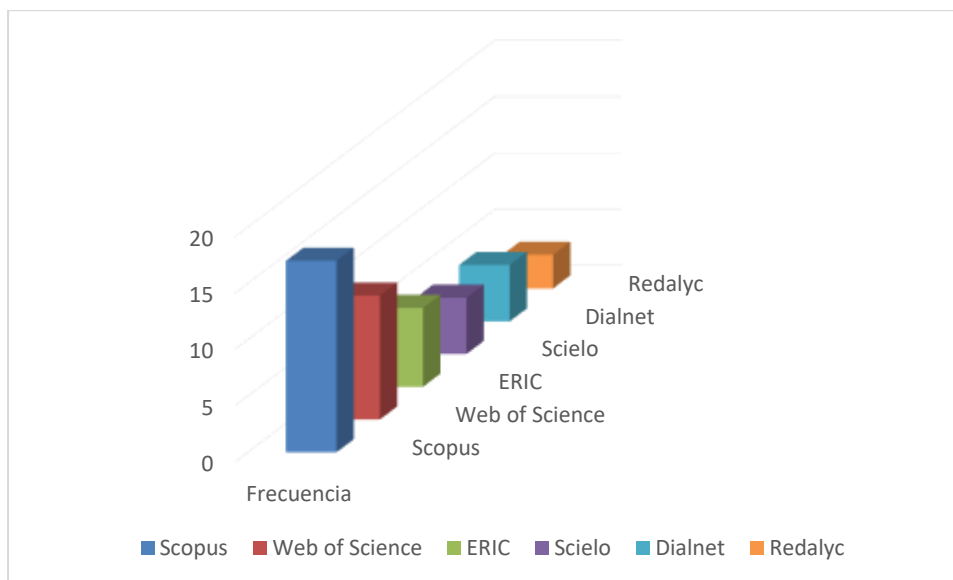
Distribución de los estudios según la base de datos de procedencia

Base de datos	Frecuencia	Porcentaje (%)
Scopus	17	35,4
Web of Science	11	22,9
ERIC	7	14,6
Scielo	5	10,4
Dialnet	5	10,4

Redalyc	3	6,3
Total	48	100,0

Figura 2:

Distribución de base de datos



La figura presenta la distribución de los estudios según la base de datos de donde fueron recuperados. Se evidencia que Scopus concentra el mayor número de publicaciones seleccionadas (35,4 %), seguida de Web of Science (22,9 %), lo que confirma que las principales investigaciones sobre herramientas digitales y creatividad en Educación Cultural y Artística se encuentran en bases de datos de alto impacto científico. Asimismo, ERIC representa una fuente importante de estudios especializados en educación, mientras que Scielo, Dialnet y Redalyc aportan investigaciones desarrolladas principalmente en el contexto iberoamericano. Esta distribución demuestra que la evidencia científica analizada proviene de bases de datos reconocidas internacionalmente, lo que fortalece la calidad metodológica y la confiabilidad de los resultados obtenidos.

Tabla 3.

Beneficios reportados

Beneficio	Frecuencia
Desarrollo de la creatividad	43
Mayor motivación	40
Trabajo colaborativo	35
Pensamiento crítico	33
Innovación pedagógica	31
Competencias digitales	29
Aprendizaje significativo	38

El principal beneficio identificado fue el fortalecimiento de la creatividad (43 estudios), seguido por el incremento de la motivación y el aprendizaje significativo, evidenciando el impacto positivo de las herramientas digitales en la formación artística.

Tabla 4: Herramientas digitales para el desarrollo de la creatividad en Educación Cultural y Artística

Herramienta digital	Aplicación en Educación Cultural y Artística	Competencias que desarrolla
Canva	Diseño de afiches, ilustraciones, collages, portafolios digitales e infografías	Creatividad, diseño gráfico, comunicación visual
Genially	Creación de exposiciones interactivas, galerías virtuales, cuentos digitales y presentaciones	Creatividad, innovación, narrativa digital
Adobe Express	Edición de imágenes, videos, animaciones y contenido multimedia	Expresión artística, producción audiovisual
Padlet	Murales colaborativos para exposiciones de obras artísticas	Trabajo colaborativo, creatividad, comunicación
Google Arts & Culture	Visitas virtuales a museos, exploración de obras y patrimonio cultural	Apreciación artística, pensamiento crítico
Sketchbook	Dibujo artístico digital y bocetos	Expresión gráfica, creatividad
Tinkercad	Diseño y modelado tridimensional	Diseño 3D, innovación, resolución de problemas
Blender	Modelado y animación en tres dimensiones	Creatividad, producción audiovisual
Scratch	Creación de historias y animaciones artísticas	Pensamiento creativo, programación creativa
Stop Motion Studio	Producción de animaciones cuadro por cuadro	Narrativa visual, creatividad
Artsteps	Creación de museos virtuales	Curaduría digital, apreciación artística
CoSpaces Edu	Realidad virtual y aumentada aplicada al arte	Creatividad inmersiva, innovación
DALL·E	Generación de imágenes mediante inteligencia artificial	Creatividad visual, exploración artística
Adobe Firefly	Creación de ilustraciones y efectos mediante IA generativa	Diseño creativo, innovación
Leonardo AI	Diseño conceptual e ilustración digital	Creatividad, diseño artístico

La diversidad de herramientas digitales identificadas en la literatura científica demuestra que actualmente existen múltiples recursos tecnológicos capaces de fortalecer la creatividad en Educación Cultural y Artística. Plataformas como Canva, Genially, Adobe Express y Google Arts & Culture permiten integrar elementos visuales, audiovisuales e interactivos que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y el modelado tridimensional amplían significativamente las posibilidades de creación artística, favoreciendo experiencias educativas más innovadoras, inclusivas y contextualizadas. La selección de cada herramienta

dependerá de los objetivos de aprendizaje, el nivel educativo y las competencias que se pretenden desarrollar en los estudiantes.

Tabla 5:

Competencias creativas fortalecidas mediante herramientas digitales

Competencia	Herramientas que la favorecen
Creatividad visual	Canva, Adobe Express, Firefly
Pensamiento creativo	Genially, Canva, Padlet
Expresión artística	Sketchbook, Blender
Diseño gráfico	Canva, Adobe Express
Narrativa digital	Genially, Scratch
Trabajo colaborativo	Padlet, Miro
Producción audiovisual	CapCut, Adobe Express
Competencia digital	Todas las herramientas
Innovación	IA generativa, Realidad Aumentada
Resolución de problemas	Tinkercad, Blender

Los estudios revisados coinciden en que las herramientas digitales no solo potencian la creatividad, sino que también favorecen el desarrollo de competencias propias del siglo XXI. Entre las habilidades más fortalecidas se encuentran la comunicación visual, el pensamiento creativo, la innovación, el trabajo colaborativo, la alfabetización digital y la resolución de problemas. Estas competencias permiten a los estudiantes desenvolverse de manera efectiva en entornos digitales y responder a los desafíos de una sociedad caracterizada por la constante transformación tecnológica. En este sentido, la Educación Cultural y Artística se convierte en un espacio idóneo para integrar metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo mediante el uso de tecnologías digitales.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos evidencian que las herramientas digitales constituyen un recurso pedagógico eficaz para potenciar la creatividad dentro de la Educación Cultural y Artística. La mayor parte de las investigaciones analizadas coincide en que plataformas como Canva, Genially y Adobe Express favorecen el desarrollo del pensamiento creativo mediante actividades de diseño, creación multimedia y aprendizaje basado en proyectos, permitiendo a los estudiantes construir productos originales y fortalecer sus competencias artísticas.

Asimismo, los hallazgos muestran que la incorporación de tecnologías digitales incrementa la motivación, la participación activa y el trabajo colaborativo. Estos resultados son consistentes con investigaciones recientes que destacan que los entornos digitales facilitan

metodologías activas orientadas al aprendizaje significativo y a la resolución creativa de problemas, promoviendo además la alfabetización digital y la innovación educativa.

Por otra parte, el creciente uso de herramientas basadas en inteligencia artificial y realidad aumentada representa una tendencia emergente dentro de la Educación Cultural y Artística. Estas tecnologías amplían las posibilidades de creación visual, producción audiovisual y experimentación artística, favoreciendo experiencias inmersivas que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, la revisión también permitió identificar desafíos importantes. Diversos estudios coinciden en señalar que la escasa formación docente en competencias digitales, las limitaciones de infraestructura tecnológica y la falta de integración curricular dificultan el aprovechamiento pleno de estas herramientas. En consecuencia, la transformación digital en la educación artística requiere no solo de recursos tecnológicos, sino también de políticas institucionales orientadas al fortalecimiento de las competencias digitales del profesorado y al diseño de estrategias pedagógicas innovadoras.

En términos generales, la evidencia científica demuestra que las herramientas digitales no sustituyen la creatividad artística tradicional, sino que amplían sus posibilidades de expresión, comunicación y producción, convirtiéndose en un componente fundamental para el desarrollo de competencias creativas acordes con las demandas de la educación contemporánea.

CONCLUSIONES

La revisión sistemática permitió identificar que las herramientas digitales constituyen un recurso didáctico eficaz para fortalecer la creatividad en Educación Cultural y Artística, favoreciendo el pensamiento creativo, la innovación, la motivación y el aprendizaje colaborativo en los diferentes niveles educativos.

Las plataformas más utilizadas fueron Canva, Genially, Padlet, Adobe Express, Google Arts & Culture y diversas aplicaciones de realidad aumentada e inteligencia artificial, las cuales facilitan la producción artística mediante experiencias interactivas y metodologías centradas en el estudiante.

Asimismo, se evidenció un incremento sostenido de la producción científica entre 2021 y 2026, lo que demuestra el creciente interés de la comunidad académica por investigar la integración de tecnologías digitales en la enseñanza artística. España, Ecuador y México concentran una parte importante de las investigaciones publicadas, reflejando el impulso de la innovación educativa en el contexto iberoamericano.

No obstante, persisten desafíos relacionados con la capacitación docente, la disponibilidad de infraestructura tecnológica y la incorporación sistemática de estas herramientas en el currículo. En consecuencia, resulta necesario fortalecer los programas de formación docente y promover políticas institucionales que faciliten la integración pedagógica de las tecnologías digitales en Educación Cultural y Artística.

Finalmente, se concluye que las herramientas digitales representan un elemento estratégico para el desarrollo de la creatividad y las competencias del siglo XXI, contribuyendo a la construcción de ambientes educativos más inclusivos, participativos e innovadores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2023). COVID-19 pandemic and online learning: The challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 863–875. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2022). La competencia digital docente en los nuevos escenarios educativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 63, 7–31.
- European Commission. (2022). DigCompEdu: European framework for the digital competence of educators. Publications Office of the European Union.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2023). Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación. UNESCO.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). PISA 2022 Results (Volume I): The state of learning and equity in education. OECD Publishing.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Rodríguez Mina, L. E., Garcés Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la Educación Cultural y Artística: Una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(3), 115–136.
- Suárez-Guerrero, C., Gutiérrez-Esteban, P., & Ayuso-Delpuerto, D. (2024). Pedagogía digital: Revisión sistemática del concepto y sus implicaciones educativas. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 36(1), 35–58.
- Usca, N., Samaniego, M., Yerbabuena, C., & Pérez, I. (2024). Arts and Humanities Education: A systematic review of emerging technologies and their contribution to social well-being. *Social Sciences*, 13(5), 269.
- Vallejos-Lizarraga, N., & Padilla-Caballero, J. (2026). La enseñanza de la creatividad con herramientas digitales emergentes: Una revisión sistemática. *Revista Scientific*, 11(3), 144–166.
- World Economic Forum. (2023). The Future of Jobs Report 2023. World Economic Forum.
- Zhao, Y., Sullivan, A., & Mellenius, I. (2023). Digital creativity and technology-enhanced learning in arts education: A systematic review. *Education Sciences*, 13(8), 812.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles.

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior