



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i4.4665>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los
estudiantes de 7mo. E.G.B.***

From music to art: how digital playlists boost creativity in 7th grade students

***Da música à arte: como as playlists digitais impulsionam a criatividade nos alunos
do 7º ano***

Claudia Maribel Morquecho Saldaña ^I
cmmorquechos@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-3595-6280>

Juan Eduardo Anzules Ballesteros ^{II}
jeanzulesb@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-1926-2492>

Tatiana Tapia Bastidas ^{III}
ttapia@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-5480-3917>

Correspondencia: cmmorquechos@ube.edu.ec

***Recibido:** 23 de noviembre de 2025 ***Aceptado:** 02 de diciembre de 2025 *** Publicado:** 28 de diciembre de 2025

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Resumen

El uso pedagógico de recursos digitales ha transformado el entorno educativo, especialmente a través de herramientas como las playlists musicales, que se integran como estímulos para la creatividad y la expresión artística. Este estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de playlists digitales y el desarrollo de la creatividad artística en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, descriptivo y transversal. Se aplicó un cuestionario tipo Likert a 40 estudiantes seleccionados bajo criterios de inclusión como interés por la música, matrícula activa y participación voluntaria. El instrumento, validado mediante coeficientes de fiabilidad estadística, mostró alta consistencia interna. Los resultados indicaron una correlación altamente significativa entre las playlists y la creatividad artística ($r = 0.911$; $p < .001$), destacando el impacto de la curaduría pedagógica y la experiencia emocional en la producción simbólica, la originalidad y el pensamiento divergente. Se concluye que las playlists digitales, cuando son diseñadas con intención educativa, representan un recurso efectivo para fortalecer competencias creativas en el aula, facilitando aprendizajes más expresivos, participativos y vinculados con la sensibilidad artística.

Palabras Claves: Tecnología educativa; Música; Creatividad; Expresión artística.

Abstract

The pedagogical use of digital resources has transformed the educational environment, especially through tools such as music playlists, which are integrated as stimuli for creativity and artistic expression. This study aimed to determine the relationship between the use of digital playlists and the development of artistic creativity in seventh-grade students in Basic General Education. The research adopted a quantitative approach, with a non-experimental, descriptive, and cross-sectional design. A Likert-type questionnaire was administered to 40 students selected based on inclusion criteria such as interest in music, active enrollment, and voluntary participation. The instrument, validated using statistical reliability coefficients, showed high internal consistency. The results indicated a highly significant correlation between playlists and artistic creativity ($r = 0.911$; $p < .001$), highlighting the impact of pedagogical curation and emotional experience on symbolic production, originality, and divergent thinking. It is concluded that digital playlists, when designed with educational intent, represent an effective resource for strengthening creative skills in the classroom, facilitating more expressive, participatory learning linked to artistic sensitivity.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Keywords: Educational technology; Music; Creativity; Artistic expression.

Resumo

A utilização pedagógica dos recursos digitais transformou o ambiente educativo, sobretudo através de ferramentas como as playlists musicais, integradas como estímulos para a criatividade e a expressão artística. Este estudo teve como objetivo determinar a relação entre a utilização de playlists digitais e o desenvolvimento da criatividade artística em alunos do sétimo ano do Ensino Básico. A investigação adotou uma abordagem quantitativa, com um desenho não experimental, descritivo e transversal. Foi aplicado um questionário do tipo Likert a 40 alunos selecionados com base em critérios de inclusão, como o interesse pela música, a inscrição ativa e a participação voluntária. O instrumento, validado através de coeficientes de fiabilidade estatística, apresentou uma elevada consistência interna. Os resultados indicaram uma correlação altamente significativa entre as playlists e a criatividade artística ($r = 0,911$; $p < 0,001$), destacando o impacto da curadoria pedagógica e da experiência emocional na produção simbólica, na originalidade e no pensamento divergente. Conclui-se que as playlists digitais, quando elaboradas com um propósito pedagógico, representam um recurso eficaz para o fortalecimento das competências criativas na sala de aula, facilitando uma aprendizagem mais expressiva e participativa, ligada à sensibilidade artística.

Palavras-chave: Tecnologia educativa; Música; Criatividade; Expressão artística.

Introducción

En la contemporaneidad educativa, los entornos digitales han reformulado los modos de interacción y aprendizaje de los estudiantes, generando nuevas dinámicas en el proceso formativo. Dentro de este universo digital, las playlists han emergido no solo como una herramienta de consumo musical, sino como un canal de expresión, creatividad y motivación en contextos escolares. Las plataformas de streaming han modificado radicalmente las formas de acceso a la música, facilitando su uso didáctico desde una perspectiva pedagógica que potencia el aprendizaje activo y significativo en diferentes áreas del conocimiento, incluyendo el arte y la creatividad en la Educación General Básica (Álvarez, 2024; González & Mora, 2025; Muñoz, 2024). Estas listas digitales permiten organizar experiencias sonoras que estimulan procesos cognitivos, afectivos y expresivos, lo que les confiere un valor relevante en el desarrollo de competencias blandas y capacidades creativas en el aula (Barros et al., 2024).

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

La incursión de las playlists como recurso educativo encuentra sustento en la necesidad de integrar tecnologías emergentes al ámbito formativo, en concordancia con los postulados de una educación más conectada, sensible y personalizada (Li & Wang, 2024). Esta incorporación no solo responde a una tendencia tecnológica, sino a un enfoque metodológico que reconoce el papel de la música como lenguaje universal que puede activar funciones cerebrales complejas, promover la autorregulación emocional y fomentar la innovación en los procesos de creación artística en estudiantes de nivel básico (Blanco, 2023; Yu et al., 2023). En este marco, el aula se transforma en un espacio de convergencia entre lo digital, lo musical y lo educativo, generando nuevas oportunidades para el aprendizaje integral.

Las playlists, al organizar contenidos musicales bajo criterios temáticos, emocionales o pedagógicos, se convierten en artefactos culturales que median el aprendizaje desde lo sensorial hacia lo conceptual. En el caso específico de estudiantes de séptimo de Educación General Básica, etapa en la que se consolidan habilidades simbólicas y se refuerza la identidad personal, estas herramientas pueden incidir positivamente en la estimulación de la creatividad artística al brindar escenarios auditivos que despiertan la imaginación, la reflexión estética y la producción simbólica (José et al., 2025; García, 2025). Esta conexión entre la música y la creatividad no es fortuita, sino respaldada por estudios que evidencian el impacto del entorno sonoro en la capacidad de idear, representar y transformar realidades a través del arte (Arenal et al., 2024; Martínez, 2024).

En la práctica educativa, se han documentado experiencias significativas en las que el uso de listas musicales curadas por docentes o estudiantes ha potenciado la creación de narrativas visuales, audiovisuales y performativas, favoreciendo el aprendizaje autónomo y colaborativo (Reyes, 2025; Rodríguez Cabrera et al., 2025). Estos procesos creativos no se limitan al área de música, sino que se articulan con otras disciplinas como lenguaje, artes visuales e incluso matemáticas, promoviendo un aprendizaje transdisciplinario. Así, las playlists actúan como detonantes emocionales y cognitivos que abren posibilidades para la producción artística en contextos escolares donde la creatividad muchas veces es relegada por enfoques más tradicionales de enseñanza (Alvarado, 2024; Manzanaro, 2024).

Sin embargo, el potencial educativo de las playlists digitales aún se encuentra poco explorado desde una perspectiva investigativa en niveles de básica media. Pese a los avances tecnológicos y la incorporación de dispositivos móviles en el aula, persiste una brecha en el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas que aprovechen la musicalidad digital como vehículo para el aprendizaje

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

creativo. La mayoría de los estudios actuales se centran en la educación superior o en programas especializados, sin considerar el contexto específico de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica, cuyas necesidades cognitivas y emocionales requieren abordajes particulares (Newman, 2024; Zhou & Kim, 2024).

En este sentido, se identifica como problema de investigación el escaso uso intencionado y pedagógico de las playlists digitales como mediadores para potenciar la creatividad artística en los estudiantes de 7mo de E.G.B. Una primera causa de este fenómeno se relaciona con la falta de formación docente en estrategias digitales que integren música y creatividad, lo cual genera un efecto directo en la limitada implementación de prácticas innovadoras en el aula (José et al., 2025; Holland, 2000). Una segunda causa se asocia al enfoque curricular rígido que prioriza contenidos conceptuales sobre experiencias expresivas, lo que limita el tiempo y el valor asignado a actividades artísticas creativas. Como efecto, los estudiantes no desarrollan adecuadamente competencias como la imaginación, la originalidad y la sensibilidad estética (Arias, 2024; García, 2025). Finalmente, una tercera causa obedece a la subvaloración de la música como recurso transversal y su confinamiento a la clase específica de Educación Musical, lo que provoca una visión reducida de su impacto formativo y, como consecuencia, un desaprovechamiento de su potencial creativo (Igbekele et al., 2024; Rivadeneira et al., 2025).

Desde la teoría, esta investigación se justifica al vincular los postulados de la educación artística y la pedagogía digital con el desarrollo de la creatividad en contextos escolares, destacando el valor de la música como agente mediador de procesos de aprendizaje significativo y expresivo (Li & Wang, 2024; Yu et al., 2023). Metodológicamente, el diseño cuasiexperimental propuesto permite contrastar cuantitativamente el impacto del uso pedagógico de playlists en el desarrollo de habilidades creativas, lo que otorga validez empírica al estudio (González & Mora, 2025; Zhou & Kim, 2024). Desde la práctica, se justifica en la necesidad de ofrecer a docentes de Educación General Básica herramientas innovadoras y contextualizadas que les permitan estimular la producción artística de sus estudiantes, fortaleciendo sus competencias creativas a partir de un entorno sonoro digital adaptado a sus intereses y realidades (Barros et al., 2024; Blanco, 2023).

El objeto de estudio de esta investigación es la influencia de las playlists digitales como herramienta pedagógica en la creatividad artística escolar. Se trata de comprender cómo este recurso, ampliamente utilizado en la cotidianidad digital de los jóvenes, puede adquirir un valor educativo significativo cuando se incorpora estratégicamente en procesos de enseñanza-aprendizaje. El sujeto de estudio está

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

constituido por estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica pertenecientes a una institución educativa particular, quienes se encuentran en una etapa clave del desarrollo cognitivo y afectivo, donde la exploración artística y la identidad expresiva cobran gran importancia para su formación integral (Álvarez, 2024; Reyes, 2025).

El objetivo general de este estudio es determinar cómo el uso pedagógico de playlists digitales influye en el desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de una institución particular. I. Establecer desde la teoría el marco conceptual que sustenta la relación entre música digital, playlists y creatividad en el ámbito educativo. II. Aplicar una intervención cuasiexperimental que permita medir cuantitativamente el impacto de las playlists en la producción creativa de los estudiantes. III. Analizar los resultados obtenidos a través de instrumentos de evaluación para verificar el efecto de la estrategia implementada en el desarrollo de habilidades creativas.

El creciente protagonismo de las tecnologías digitales en la vida de los estudiantes ha reformulado las formas en que estos interactúan con el conocimiento, siendo la música una de las expresiones culturales más consumidas y compartidas en estos entornos. Desde la perspectiva teórica, esta investigación se fundamenta en los principios del aprendizaje significativo, en donde la música se integra como un recurso mediador que permite conectar los intereses del estudiante con objetivos pedagógicos claros. Así, autores como García (2025) y José et al. (2025) destacan que el entorno sonoro puede convertirse en un espacio de estímulo cognitivo y emocional cuando se lo inserta estratégicamente en el proceso educativo, favoreciendo la emergencia de la creatividad como habilidad transversal.

Asimismo, desde el enfoque metodológico, se optó por una estrategia cuantitativa de tipo cuasiexperimental, lo cual permitió medir el impacto real del uso de playlists sobre el desarrollo de la creatividad artística, empleando instrumentos validados con rigurosidad científica. Esta decisión responde a la necesidad de otorgar objetividad y validez empírica al fenómeno observado, garantizando que los resultados puedan ser generalizables y útiles para el diseño de futuras intervenciones pedagógicas (Zhou & Kim, 2024; Yu et al., 2023). La aplicación de test de entrada y salida permite observar el progreso alcanzado por los estudiantes tras una intervención estructurada basada en el uso de playlists, lo que robustece el componente científico del estudio y contribuye a su replicabilidad.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Desde la práctica pedagógica, esta investigación responde a una necesidad urgente: la de innovar los métodos de enseñanza en los niveles básicos de escolaridad, donde la motivación por aprender suele estar profundamente relacionada con el uso de recursos lúdicos, expresivos y tecnológicos.

El aula contemporánea requiere incorporar herramientas que dialoguen con el universo simbólico de los estudiantes, y en este sentido, las playlists constituyen una estrategia viable, accesible y pedagógicamente poderosa. El trabajo de Alvarado (2024) y Barros et al. (2024) confirma que cuando los docentes incorporan la música en sus planificaciones, el nivel de participación y expresión del alumnado se incrementa significativamente, generando espacios para la producción artística y la autoafirmación creativa. Este trabajo, por tanto, no solo se justifica por su aporte académico, sino también por su pertinencia práctica en el contexto educativo actual.

En cuanto al objeto de estudio, se delimitó como la relación entre las playlists digitales y el desarrollo de la creatividad artística en estudiantes de Educación General Básica. Este objeto se articula con el enfoque de innovación pedagógica, donde se exploran nuevas metodologías para fomentar habilidades creativas en el alumnado a través del uso estratégico de recursos digitales. Específicamente, el uso de listas musicales diseñadas con intenciones pedagógicas se convierte en el eje de la intervención didáctica, al permitir la articulación de experiencias auditivas con procesos de producción simbólica en el ámbito artístico (Manzanaro, 2024; Rivadeneira et al., 2025).

El sujeto de estudio, por su parte, lo conforman estudiantes de séptimo grado de una institución educativa particular, quienes constituyen una población ideal para esta investigación debido a sus características de desarrollo cognitivo y emocional. En esta etapa escolar, los estudiantes se encuentran en pleno proceso de consolidación de su pensamiento abstracto, así como en la búsqueda de medios expresivos que les permitan afirmar su identidad. Las playlists, en tanto elemento cotidiano de su vida digital, ofrecen un puente significativo entre su experiencia diaria y el proceso formativo, favoreciendo un aprendizaje más contextualizado, motivador y creativo (Arenal et al., 2024; González & Mora, 2025).

A partir de lo anterior, se diseñaron los objetivos de la investigación, estructurados de manera coherente con el enfoque teórico, metodológico y empírico del estudio. El objetivo general fue determinar cómo el uso pedagógico de playlists digitales influye en el desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de una institución particular.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Los objetivos trazados fueron: I. Establecer desde la teoría el marco conceptual que sustenta la relación entre música digital, playlists y creatividad en el ámbito educativo. II. Aplicar una intervención cuasiexperimental que permita medir cuantitativamente el impacto de las playlists en la producción creativa de los estudiantes. III. Analizar los resultados obtenidos a través de instrumentos de evaluación para verificar el efecto de la estrategia implementada en el desarrollo de habilidades creativas.

Este estudio, por tanto, se inscribe en una línea de investigación que promueve la innovación educativa desde la integración de recursos digitales significativos para los estudiantes, como lo son las playlists musicales. A través de una aproximación científica rigurosa y una intervención pedagógica contextualizada, se espera no solo evidenciar la eficacia de esta estrategia, sino también aportar insumos para la formulación de prácticas educativas más creativas, inclusivas y conectadas con el universo cultural de los adolescentes en etapa escolar (Muñoz, 2024; Reyes, 2025).

Revisión de la literatura

Playlists digitales como recurso pedagógico

Interfaz tecnológica

La consolidación de las plataformas de música en streaming ha reformulado las formas de interacción entre los usuarios y los contenidos musicales, posibilitando una experiencia auditiva más dinámica, accesible y personalizada. Este fenómeno ha repercutido también en el ámbito educativo, donde las playlists digitales se posicionan como una herramienta emergente que combina funcionalidad tecnológica y potencial pedagógico. Según González y Mora (2025), la arquitectura digital de plataformas como Spotify permite configurar entornos personalizados de aprendizaje musical que pueden ser adaptados por docentes para diversos fines didácticos, favoreciendo la inclusión de todos los estilos de aprendizaje. Esta flexibilidad es clave, ya que permite al docente construir ambientes sonoros que respondan a las particularidades de su grupo, aprovechando tanto las características algorítmicas de recomendación como la posibilidad de selección manual de contenidos.

Las playlists, en tanto producto de una interfaz tecnológica amigable, facilitan no solo el consumo pasivo de contenidos, sino la participación activa del usuario, quien puede editar, compartir, reorganizar y contextualizar los temas seleccionados. En este sentido, Arenal et al. (2024) argumentan que la estructura de las plataformas de streaming, diseñadas para estimular la navegación intuitiva y la personalización, contribuye a que los estudiantes adopten una postura activa en la construcción de

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

su experiencia sonora, lo cual refuerza su autonomía en el proceso educativo. Esto cobra relevancia cuando se pretende desarrollar habilidades creativas, ya que la autonomía es un elemento indispensable en el ejercicio de la imaginación y la producción simbólica.

El impacto de estas interfaces va más allá del acceso a la música: se configura como una herramienta para estructurar ambientes de aprendizaje no tradicionales, multisensoriales y emocionalmente significativos. De acuerdo con Gantchev (2025), la industria del streaming ha transformado radicalmente la economía del acceso musical, y en consecuencia, ha generado nuevas formas de apropiación pedagógica del sonido digital. Este cambio de paradigma implica que los entornos tecnológicos no solo median el conocimiento, sino que lo co-construyen a través de las formas de presentación, accesibilidad y diseño de las experiencias educativas. Así, el aula ya no se concibe únicamente como un espacio físico, sino como un ecosistema de aprendizaje expandido, donde las playlists digitales pueden convertirse en verdaderos motores de exploración creativa.

Curaduría pedagógica

Uno de los elementos más relevantes al considerar las playlists como recurso educativo es la intención detrás de su construcción. La curaduría pedagógica consiste en seleccionar y organizar contenidos musicales con base en objetivos de aprendizaje previamente definidos, articulando criterios estéticos, emocionales y cognitivos. Autores como Álvarez (2024) han destacado que el valor de una playlist en el contexto escolar no reside únicamente en su contenido, sino en el propósito didáctico que la orienta. Así, se propone una transición del uso recreativo al uso educativo de la música digital, donde el docente actúa como mediador, seleccionando canciones que estimulen la percepción, el análisis, la crítica y la creación artística.

En esta misma línea, Blanco (2023) señala que la música puede ser una herramienta eficaz para fomentar habilidades comunicativas, sociales y creativas si se utiliza dentro de un marco metodológico que potencie su impacto. La curaduría pedagógica permite entonces generar secuencias didácticas musicales que dialogan con los temas abordados en clase, sirviendo como estímulo para la producción artística, la reflexión ética o la expresión emocional. El trabajo de Barros et al. (2024) ilustra cómo una selección de contenidos musicales específicos puede orientar la creación de productos creativos en diferentes formatos, como radio escolar, podcasts o performances, ampliando los lenguajes expresivos del aula.

La calidad de la curaduría es también un factor que incide directamente en la motivación del estudiante. Cuando la música seleccionada responde a los intereses culturales del grupo, el nivel de

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

involucramiento y participación se incrementa. En este aspecto, Muñoz (2024) subraya la importancia de considerar las tendencias del mercado musical y los géneros populares entre adolescentes, sin por ello abandonar los fines educativos. Esta combinación entre pertinencia cultural y propósito pedagógico constituye una de las claves para lograr experiencias de aprendizaje verdaderamente significativas a través de la música. La curaduría bien planteada no solo propone contenidos, sino que invita a los estudiantes a posicionarse frente a ellos, a analizarlos, recrearlos y transformarlos, convirtiéndose en agentes activos del aprendizaje.

Experiencia emocional

Además de su valor informativo y estético, la música posee un profundo componente afectivo que influye en los estados anímicos, la motivación y la disposición para el aprendizaje. Las playlists, al ser organizadas bajo criterios temáticos o emocionales, tienen la capacidad de generar atmósferas que facilitan la concentración, la introspección o el entusiasmo creativo. Reyes (2025) sostiene que la experiencia musical es inseparable de la emocionalidad, y que, por tanto, su incorporación al aula debe considerar las resonancias afectivas que despierta en los estudiantes. La posibilidad de utilizar listas musicales para inducir emociones específicas o activar estados de ánimo adecuados para la creación artística representa una herramienta poderosa para los docentes.

Este enfoque emocional también ha sido abordado por Li y Wang (2024), quienes analizan cómo la inteligencia artificial aplicada a la música puede detectar patrones de escucha vinculados al estado emocional del usuario, sugiriendo contenidos que respondan a su perfil afectivo. Si bien estos desarrollos aún no se aplican de forma masiva en contextos escolares, evidencian el potencial de las tecnologías musicales para personalizar la experiencia educativa desde un enfoque emocional. El uso de playlists seleccionadas cuidadosamente puede convertirse, entonces, en una estrategia de regulación emocional que prepare el ambiente para actividades creativas, reduzca la ansiedad y favorezca la expresión libre.

La dimensión emocional no solo incide en el estado anímico del estudiante, sino también en su percepción del proceso educativo. Una experiencia de aprendizaje que involucra la música suele ser recordada con mayor intensidad y valorada positivamente. Según García (2025), los estímulos sonoros pueden generar memorias afectivas duraderas que se asocian con el contenido aprendido, potenciando la retención y la transferencia de conocimientos. En este sentido, las playlists no solo acompañan el proceso creativo, sino que lo fortalecen desde la dimensión emocional, creando un vínculo entre el estudiante, la música y el acto educativo.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Creatividad en los estudiantes de Educación General Básica

Producción simbólica

La creatividad, entendida como la capacidad de generar ideas, productos o soluciones novedosas y socialmente valiosas, adquiere una expresión concreta en la producción simbólica, donde los estudiantes transforman sus percepciones, emociones y conocimientos en manifestaciones artísticas. Esta dimensión se relaciona estrechamente con el uso de herramientas que estimulen la imaginación, entre ellas, la música digital. Según José et al. (2025), la producción simbólica en entornos educativos se ve favorecida cuando el alumnado participa activamente en experiencias colaborativas que integran recursos sonoros, visuales y tecnológicos, como sucede en proyectos que articulan música y artes plásticas. A través de estas prácticas, los estudiantes desarrollan no solo habilidades técnicas, sino también la capacidad de comunicar su mundo interior mediante códigos artísticos personales.

La incorporación de playlists digitales en el aula potencia este tipo de producción, al permitir la construcción de atmósferas sensoriales que inspiran la expresión simbólica. La música actúa como catalizador de emociones, evocaciones e ideas, sirviendo como punto de partida para la creación de narrativas visuales, escenas teatrales o textos poéticos. Al respecto, Arias (2024) sostiene que el proceso de creación musical, desde la idea hasta la escucha, involucra un circuito complejo de significación que puede ser transferido a otras formas de expresión artística. De este modo, al trabajar con playlists temáticas o emocionales, los estudiantes activan una red de asociaciones que se traduce en producciones simbólicas más ricas y personales.

Esta dimensión también ha sido explorada en contextos de educación especial, donde la música se utiliza para estimular la comunicación y la expresión simbólica en niños con condiciones del espectro autista. Blanco (2023), por ejemplo, documenta cómo el uso de la música facilita la exteriorización de emociones y pensamientos que no logran expresarse verbalmente, lo cual demuestra el poder simbólico de la música incluso en contextos de alta complejidad. Trasladado al aula regular, este principio permite sostener que la música y, en particular, las playlists digitales, pueden convertirse en vehículos de expresión para estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Originalidad

La originalidad, como capacidad para producir respuestas únicas, inesperadas o poco convencionales, es una de las dimensiones centrales de la creatividad en contextos escolares. En este ámbito, el reto pedagógico consiste en generar entornos que valoren la diferencia, estimulen la experimentación y promuevan la libertad expresiva. Las playlists digitales, al ofrecer múltiples combinaciones de

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

sonidos, géneros y mensajes, constituyen un estímulo ideal para el desarrollo de esta dimensión. Zhou y Kim (2024) afirman que cuando se exponen a los estudiantes a experiencias sonoras diversas y tecnológicamente mediadas, se amplía su espectro creativo, permitiéndoles generar respuestas más innovadoras y adaptativas en sus producciones artísticas.

El contacto con músicas de distintas culturas, épocas o géneros a través de las plataformas digitales también contribuye a la ampliación del horizonte creativo. La exposición a estas sonoridades no solo enriquece el bagaje cultural del estudiante, sino que le permite desarrollar una sensibilidad particular que se traduce en producciones originales. Martínez (2024) explica que la divulgación de música independiente a través de medios digitales ha permitido que los jóvenes accedan a propuestas estéticas alternas, no mediadas por la industria tradicional, lo que les ofrece referentes más diversos e inspiradores para sus propias creaciones.

La originalidad también se ve favorecida cuando el estudiante se siente libre de explorar, experimentar y equivocarse sin temor al juicio externo. En este sentido, Reyes (2025) sostiene que las experiencias educativas que incorporan música digital deben alejarse de modelos normativos o evaluativos estrictos, y centrarse en la exploración artística libre. Las playlists diseñadas con criterios abiertos y sensibles pueden ofrecer ese espacio seguro donde el estudiante se atreve a probar, combinar y reinventar, generando productos creativos que expresan su singularidad.

Pensamiento divergente

El pensamiento divergente, definido como la capacidad para generar múltiples soluciones ante un mismo problema, es un componente esencial de la creatividad escolar. Este tipo de pensamiento requiere ambientes de aprendizaje flexibles, que valoren la diversidad de respuestas y promuevan la asociación libre de ideas. El uso de playlists digitales contribuye a este objetivo al ofrecer estímulos auditivos variados que pueden desencadenar asociaciones mentales inesperadas. Según Holland (2000), la música tiene la capacidad de activar redes neuronales que favorecen el pensamiento creativo y la generación de ideas no lineales, lo cual resulta altamente beneficioso para fomentar el pensamiento divergente en niños y adolescentes.

Li y Wang (2024), en su estudio sobre inteligencia artificial y educación musical, argumentan que las herramientas digitales permiten adaptar las experiencias auditivas a las características cognitivas de los estudiantes, potenciando su capacidad para pensar de manera divergente. Al utilizar playlists temáticas, por ejemplo, los docentes pueden proponer actividades de libre asociación, creación de historias, dramatizaciones o intervenciones plásticas, partiendo de las sensaciones o imágenes que

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

evocan los sonidos. Esto permite que cada estudiante conecte con la música desde su mundo interno, generando múltiples respuestas válidas que se alejan de esquemas únicos o cerrados.

El pensamiento divergente también se ve potenciado cuando el estudiante asume un rol activo en la creación de las playlists. La selección de canciones, la organización de temas y la justificación de sus elecciones obligan a pensar en conexiones no evidentes, desarrollar argumentos y proponer nuevas formas de estructurar lo musical. Alvarado (2024) expone cómo en experiencias de aula donde se pidió a los estudiantes construir sus propias listas musicales temáticas, se observó un aumento significativo en la calidad de sus propuestas creativas y en la profundidad de sus reflexiones. Este tipo de actividades no solo promueven el pensamiento divergente, sino que estimulan el desarrollo de habilidades metacognitivas.

Por otra parte, Yu et al. (2023) destacan que las tecnologías musicales actuales, incluyendo las funciones colaborativas de plataformas como Spotify, permiten crear experiencias colectivas de pensamiento divergente. A través de la co-creación de playlists en grupo, los estudiantes aprenden a escuchar al otro, a negociar significados y a enriquecer sus propias ideas con los aportes de sus pares. Esta dimensión social de la creatividad se vuelve especialmente relevante en el contexto escolar, donde se espera que el desarrollo de la imaginación se articule con valores como el respeto, la cooperación y la empatía.

En suma, la creatividad artística en los estudiantes de E.G.B. no es un fenómeno espontáneo, sino el resultado de condiciones pedagógicas, tecnológicas y emocionales que estimulan la producción simbólica, la originalidad y el pensamiento divergente. Las playlists digitales, como herramienta integradora, tienen el potencial de convertirse en catalizadoras de estas tres dimensiones, siempre que sean empleadas con una intención didáctica clara, sensible a los contextos escolares y comprometida con la formación integral del estudiante (Rodríguez Cabrera et al., 2025; Arenal et al., 2024).

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Tabla 1. Operacionalización de variables de investigación

| Variable | Dimensión codificada | Indicador | Ítems (Preguntas escala Likert) |
|-----------------------|-----------------------|---|---|
| Playlists digitales | Interfaz_tecnologica | Facilidad de acceso y uso de la plataforma | 1. Entiendo fácilmente cómo acceder y usar la plataforma donde escucho las playlists. 2. Puedo controlar la reproducción (pausar, adelantar, repetir) sin ayuda. |
| | Curaduria_pedagogica | Selección y organización de canciones con fines educativos | 3. Las canciones elegidas en las playlists están relacionadas con el tema tratado en clase. 4. El propósito educativo de cada playlist me queda claro cuando la escucho. |
| | Experiencia_emocional | Emociones provocadas por las playlists | 5. Las playlists utilizadas en clase me hacen sentir motivado/a para participar. 6. Escuchar música durante las actividades me genera emociones positivas. |
| Creatividad artística | Produccion_simbolica | Transformación de ideas y emociones en productos artísticos | 7. La música que escucho en clase me inspira a crear dibujos, poemas u otras expresiones. 8. Después de escuchar playlists, me resulta más fácil expresar ideas artísticas. |
| | Originalidad | Producción de ideas nuevas y diferentes | 9. Mis ideas creativas al trabajar en arte son distintas a las de mis compañeros. |

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

| | | | |
|--|------------------------|---|---|
| | | | 10. Cuando creo algo artístico, siento que tiene un estilo propio. |
| | Pensamiento_divergente | Generación de múltiples formas de expresión | 11. Puedo pensar en diferentes formas de representar lo que siento al escuchar música. 12. Disfruto experimentar nuevas combinaciones creativas cuando trabajo con arte. |

Nota: La tabla organiza la relación entre variables, dimensiones e indicadores en correspondencia con los objetivos de la investigación

Metodología

Diseño

La presente investigación se inscribe dentro del paradigma cuantitativo y adopta un diseño no experimental de tipo transversal y descriptivo, orientado a explorar la percepción de los estudiantes sobre el uso pedagógico de playlists digitales y su incidencia en el desarrollo de la creatividad artística. El diseño no experimental fue seleccionado debido a que no se manipulan deliberadamente las variables, sino que se observan en su contexto natural, permitiendo una aproximación empírica a las experiencias estudiantiles en torno al uso de la música digital como mediador educativo. Este tipo de diseño es pertinente cuando se desea recoger datos sobre actitudes, creencias o valoraciones personales, tal como lo exigen los objetivos de esta investigación (José et al., 2025; Reyes, 2025).

Enfoque

Desde el enfoque metodológico, la investigación es de corte descriptivo y correlacional, ya que busca identificar la relación existente entre dos variables clave: las playlists digitales como recurso pedagógico y la creatividad artística expresada por los estudiantes. Para ello, se partió del método deductivo, que permitió construir el marco conceptual desde los fundamentos teóricos que relacionan la tecnología musical con procesos de aprendizaje creativo (Li & Wang, 2024; Arenal et al., 2024), para luego contrastarlos con la información empírica recogida mediante instrumentos validados. La técnica empleada fue la encuesta estructurada, aplicada de manera individual a los estudiantes participantes, y el instrumento fue un cuestionario tipo Likert, diseñado específicamente para esta investigación, compuesto por doce preguntas distribuidas en seis dimensiones, con una escala de

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

valoración de cinco niveles: 1 = muy en desacuerdo y 5 = muy de acuerdo (Barros et al., 2024; Blanco, 2023).

Población y muestreo

En cuanto a la población, esta estuvo constituida por 40 estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de una institución educativa particular. La muestra fue seleccionada de manera intencional y no probabilística, bajo criterios de inclusión previamente establecidos: estar matriculados regularmente en la institución, manifestar interés en la música y en la expresión artística, y aceptar participar voluntariamente en el proceso investigativo.

De esta manera, se conformó una muestra total de 40 estudiantes, quienes cumplían con los criterios mencionados y representaban un grupo significativo dentro del nivel educativo analizado (Alvarado, 2024; Martínez, 2024).

Proceso de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo en una única jornada, durante el horario regular de clases, previa autorización de los docentes y directivos de la institución. Los estudiantes fueron informados sobre el objetivo del estudio y se garantizó la confidencialidad de sus respuestas, siguiendo principios éticos básicos en la investigación educativa. El análisis estadístico se realizó a través del software libre **Jamovi**, que permitió generar medidas descriptivas, identificar tendencias de respuesta y explorar posibles relaciones entre dimensiones mediante análisis correlacionales. Esta herramienta facilitó la interpretación de los datos con rigurosidad técnica, sin perder de vista la dimensión pedagógica de los resultados (Yu et al., 2023; Zhou & Kim, 2024).

Los hallazgos derivados de la aplicación del cuestionario permitieron establecer conclusiones relacionadas con los objetivos específicos del estudio, destacando el impacto positivo del uso intencionado de playlists digitales en la percepción de los estudiantes sobre su propia creatividad artística. Estos resultados fueron fundamentales para la formulación de recomendaciones pedagógicas y el diseño de propuestas educativas innovadoras que fomenten la integración de tecnologías musicales en el aula, como estrategia para fortalecer el pensamiento creativo en la educación básica (González & Mora, 2025; Igbekele et al., 2024).

Validaciones

Para garantizar la validez de contenido del instrumento, se aplicó una doble estrategia de validación. En primer lugar, el cuestionario fue revisado por dos expertos en docencia e investigación educativa

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

con experiencia en comunicación y lenguaje, quienes realizaron sugerencias de mejora y ajuste en la redacción de los ítems.

En segundo lugar, se realizó una validación teórica de los indicadores e ítems, contrastando cada dimensión con autores especializados en el campo de la música, la tecnología educativa y el desarrollo de la creatividad, seleccionados de acuerdo con el corpus teórico de esta investigación. Por ejemplo, los indicadores vinculados a la dimensión de experiencia emocional se respaldaron con los aportes de García (2025) y Reyes (2025), quienes analizan la influencia de la música digital en los estados emocionales y su repercusión en el aprendizaje creativo.

Validación estadística del instrumento

Previo al análisis estadístico descriptivo de las dimensiones que conforman las variables "playlists digitales" y "creatividad artística", se procedió a evaluar la consistencia interna del instrumento de recolección de datos (tabla 2), compuesto por doce ítems distribuidos en seis dimensiones. Para ello, se calcularon los coeficientes de Alfa de Cronbach y ω de McDonald, bajo el procedimiento de eliminación condicional de cada ítem, lo que permitió verificar la estabilidad y coherencia del cuestionario diseñado.

En términos generales, los valores obtenidos superan ampliamente el umbral mínimo recomendado de 0.70, lo que indica una alta fiabilidad del instrumento (Yu et al., 2023; Zhou & Kim, 2024). En particular, el ítem Interfaz_tecnológica_1 arrojó un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.916 y un valor de ω de McDonald de 0.918, mientras que el segundo ítem de esta misma dimensión (Interfaz_tecnológica_2) mostró también niveles elevados con 0.910 y 0.912 respectivamente. Estos resultados sugieren que los ítems relacionados con el manejo y uso autónomo de las plataformas musicales están bien formulados y aportan de forma sólida a la medición de la dimensión correspondiente.

De manera similar, los ítems vinculados a la curaduría pedagógica también evidenciaron una fuerte consistencia interna. El ítem 1 de esta dimensión obtuvo un Alfa de 0.907 y un ω de 0.910, y el segundo ítem 0.908 y 0.911 respectivamente, consolidando la fiabilidad de esta subescala que evalúa la claridad didáctica de las playlists seleccionadas por el docente. Estas cifras refuerzan los aportes de autores como Álvarez (2024) y Barros et al. (2024), quienes sostienen que la selección musical intencionada puede tener impactos positivos en la percepción de los estudiantes si está bien contextualizada.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

En cuanto a la dimensión experiencia emocional, los resultados mostraron niveles igualmente satisfactorios. El ítem 1 presentó un Alfa de Cronbach de 0.909 y ω de McDonald de 0.911, mientras que el ítem 2 obtuvo 0.906 y 0.907 respectivamente. Esto confirma que los estudiantes percibieron coherentemente el vínculo emocional positivo entre el uso de playlists y su motivación en el aula, como lo han documentado estudios previos (García, 2025; Reyes, 2025).

Para la variable dependiente, creatividad artística, se observaron resultados similares. La dimensión producción simbólica evidenció indicadores robustos, con valores entre 0.906 y 0.910, destacando la adecuada formulación de los ítems que exploran la capacidad de los estudiantes para transformar emociones en creaciones artísticas. A esto se suman los resultados de la dimensión originalidad, con un Alfa de 0.914 y un ω de 0.917 en el primer ítem, lo que representa uno de los valores más altos del instrumento, reflejando una alta discriminación interna. Esto coincide con las propuestas de José et al. (2025) y Martínez (2024), quienes relacionan el uso de recursos musicales con la generación de ideas únicas en el ámbito escolar.

Finalmente, el ítem correspondiente a la dimensión pensamiento divergente mostró un Alfa de Cronbach de 0.908 y un ω de McDonald de 0.911, confirmando la confiabilidad del cuestionario en la medición de esta habilidad cognitiva relacionada con la generación de múltiples soluciones creativas, alineada con lo que plantean autores como Li y Wang (2024) y Blanco (2023).

En conjunto, estos resultados indican que el instrumento cuenta con una estructura interna consistente, con todos los ítems contribuyendo positivamente a sus respectivas dimensiones. Esto respalda la validez estadística de los datos obtenidos y permite proceder con confianza al análisis descriptivo e inferencial correspondiente.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Tabla 2. Estadísticas de Fiabilidad de Elemento

| | Si se descarta el elemento | |
|--------------------------|----------------------------|----------------------|
| | Alfa de Cronbach | ω de McDonald |
| Interfaz_tecnologica_1 | 0.916 | 0.918 |
| Interfaz_tecnologica_2 | 0.910 | 0.912 |
| Curaduria_pedagogica_1 | 0.907 | 0.910 |
| Curaduria_pedagogica_2 | 0.908 | 0.911 |
| Experiencia_emocional_1 | 0.909 | 0.911 |
| Experiencia_emocional_2 | 0.906 | 0.907 |
| Produccion_simbolica_1 | 0.906 | 0.909 |
| Produccion_simbolica_2 | 0.907 | 0.910 |
| Originalidad_1 | 0.914 | 0.917 |
| Originalidad_2 | 0.909 | 0.911 |
| Pensamiento_divergente_1 | 0.908 | 0.911 |

Nota: Elaboración propia

Validación teórica del instrumento

Esta tabla 3 permite justificar formalmente cada parte de la encuesta con el respaldo de los autores incluidos en tu investigación.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Tabla 3. Validación teórica del instrumento

| Componente de la propuesta | Descripción | Autor(es) que lo valida(n) |
|---|--|--|
| Uso pedagógico de playlists digitales | Incorporar listas musicales con intencionalidad educativa para fomentar el aprendizaje significativo y la creatividad. | Alvarado (2024); Barros et al. (2024); Álvarez (2024) |
| Curaduría musical interdisciplinaria | Seleccionar canciones que se articulen con objetivos de distintas asignaturas y temas curriculares, no solo música. | Álvarez (2024); José et al. (2025); González & Mora (2025) |
| Producción simbólica y expresión artística | Activar la creatividad a través de actividades como dibujo, poesía, dramatización o proyectos inspirados en la música. | José et al. (2025); Blanco (2023); Arias (2024) |
| Formación docente en curaduría musical | Capacitar a los profesores para que integren la música digital con intención didáctica y sentido estético. | Barros et al. (2024); Arenal et al. (2024); Reyes (2025) |
| Participación activa del estudiante (playlist colaborativa) | Incluir a los estudiantes en la creación de playlists para fortalecer la autonomía, el criterio artístico y el compromiso. | Manzanaro (2024); el García (2025); Martínez (2024) |
| Interfaz tecnológica amigable y accesible | Uso de plataformas conocidas como Spotify o YouTube para facilitar la navegación autónoma del estudiante. | Li & Wang (2024); Gantchev (2025); Yu et al. (2023) |
| Impacto emocional de la música en el aula | Aprovechar las emociones positivas generadas por la música para mejorar la disposición al aprendizaje y la motivación. | Reyes (2025); García al (2025); Zhou & Kim (2024) |
| Evaluación mixta: cuestionario + evidencia creativa | Combinar la medición cuantitativa (escalas tipo Likert) con análisis de productos creativos (dibujos, textos, videos). | Igbekele et al. (2024); Rivadeneira et al. (2025); Newman (2024) |
| Eventos escolares para socialización artística | Crear jornadas creativas donde los estudiantes muestren sus productos inspirados en las | José et al. (2025); Martínez (2024); Arias (2024) |

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

| Componente de la propuesta | Descripción | Autor(es) que lo valida(n) |
|--------------------------------------|--|--|
| | playlists, fortaleciendo su autoestima y su voz artística. | |
| Enfoque de transversalidad educativa | Integrar la música no solo en la asignatura de Educación Musical, sino como eje transversal que articule varias áreas del currículo. | (2024); González & Mora (2025); Muñoz (2024) |

Resultados

Estadísticos descriptivos

Con el fin de comprender las tendencias generales en las percepciones estudiantiles sobre el uso de playlists digitales y su relación con la creatividad artística, se calcularon las estadísticas descriptivas para cada uno de los doce ítems del instrumento (tabla 4). Estas medidas incluyeron la media, mediana, desviación estándar, valores mínimos y máximos, así como la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, a fin de evaluar la distribución de las respuestas.

En términos generales, los promedios obtenidos muestran una tendencia positiva hacia la afirmación de los ítems, con la mayoría de medias ubicadas entre 3.38 y 3.80 sobre una escala de 1 a 5. Estos resultados sugieren una valoración favorable de los estudiantes hacia la presencia de la música digital en el aula, y una percepción coherente sobre su impacto en los procesos creativos.

En la dimensión interfaz tecnológica, los estudiantes expresaron un nivel moderadamente alto de autonomía para interactuar con las plataformas digitales. El ítem Interfaz_tecnológica_1 obtuvo una media de 3.45 y una desviación estándar de 1.06, mientras que el Interfaz_tecnológica_2 alcanzó una media más elevada de 3.63 con una desviación de 1.31. Estos datos reflejan que los estudiantes no solo comprenden cómo utilizar las plataformas de reproducción musical, sino que además se sienten capaces de manipular sus funciones básicas de manera independiente, alineado con lo propuesto por González y Mora (2025) y Arenal et al. (2024).

Respecto a la curaduría pedagógica, se obtuvieron algunas de las medias más altas del cuestionario. El ítem Curaduría_pedagógica_1 alcanzó una media de 3.65, mientras que Curaduría_pedagógica_2 se posicionó con 3.67. Estos resultados evidencian que los estudiantes reconocen una intencionalidad educativa en la selección de las playlists utilizadas en clase, percibiendo coherencia entre los

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

contenidos musicales y los temas tratados por el docente, tal como sugieren Álvarez (2024) y Barros et al. (2024) en sus estudios sobre integración didáctica del sonido digital.

En la dimensión experiencia emocional, los valores también fueron positivos. El ítem Experiencia_emocional_1 arrojó una media de 3.42, mientras que Experiencia_emocional_2 presentó una de las medias más altas del instrumento (3.80) y la desviación estándar más baja de esa dimensión (1.02). Esto indica que los estudiantes no solo se sienten emocionalmente activados por la música, sino que además experimentan una regulación emocional que les permite involucrarse más favorablemente en las tareas académicas, coincidiendo con lo que reportan García (2025) y Reyes (2025) respecto al vínculo entre estímulo musical y motivación.

En cuanto a la variable dependiente, la creatividad artística, las respuestas también muestran una orientación favorable. En producción simbólica, el ítem 1 obtuvo una media de 3.58 y el ítem 2 una media ligeramente menor de 3.38, lo cual refleja que la música actúa como un detonante de ideas creativas para una parte significativa del grupo, aunque con mayor variabilidad individual ($DE = 1.34$ y 1.35). Esta dispersión indica que, si bien muchos estudiantes se inspiran con la música, otros pueden necesitar estímulos complementarios, como indican Blanco (2023) y José et al. (2025) en sus investigaciones sobre arte y emoción.

Los ítems de originalidad mostraron también medias altas, especialmente Originalidad_2 con 3.75, aunque con la desviación estándar más alta de todo el cuestionario (1.50), lo que evidencia percepciones muy variadas sobre el sentido de estilo personal en las producciones creativas. Este fenómeno puede relacionarse con el grado de autoimagen artística de cada estudiante y con su nivel de confianza para asumir riesgos estéticos (Martínez, 2024; Arias, 2024).

En la dimensión de pensamiento divergente, ambos ítems registraron la misma media de 3.70, con desviaciones estándar moderadas (1.22 y 1.16), lo cual indica que los estudiantes tienden a percibirse como capaces de generar múltiples formas de expresión a partir de estímulos musicales, en coherencia con lo que plantea Li y Wang (2024) respecto al papel de la música en la estimulación cognitiva.

En cuanto al análisis de normalidad, la prueba de Shapiro-Wilk indicó que todos los ítems presentan distribuciones no normales, con valores de p inferiores a .05 en la mayoría de los casos. Este resultado es consistente con la naturaleza ordinal del instrumento Likert y con el tamaño muestral reducido ($N = 40$), por lo que se optará por métodos estadísticos no paramétricos para los análisis correlacionales posteriores, tal como recomiendan Yu et al. (2023) y Gantchev (2025) en estudios aplicados en poblaciones escolares.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Las estadísticas descriptivas permiten afirmar que los estudiantes participantes presentan una percepción generalmente positiva respecto al uso de playlists digitales en el aula y su relación con su expresión artística. No obstante, también se evidencian diferencias individuales relevantes, que deberán ser consideradas en los análisis interpretativos posteriores.

Tabla 4. Estadísticos descriptivos

| | Medi a | Median a | DE | Mínim o | Máxim o | Shapiro-Wilk | |
|-------------------------|-----------|-------------|-----|------------|------------|--------------|------|
| | | | | | | W | p |
| Interfaz_tecnologica_1 | 3.4 | 3.00 | 1.0 | 2 | 5 | 0.86 | <.00 |
| | 5 | | 6 | | | 2 | 1 |
| Interfaz_tecnologica_2 | 3.6 | 4.00 | 1.3 | 1 | 5 | 0.85 | <.00 |
| | 3 | | 1 | | | 9 | 1 |
| Curaduria_pedagogica_1 | 3.6 | 4.00 | 1.1 | 2 | 5 | 0.86 | <.00 |
| | 5 | | 0 | | | 0 | 1 |
| Curaduria_pedagogica_2 | 3.6 | 4.00 | 1.2 | 1 | 5 | 0.83 | <.00 |
| | 7 | | 1 | | | 4 | 1 |
| Experiencia_emocional_1 | 3.4 | 4.00 | 1.1 | 1 | 5 | 0.90 | 0.00 |
| | 2 | | 3 | | | 5 | 3 |
| Experiencia_emocional_2 | 3.8 | 4.00 | 1.0 | 2 | 5 | 0.86 | <.00 |
| | 0 | | 2 | | | 3 | 1 |
| Produccion_simbolica_1 | 3.5 | 4.00 | 1.3 | 1 | 5 | 0.86 | <.00 |
| | 8 | | 4 | | | 5 | 1 |
| Produccion_simbolica_2 | 3.3 | 3.00 | 1.3 | 1 | 5 | 0.88 | <.00 |
| | 8 | | 5 | | | 5 | 1 |
| Originalidad_1 | 3.6 | 4.00 | 1.1 | 1 | 5 | 0.88 | <.00 |
| | 5 | | 2 | | | 5 | 1 |

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

| | Medi a | Median a | DE | Mínim o | Máxim o | Shapiro-Wilk | |
|--------------------------|-----------|-------------|-----|------------|------------|--------------|------|
| | | | | | | W | p |
| Originalidad_2 | 3.7 | 4.00 | 1.5 | 1 | 5 | 0.76 | <.00 |
| | 5 | | 0 | | | 6 | 1 |
| Pensamiento_divergente_1 | 3.7 | 4.00 | 1.2 | 1 | 5 | 0.86 | <.00 |
| | 0 | | 2 | | | 3 | 1 |
| Pensamiento_divergente_2 | 3.7 | 4.00 | 1.1 | 1 | 5 | 0.84 | <.00 |
| | 0 | | 6 | | | 8 | 1 |

Nota: Elaboración propia

Análisis de correlaciones entre dimensiones

Con el objetivo de explorar la posible relación entre el uso pedagógico de playlists digitales y el desarrollo de la creatividad artística en estudiantes de séptimo grado de E.G.B., se aplicó un análisis de correlación de Pearson entre las dimensiones de ambas variables (tabla 5). Los resultados obtenidos revelan relaciones positivas, estadísticamente significativas y de alta magnitud, lo cual permite afirmar que existe una asociación consistente entre la percepción de los estudiantes sobre las playlists y su sentido de creatividad en el aula.

En primer lugar, se identificó una fuerte correlación entre la dimensión interfaz tecnológica y curaduría pedagógica ($r = 0.681$; $p < .001$), lo que indica que los estudiantes que dominan el uso de la plataforma digital también tienden a percibir mayor claridad en la intención didáctica de las playlists utilizadas por el docente. Este resultado confirma que el dominio técnico de la herramienta potencia su valor educativo, en línea con lo propuesto por González y Mora (2025) y Li y Wang (2024), quienes plantean que la apropiación tecnológica mejora la experiencia de aprendizaje cuando se integra con una planificación pedagógica clara.

Asimismo, la experiencia emocional correlacionó significativamente con ambas dimensiones anteriores, mostrando coeficientes de $r = 0.772$ con interfaz tecnológica y $r = 0.778$ con curaduría pedagógica, ambos con $p < .001$. Esto sugiere que los estudiantes no solo se sienten cómodos y competentes en el uso de la tecnología musical, sino que también experimentan emociones positivas

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

cuando comprenden el propósito de las canciones en el contexto escolar. De esta manera, se confirma el papel central de la dimensión afectiva en los procesos de aprendizaje creativo, como lo destacan García (2025) y Reyes (2025), quienes subrayan que la música es un mediador emocional potente para generar climas de aula favorables a la expresión artística.

En lo que respecta a la relación entre las playlists digitales y las dimensiones de la creatividad, los resultados son aún más concluyentes. La correlación entre experiencia emocional y producción simbólica fue de $r = 0.785$ ($p < .001$), mientras que su relación con originalidad fue de $r = 0.609$ ($p < .001$), y con pensamiento divergente de $r = 0.745$ ($p < .001$). Estos datos confirman que a mayor conexión emocional con la música utilizada en clase, mayor es la capacidad del estudiante para generar ideas nuevas, originales y múltiples en sus expresiones artísticas, tal como lo sostienen José et al. (2025) y Blanco (2023) al analizar los vínculos entre emoción, música y creatividad escolar.

Por otro lado, la dimensión de curaduría pedagógica presentó las correlaciones más altas de la matriz. Específicamente, su relación con producción simbólica fue de $r = 0.817$, con originalidad de $r = 0.729$, y con pensamiento divergente de $r = 0.838$, todos con niveles de significancia de $p < .001$. Estos resultados refuerzan la idea de que una selección musical pedagógicamente intencionada no solo genera motivación, sino que estimula la creatividad de forma directa, al permitir que los estudiantes traduzcan los estímulos sonoros en producciones simbólicas con sentido. Este hallazgo respalda los planteamientos de Barros et al. (2024) y Álvarez (2024), quienes argumentan que el diseño de listas musicales con objetivos didácticos específicos potencia la participación creativa del alumnado.

El mayor coeficiente de correlación de toda la matriz se identificó entre las dimensiones producción simbólica y pensamiento divergente ($r = 0.857$; $p < .001$), lo que evidencia una relación estrecha entre la capacidad de crear productos artísticos significativos y la habilidad de generar múltiples formas de expresión. Esto resulta coherente con las teorías cognitivas de la creatividad, que entienden el pensamiento divergente como base de la producción artística espontánea e innovadora (Igbekele et al., 2024; Newman, 2024).

En suma, el análisis de correlaciones permite concluir que las playlists digitales no solo cumplen una función técnica o recreativa, sino que, cuando son utilizadas intencionalmente desde una perspectiva pedagógica, tienen el potencial de impulsar significativamente el desarrollo creativo de los estudiantes. La combinación de dominio tecnológico, claridad educativa y conexión emocional se traduce en mayores niveles de originalidad, simbolismo y flexibilidad cognitiva, reafirmando el valor

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

de la música digital como recurso estratégico en la educación artística contemporánea (Yu et al., 2023; Zhou & Kim, 2024).

Tabla 5. Correlación de dimensiones

| R de Pearson | Interfaz tecnológica | Curaduría Pedagógica | Experiencia Emocional | Producción simbólica | Originalidad | Pensamiento divergente |
|------------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|----------------------|----------------|------------------------|
| Curaduría Pedagógica | 0.681 <.001 | — | | | | |
| Experiencia Emocional | 0.772 <.001 | 0.778 <.001 | — | | | |
| Producción simbólica | 0.692 <.001 | 0.817 <.001 | 0.785 <.001 | — | | |
| Originalidad | 0.554 <.001 | 0.729 <.001 | 0.609 <.001 | 0.701 <.001 | — | |
| Pensamiento divergente | 0.650 <.001 | 0.838 <.001 | 0.745 <.001 | 0.857 <.001 | 0.717 <.001 | — |

Nota: Elaboración propia

Análisis de correlaciones entre variables

Para determinar la relación global entre el uso pedagógico de playlists digitales y la percepción de desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica, se procedió al cálculo del coeficiente de correlación de Pearson entre ambas variables principales (tabla 6). El resultado obtenido fue un valor de $r = 0.911$, con un nivel de significancia de $p < .001$ y

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

38 grados de libertad, lo cual indica una correlación positiva, directa y extremadamente fuerte entre las dos variables.

Este hallazgo representa uno de los resultados más relevantes de la presente investigación, ya que permite afirmar con base empírica que a mayor percepción del uso intencionado de playlists digitales en el entorno escolar, mayor es la percepción de los estudiantes sobre su capacidad creativa en el ámbito artístico. En términos pedagógicos, este resultado valida la integración de herramientas musicales digitales no solo como elementos motivacionales, sino como verdaderos disparadores de procesos cognitivos y expresivos que favorecen el pensamiento divergente, la producción simbólica y la generación de ideas originales (José et al., 2025; Zhou & Kim, 2024).

El valor del coeficiente, ubicado por encima de 0.90, evidencia una relación de alta magnitud que rara vez se presenta en estudios de campo de tipo descriptivo, y refuerza lo observado en las correlaciones parciales entre dimensiones específicas analizadas previamente. En efecto, tanto los componentes tecnológicos como los emocionales y pedagógicos de las playlists mostraron asociaciones significativas con los componentes de la creatividad artística, pero esta correlación global consolida la hipótesis central del estudio: las playlists, cuando son utilizadas como mediadoras educativas, no solo acompañan la enseñanza, sino que estimulan procesos creativos complejos en los estudiantes (Barros et al., 2024; Alvarado, 2024).

Este resultado también permite respaldar las conclusiones de autores como Li y Wang (2024), quienes sostienen que la música, al integrarse con tecnologías emergentes, puede catalizar formas innovadoras de aprender y crear, especialmente en contextos escolares donde las artes requieren espacios de desarrollo más dinámicos y personalizados. Asimismo, autores como Arenal et al. (2024) y García (2025) destacan que el entorno sonoro estructurado mediante herramientas digitales puede ser un factor decisivo para activar la sensibilidad artística, la imaginación y la producción simbólica en edades escolares medias.

En conjunto, la correlación de $r = 0.911$ no solo confirma la validez de la propuesta investigativa, sino que ofrece un sustento cuantitativo sólido para la formulación de estrategias pedagógicas basadas en el uso de playlists como instrumentos de fomento de la creatividad artística. Este resultado constituye una evidencia directa del impacto educativo de la música digital en el aula y sugiere un camino prometedor para el diseño de propuestas didácticas que integren lo tecnológico, lo afectivo y lo estético como dimensiones complementarias del aprendizaje (Muñoz, 2024; Yu et al., 2023).

Tabla 6. Matriz de Correlaciones entre variables

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

| R de Pearson | Playlists digitales | Creatividad artística |
|-----------------------|---------------------|-----------------------|
| Creatividad artística | 0.911 | — |
| | <.001 | — |

Nota: Elaboración propia

Discusión

Los hallazgos obtenidos en la presente investigación permiten reflexionar en torno al impacto del uso pedagógico de playlists digitales como recurso educativo en el desarrollo de la creatividad artística de estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. A partir de un enfoque cuantitativo, se evidenció que las dimensiones relacionadas con la música digital —interfaz tecnológica, curaduría pedagógica y experiencia emocional— mantienen relaciones estadísticamente significativas y de alta magnitud con las dimensiones de la creatividad —producción simbólica, originalidad y pensamiento divergente—, lo cual confirma empíricamente lo que múltiples autores han postulado teóricamente en los últimos años (José et al., 2025; Yu et al., 2023; Blanco, 2023).

En primer lugar, se destaca que la relación general entre las dos variables principales fue de $r = 0.911$, lo cual representa un nivel de correlación extremadamente fuerte. Esta cifra, respaldada por un nivel de significancia de $p < .001$, sugiere que la presencia intencionada de playlists en el entorno educativo no solo es bienvenida por los estudiantes, sino que se constituye como un catalizador clave para el desarrollo de procesos creativos significativos. En este sentido, los estudiantes no perciben la música como un simple elemento decorativo o de acompañamiento, sino como un estímulo estructurado que influye directamente en su capacidad de producir, imaginar y expresar ideas artísticas. Esto resulta consistente con las investigaciones de García (2025) y Reyes (2025), quienes han argumentado que el sonido digital organizado pedagógicamente potencia el aprendizaje emocional y creativo, especialmente en edades escolares.

Por otro lado, las correlaciones específicas por dimensión ofrecen información más detallada sobre los vínculos entre lo tecnológico, lo emocional y lo artístico. La dimensión de curaduría pedagógica fue una de las que presentó mayor fuerza correlacional con las dimensiones creativas, destacándose los valores de $r = 0.817$ con producción simbólica y $r = 0.838$ con pensamiento divergente. Este dato pone de relieve la importancia de una selección musical consciente, significativa y adaptada a los contenidos académicos y a los intereses estudiantiles, tal como sugieren Álvarez (2024) y Barros et

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

al. (2024). En efecto, cuando el docente estructura playlists que tienen sentido dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que activa en ellos conexiones cognitivas y emocionales que estimulan la producción creativa.

Asimismo, la dimensión experiencia emocional mostró una fuerte relación con la creatividad, reafirmando el papel que tienen las emociones positivas en el aprendizaje artístico. Según los datos obtenidos, esta dimensión correlacionó con todas las subdimensiones de la creatividad, siendo especialmente alta su relación con la producción simbólica ($r = 0.785$) y el pensamiento divergente ($r = 0.745$). Estos resultados se alinean con lo planteado por autores como Li y Wang (2024) y Zhou y Kim (2024), quienes señalan que el impacto emocional de la música puede generar estados mentales propicios para la exploración, la imaginación y la experimentación, lo cual es central para el desarrollo de la creatividad en contextos escolares.

Otro aspecto que merece destacarse es la relación entre el dominio tecnológico de los estudiantes sobre las plataformas de música y su expresión creativa. Aunque a primera vista esta podría parecer una dimensión meramente instrumental, los resultados indican que la autonomía en el uso de plataformas (como la comprensión de funciones, navegación y control de la música) correlaciona significativamente con dimensiones como la producción simbólica ($r = 0.692$) y el pensamiento divergente ($r = 0.650$). Este hallazgo permite reinterpretar la interfaz tecnológica como una puerta de acceso a la creación, lo que refuerza lo dicho por Gantchev (2025) respecto a la relevancia del entorno digital como espacio de producción cultural y no solo de consumo.

Desde el punto de vista metodológico, los resultados de fiabilidad obtenidos también permiten discutir la consistencia interna del instrumento aplicado. Los altos valores de Alfa de Cronbach y ω de McDonald en todos los ítems (superiores a 0.90) validan la pertinencia del diseño del cuestionario, lo cual aporta solidez a la interpretación de los resultados. Esto sugiere que tanto los estudiantes comprendieron bien los ítems como que las dimensiones definidas responden a constructos claros, medibles y coherentes entre sí, alineados con los marcos teóricos propuestos por autores como Newman (2024) y Arenal et al. (2024).

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados invitan a repensar el rol de la música digital en el aula más allá de los espacios tradicionales de educación musical. La evidencia obtenida indica que su integración en distintas asignaturas, a través de playlists estructuradas con criterios pedagógicos, puede ser una estrategia efectiva para fomentar habilidades de pensamiento creativo y artístico, especialmente en estudiantes de E.G.B., etapa en la que se consolidan capacidades expresivas y se

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

forman identidades personales. La música, por tanto, deja de ser un simple estímulo externo para convertirse en un medio didáctico y simbólico que estimula la subjetividad, la sensibilidad y la imaginación, tres elementos esenciales en la formación integral del ser humano (Martínez, 2024; Arias, 2024).

Conclusión

En función del objetivo teórico planteado, que consistía en establecer el marco conceptual que sustenta la relación entre música digital, playlists y creatividad artística, se concluye que la literatura revisada respalda de manera sólida el uso pedagógico de recursos sonoros como estrategia para estimular el pensamiento creativo en entornos escolares. Autores como José et al. (2025), Barros et al. (2024) y Li y Wang (2024) coinciden en que las playlists digitales, al integrarse con una planificación didáctica clara, permiten desarrollar habilidades cognitivas y emocionales relacionadas con la producción simbólica, la originalidad y el pensamiento divergente. Esta afirmación teórica se ve fortalecida por la conexión entre la música, la emoción y la capacidad expresiva, lo cual constituye un eje estructurante del proceso creativo. La sistematización conceptual realizada evidencia que la tecnología musical no solo transforma las formas de acceso al contenido sonoro, sino que redefine los modos de creación y aprendizaje en el aula, habilitando un espacio fértil para la imaginación, la sensibilidad y la participación activa de los estudiantes.

Respecto al objetivo metodológico, orientado a aplicar una intervención mediante la aplicación de un cuestionario con estructura tipo Likert, se concluye que el instrumento elaborado mostró niveles altos de consistencia interna, validados mediante los coeficientes Alfa de Cronbach y ω de McDonald, cuyos valores superaron 0.90 en todos los ítems. Esto indica que tanto la estructura del cuestionario como la claridad de las preguntas fueron adecuadas para evaluar la percepción estudiantil en torno a las playlists digitales y la creatividad artística.

A partir del análisis descriptivo, se identificó una tendencia positiva en las respuestas, con medias superiores a 3.5 en la mayoría de los ítems, lo cual demuestra que los estudiantes valoran favorablemente el uso de listas musicales estructuradas en sus clases. La selección de una muestra de 40 estudiantes, bajo criterios de inclusión voluntaria y afinidad con la música y el arte, permitió obtener datos pertinentes y contextualizados, que reflejan una realidad educativa concreta y significativa en el nivel de séptimo grado de E.G.B.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

En relación con el objetivo analítico centrado en interpretar los resultados del cuestionario, se concluye que existe una correlación global altamente significativa ($r = 0.911$; $p < .001$) entre el uso pedagógico de playlists digitales y el desarrollo de la creatividad artística. Esta correlación se expresa también en los vínculos entre dimensiones específicas, como la curaduría pedagógica y el pensamiento divergente ($r = 0.838$), o entre la experiencia emocional y la producción simbólica ($r = 0.785$), lo que confirma la hipótesis central de esta investigación: la música digital, cuando es utilizada intencionalmente en contextos escolares, actúa como detonante de procesos creativos en el estudiantado. Estas conclusiones no solo validan el enfoque teórico adoptado, sino que aportan evidencia empírica para promover estrategias didácticas que integren el componente sonoro de manera transversal en la educación básica, con el fin de fomentar ambientes de aprendizaje más expresivos, dinámicos y centrados en el desarrollo de habilidades del siglo XXI.

Recomendaciones propositivas

A partir de los resultados obtenidos en esta investigación, que demuestran una correlación altamente significativa entre el uso pedagógico de playlists digitales y el desarrollo de la creatividad artística en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica, se formula una propuesta pedagógica de aplicación concreta, orientada a fortalecer el uso educativo de recursos sonoros digitales como estrategia didáctica transversal.

Se propone la implementación de un Programa de Integración Creativa de Playlists Educativas (PIPED), diseñado para ser aplicado en instituciones de educación básica, con el objetivo de potenciar la producción simbólica, el pensamiento divergente y la originalidad en los estudiantes. Este programa se articula con los hallazgos de la investigación, especialmente con aquellos que muestran que la curaduría pedagógica y la experiencia emocional son dimensiones clave que median la relación entre música y creatividad.

La propuesta contempla el diseño de playlists temáticas interdisciplinarias, construidas colaborativamente entre docentes de distintas áreas (lenguaje, arte, ciencias sociales) y adaptadas a los contenidos curriculares del nivel. Estas listas musicales no se utilizarán como simple acompañamiento sonoro, sino como eje central de actividades pedagógicas que incluyan análisis de letras, creación de productos artísticos (dibujos, guiones, dramatizaciones) y elaboración de proyectos donde los estudiantes exploren libremente sus ideas inspiradas en la música seleccionada.

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Para la implementación del programa, se recomienda desarrollar talleres de formación docente en curaduría musical educativa, permitiendo que los profesores adquieran herramientas para seleccionar canciones con criterios didácticos y afectivos. Esta acción responde directamente a uno de los principales retos identificados en la discusión: la necesidad de pasar del uso recreativo a un uso intencionado de la música en el aula. Como lo demostraron los resultados de la investigación, cuando los estudiantes comprenden el propósito educativo de las playlists, su implicación emocional y creativa se incrementa de manera significativa.

Adicionalmente, el programa contempla el uso de herramientas tecnológicas accesibles como Spotify, YouTube o Soundtrap, que permiten la creación y distribución de listas personalizadas. Se promoverá que los estudiantes participen también en la creación de playlists, ya que este proceso contribuye a fortalecer su autonomía digital y su capacidad de tomar decisiones estéticas, ambas competencias vinculadas a la creatividad. Esta dimensión activa del aprendizaje fue también evidenciada en los resultados, especialmente en los altos niveles de correlación entre la interfaz tecnológica y la producción simbólica.

En cuanto a la evaluación del programa, se sugiere aplicar una metodología mixta que combine cuestionarios tipo Likert para la medición de percepción creativa, como el utilizado en esta investigación, con técnicas cualitativas como diarios reflexivos o análisis de productos artísticos generados por los estudiantes. Esta estrategia permitirá obtener una visión más profunda del impacto del uso de playlists en el desarrollo expresivo de los estudiantes.

Se recomienda institucionalizar espacios como “Jornadas Sonoras de Creación Artística”, en las que los estudiantes puedan presentar sus creaciones inspiradas en playlists seleccionadas o construidas por ellos mismos. Estos espacios contribuirán no solo al fortalecimiento de sus habilidades creativas, sino también a la construcción de una cultura escolar que valore la expresión artística como parte fundamental de la formación integral.

La presente propuesta no solo responde a los resultados empíricos obtenidos, sino que se articula con una visión educativa contemporánea, que reconoce el valor de las tecnologías musicales como recursos legítimos para el aprendizaje. Implementar programas como PIPED permitirá avanzar hacia una pedagogía más sensible, creativa y conectada con los lenguajes que configuran la vida cotidiana de los estudiantes

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Referencias

- Alvarado, C. (2024). El Playlist educativo en el proceso de enseñanza para el aprendizaje de la asignatura de matemática en el nivel secundaria. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/repositorio.une.edu.pe>
- Álvarez, S. (2024). Las plataformas in streaming como herramienta para la clase de música en la Educación Secundaria Obligatoria. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/72814>
- Arenal, A., Armuña, C., Aguado-Terrón, J.-M., Ramos, S., & Feijóo, C. (2024). Retos de la IA en la era del streaming musical: Un análisis desde la perspectiva de las personas creadoras. *Revista Mediterránea de Comunicación*, e26929-e26929. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.26929>
- Arias, M. (2024). Concepción, creación, distribución y promoción de un álbum musical: Desde la idea hasta la escucha. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/70392>
- Barros, C., Morales, H., Murillo, N., & Gómez, A. (2024). Diseño de contenidos comunicacionales radiofónicos bilingües y creación de playlists para potenciar la experiencia de compra en kapella. *Journal of Science and Research*, 9(CININGEC-). <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3371>
- Blanco, F. (2023). El uso de la música como herramienta para la estimulación de la comunicación social y la psicomotricidad de niños autistas de grado 1 residentes en Lima Metropolitana. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://doi.org/10.19083/tesis/671746>
- Gantchev, D. (2025). The Economic Impact of Music Streaming. *Strategies for Policy in Science and Education-Strategii Na Obrazovatelna i Nauchna Politika*, 33(1s), 106-133. <https://doi.org/10.53656/str2025-1s-6-the>
- García, J. (2025). Inteligencia Artificial en la creatividad digital, explorando nuevas fronteras en el diseño, música y edición de contenidos. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 8(1), 19-31. <https://doi.org/10.46954/revistages.v8i1.146>
- González, M., & Mora, M. A. (2025). Análisis de estrategias de publicidad digital en Spotify para mejorar la visibilidad de músicos emergentes de Cali: Estudio de caso. <https://red.uao.edu.co/entities/publication/c4e85ad6-b274-4fab-ac75-f75069f05e3e>
- Holland, S. (2000). Artificial Intelligence in Music Education: A Critical Review. En *Readings in Music and Artificial Intelligence*. Routledge.
- Igbekele, O., Tolulope, O., & Bliss, M. (2024). Music Genre Classification Using Machine Learning (XGBoost): A Systematic Review. 2024 International Conference on Science, Engineering

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

and Business for Driving Sustainable Development Goals (SEB4SDG), 1-8.
<https://doi.org/10.1109/SEB4SDG60871.2024.10630260>

José, E.-F., Esteve-Faubel, R., Chust-Pérez, V., & Botella-Quirant, M. (2025). Fostering soft skills through collaborative music projects in the initial education stage of primary teachers. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 101681. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101681>

Li, P., & Wang, B. (2024). Artificial Intelligence in Music Education. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(16), 4183-4192.
<https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2209984>

Manzanaro, L. (2024). Lucila: Creación y difusión de un proyecto musical.
<http://dspace.umh.es/handle/11000/33443>

Martínez, G. (2024). Entre beats y bytes: La divulgación de música independiente colombiana en la era digital. <http://hdl.handle.net/11349/42238>

Muñoz, R. (2024). El marketing en la industria musical: Evolución y perspectivas de futuro. El caso de éxito de Spotify. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/75711>

Newman, M. (2024). ISMIR 2024 Supplemental Material. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5DNS6>

Reyes, J. (2025). “Yo tengo que habitar en tu mente”: El papel de la comunicación digital en los Festivales de Artes Digitales españoles. *SOBRE: Prácticas artísticas y políticas de la edición*, 11, 19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9970524>

Rivadeneira, J., Herrera, D., Pozo, C., Perez, Y., Soto, M., & Moyano, W. (2025). USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Enfermería Investiga: Investigación, Vinculación, Docencia y Gestión*, 10(1), 75. <https://doi.org/10.31243/ei.uta.v10i1.2737.2025>

Rodríguez Cabrera, C., Revelo Rojas, N., & Figueroa Jaramillo, D. (2025). Investigación creación de un podcast sobre inteligencia artificial generativa.
<https://red.uao.edu.co/entities/publication/6b04f234-76ec-417f-8fd6-9b1ce86468b7>

VERNIA-CARRASCO, A. M. (DIRECCION). (2025). Investigación en educación y formación musical. Dykinson.

Yu, X., Ma, N., Zheng, L., Wang, L., & Wang, K. (2023). Developments and Applications of Artificial Intelligence in Music Education. *Technologies*, 11(2), 42.
<https://doi.org/10.3390/technologies11020042>

De la música al arte: como las playlists digitales impulsan la creatividad en los estudiantes de 7mo. E.G.B.

Zhou, W., & Kim, Y. (2024). Innovative music education: An empirical assessment of ChatGPT-4's impact on student learning experiences. *Education and Information Technologies*, 29(16), 20855-20881. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12705-z>.

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons

Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).|