

Metodologías activas y de innovación como estrategia de formación dinámica en la educación de artistas escénicos

Active and innovative methodologies as a dynamic training strategy in the education of performing artists

Isabel Lucía Álvarez Merchán¹

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, ECUADOR

 <https://orcid.org/0000-0001-9471-4319>

Carla García Marcelino²

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, ECUADOR

 <https://orcid.org/0000-0001-7317-7278>

Resumen. Este artículo presenta una experiencia de innovación docente en el ámbito de la educación superior con el fin de resaltar el impacto positivo que tienen las metodologías activas y de innovación en el desarrollo de habilidades blandas y competencias específicas necesarias para los profesionales del siglo XXI. La experiencia generó un diálogo dinámico entre conocimientos teóricos y prácticos, lo que permitió a los estudiantes de la carrera de Artes Escénicas de la Universidad Técnica Particular de Loja desarrollar habilidades y competencias a través de diversas técnicas propias de cada metodología. Se pudo observar que la formación propuesta promovió la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes. En particular, el *design thinking*, utilizado como metodología de innovación, permitió a los estudiantes abordar problemas complejos desde una perspectiva creativa. Asimismo, se empleó el aprendizaje basado en proyectos, a través de un reto específico, como metodología activa para fomentar habilidades blandas, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el liderazgo. El resultado de esta propuesta se materializó en una experiencia enriquecedora desde el enfoque docente, en la que se utilizó el método cualitativo descriptivo para el proceso de análisis de la enseñanza-aprendizaje. Este análisis permitió identificar el impacto positivo de las metodologías activas y de innovación en la formación integral de los estudiantes universitarios, lo que deja en evidencia que estas prácticas pedagógicas pueden potenciar el desarrollo de habilidades y competencias fundamentales para su futuro profesional.

Palabras clave. Arte educación, Metodologías activas, *Design thinking*, Industrias creativas y culturales, Educación superior.

¹Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo, Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. ilalvarez@utpl.edu.ec

² Doctora en Educación, Universidad Benito Juárez García, México. csgarcia4@utpl.edu.ec



Abstract. This article presents an experience of teaching innovation in the field of higher education, highlighting the positive impact that active and innovative methodologies have on the development of soft skills and specific competencies necessary for 21st century professionals. The experience generated a dynamic dialogue between theoretical and practical knowledge, allowing students of the UTPL Performing Arts program to develop skills and competencies through various techniques specific to each methodology. In this practice, it was observed that the proposed training promoted creativity and critical thinking among students. In particular, Design Thinking was used as an innovation methodology, allowing students to approach complex problems from a creative perspective. Likewise, Project Based Learning was used through a specific challenge as an active methodology to promote soft skills such as teamwork, effective communication, and leadership. The result of this proposal materialized in an enriching experience from the teaching approach, using the qualitative descriptive method for the training process. This analysis allowed us to identify the positive impact of active and innovative methodologies in the comprehensive training of university students, evidencing how these pedagogical practices can enhance the development of fundamental skills and competencies for their professional future.

Keywords. Art education, Active methodologies, Design thinking, Creative and cultural industries, Higher education.

Las metodologías activas y de innovación en la educación superior

Las metodologías activas y de innovación en la educación han ganado relevancia en las últimas décadas como enfoques pedagógicos que promueven un aprendizaje significativo y participativo en los estudiantes. Estas metodologías se diferencian de los enfoques tradicionales en que implican una mayor participación y responsabilidad por parte de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje (Bonwell y Eison). Mientras que en los enfoques tradicionales el profesor suele ser el centro del proceso, en las metodologías activas y de innovación se busca que los estudiantes sean los protagonistas y vayan construyendo su conocimiento a través de la interacción con el contenido y entre ellos.

Entre las metodologías activas más destacadas se encuentra el aprendizaje basado en problemas, por medio del cual los estudiantes trabajan en la resolución de problemas complejos que simulan situaciones reales (Barrows y Tamblyn). Esta metodología fomenta el pensamiento crítico, la colaboración y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Otra es el aprendizaje basado en proyectos (ABP), que consiste en que los estudiantes desarrollen un proyecto durante un período de tiempo determinado, lo que les permite aplicar sus conocimientos en un contexto real y desarrollar habilidades de investigación y trabajo en equipo. El *flipped classroom*, o clase invertida, por su parte, ha ganado popularidad en los últimos años. En este enfoque, los estudiantes revisan los contenidos en casa a través de materiales multimedia y en clase se dedican a actividades prácticas y de discusión que les permiten profundizar en los temas y aplicar lo aprendido (Bergmann y Sams).

En cuanto a las metodologías de innovación, se destaca el uso de la tecnología como herramienta para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. La integración de dispositivos móviles, aplicaciones educativas y plataformas en línea puede mejorar la

accesibilidad, la interactividad y la personalización del aprendizaje (Puentedura). La gamificación es otra estrategia innovadora que consiste en aplicar elementos propios de los juegos (como la competencia, la colaboración y la narrativa) en contextos educativos para motivar a los estudiantes y mejorar su compromiso con el aprendizaje (Deterding et al.).

De acuerdo con lo señalado, las metodologías activas y de innovación en la educación se caracterizan por promover la participación de los estudiantes, el desarrollo de habilidades prácticas y la aplicación de conocimientos en contextos reales. Estas metodologías representan un cambio de paradigma en la enseñanza, en que el estudiante pasa a ser el protagonista de su propio aprendizaje al construir conocimiento de manera significativa y relevante para su desarrollo académico y profesional.

Por otro lado, es importante mencionar que las metodologías de innovación han emergido como herramientas pedagógicas cruciales para potenciar el desarrollo de competencias y habilidades blandas en los estudiantes de educación superior. Estas metodologías se basan en la premisa de que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo, en que los estudiantes desempeñan un rol fundamental en la construcción de su conocimiento (Johnson, Adams Becker et al.). Esta visión coincide con la perspectiva de Dewey sobre el aprendizaje experiencial que enfatiza la importancia de la experiencia práctica en el proceso educativo.

Una de las metodologías más destacadas en este contexto es el *design thinking*. Brown lo describe como un enfoque centrado en el usuario que busca resolver problemas complejos a través de la creatividad y la colaboración. En el ámbito educativo, este método ha demostrado ser efectivo para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas entre los estudiantes (Blikstein).

En el desarrollo de este escrito, se resalta la combinación de metodologías activas en el aula, en específico, el aprendizaje basado en problemas, y de innovación, el *design thinking*, que permitió a los estudiantes adquirir conocimientos de manera significativa y desarrollar habilidades blandas clave para su futuro profesional y personal. En un entorno laboral cada vez más dinámico y competitivo, estas habilidades son fundamentales para el éxito y la adaptabilidad de los individuos (Trilling y Fadel).

La transversalidad de las metodologías activas y de innovación

La implementación efectiva de metodologías activas y de innovación en el aula es fundamental para promover un aprendizaje significativo. Para lograrlo, es necesario implementar estrategias y técnicas prácticas para adaptar estas metodologías a diferentes situaciones reales y contextos. En nuestro caso se determinaron actividades enfocadas en la participación de los estudiantes a través de debates, discusiones y actividades prácticas que estimularan su pensamiento crítico y creativo (Johnson et al.), como foros, juego de roles, técnica del sombrero, etc.

Estas actividades resultaron relevantes y desafiantes para los estudiantes, y les permitieron aplicar sus conocimientos en situaciones existentes (Bonwell y Eison). Además, fueron diseñadas para trabajar en equipo y colaboración, con el fin de desarrollar habilidades de comunicación y cooperación (Dillenbourg). De esta manera, transversalmente, estas

metodologías brindan oportunidades para que los estudiantes reflexionen sobre su aprendizaje y cómo pueden aplicarlo en diferentes contextos (Boud et al.).

En la era actual, caracterizada por cambios rápidos y constantes en el entorno laboral y social, las competencias y habilidades blandas juegan un papel fundamental en el desarrollo personal y profesional de los individuos. Según el World Economic Forum (2020), las habilidades blandas, también conocidas como habilidades sociales, emocionales y de comunicación, son cada vez más valoradas por los empleadores debido a su importancia en la adaptabilidad, la resolución de problemas y la colaboración en entornos de trabajo diversos y cambiantes.

La relevancia de estas competencias se debe, en parte, a la creciente automatización y digitalización de las tareas rutinarias en el ámbito laboral. Según Frey y Osborne (2017), se estima que hasta 47 % de los empleos en Estados Unidos están en riesgo de ser automatizados en un futuro próximo, lo que resalta la importancia de desarrollar habilidades que no puedan ser fácilmente replicadas por la inteligencia artificial, como la creatividad, la empatía y el pensamiento crítico. Además, están estrechamente relacionadas con el éxito académico y profesional. Según un estudio de Casner-Lotto y Barrington, las habilidades blandas, como la capacidad de comunicación efectiva y el trabajo en equipo, están asociadas con un desempeño académico superior y una mayor satisfacción laboral. Del mismo modo, un informe de Trilling y Fadel destaca que las habilidades blandas, como la resolución de problemas y la adaptabilidad, son cada vez más importantes para el éxito en el mercado laboral actual.

Queda patente, así, que las competencias y habilidades blandas son fundamentales hoy debido a su importancia en la adaptabilidad, la resolución de problemas y la colaboración en entornos de trabajo complejos. Por lo tanto, es crucial que los estudiantes las desarrollen para enfrentar con éxito los desafíos del mundo actual y poder trabajar técnicas y metodologías de innovación en contextos reales.

La buena práctica docente, como experiencia formativa, se caracteriza por un diseño instruccional que facilita un encuentro dinámico y atractivo para el estudiante, donde el aprendizaje se realiza a través de la acción y la experiencia (Johnson, Adams Becker et al.). Además, esta experiencia formativa tiene un impacto a largo plazo en el desarrollo de competencias y habilidades blandas en los estudiantes. Asimismo, el enfoque en la resolución de problemas y la toma de decisiones que caracteriza a estas metodologías contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes (Blikstein).

Existen ejemplos de experiencias exitosas en las que se ha evidenciado el impacto positivo de las metodologías activas y de innovación en los estudiantes. Por ejemplo, un estudio realizado por Smith et al. encontró que los estudiantes que participaron en un programa de aprendizaje basado en proyectos mostraron una mejora significativa en habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico. Del mismo modo, un estudio de Reimers y Chung encontró que los estudiantes que participaron en un programa de aprendizaje basado en retos desarrollaron habilidades como la resiliencia, la creatividad y la adaptabilidad.

Las experiencias de formación que se presentan aquí se suman a las propuestas y ejemplos de estudios en que las metodologías y su proceso de aplicación permite desarrollar

en los estudiantes habilidades y competencias que todo profesional debe adquirir para el siglo XXI.

Implementación del aprendizaje basado en proyectos y del *desing thinking* como metodología de formación

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el *design thinking* (DT) son metodologías educativas que fomentan la participación de los estudiantes en la resolución de problemas complejos promoviendo el desarrollo de competencias y habilidades blandas. El ABP se centra en la elaboración de proyectos significativos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades en un contexto real el DT, con un enfoque centrado en el usuario, busca identificar y resolver problemas de manera creativa a través de la empatía, la colaboración y la experimentación (Brown).

La implementación del ABP y el DT en el aula implicó varios pasos y consideraciones. En primer lugar, definir un problema o proyecto que fuera relevante y desafiante para los estudiantes para inducir una mayor motivación y compromiso con el aprendizaje (Blumenfeld et al.). Luego, se distribuyó a los estudiantes para trabajar en equipos colaborativos y diseñar soluciones creativas e innovadoras, utilizando el DT como marco conceptual para guiar el proceso.

Para una implementación efectiva de esta metodología, se emplearon diversas técnicas que permitieron a los estudiantes aplicarla en su contexto. Por ejemplo, para la fase de empatía se utilizaron plantillas sobre “¿qué, ¿cómo y por qué?” y un guion para entrevistas cualitativas. En la fase de definición, se aplicó una plantilla de *insights*, y para el análisis de las entrevistas se utilizó una matriz de doble entrada conocida como matriz de motivaciones y curvas de valor. En la fase de ideación, se emplearon técnicas como la lluvia de ideas y los seis sombreros. Finalmente, para la fase de prototipado, se desarrolló el *storytelling* como técnica, ya que debido a la premura del tiempo se trabajó en un prototipo de baja fidelidad.

Durante el desarrollo del proyecto, los estudiantes aplicaron conocimientos de diversas disciplinas y habilidades blandas, como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo (Barron y Darling-Hammond). Además, es importante recalcar que la buena práctica se dió por medio de la asignatura de Emprendimiento e Innovación Cultural y que la docente fue clave en este proceso, puesto que jugó un papel importante como facilitadora y guía, en lugar de instructora directa, para fomentar la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes en su propio aprendizaje.

La implementación exitosa del aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el *design thinking* (DT) demostró tener un impacto positivo en el desarrollo de competencias y habilidades blandas en los estudiantes. Las actividades transversales emprendidas bajo la guía de estas dos metodologías resultaron efectivas para promover un aprendizaje significativo y duradero e ir preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real de manera efectiva (Brown).

Junto con este preámbulo, es importante compartir cómo la aplicación del diseño formativo permitió el impacto esperado. A través de la siguiente tabla, se presenta una radiografía de lo trabajado en el aula, con la indicación de las actividades propuestas para

cada metodología y las habilidades desarrolladas, en línea con la competencia declarada por la asignatura en la que se llevó a cabo esta buena práctica de innovación docente.

Tabla 1. Metodologías y actividades aplicadas

Metodología	Actividades	Evaluación de actividades	Habilidades blandas	Competencia
Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	Definición del problema: Identificación de un problema real a abordar. Investigación: Recopilación de información relevante. Planificación: Elaboración de un plan detallado. Desarrollo: Implementación del proyecto.	Plantillas y rúbricas por cada actividad. -Encuestas aplicadas antes y al final del proceso.	Trabajo en equipo Comunicación efectiva - Pensamiento crítico Resolución de problemas - Empatía Creatividad Innovación	Planificar, gestionar, ejecutar, promocionar y emprender en el desarrollo de propuestas de políticas públicas y proyectos escénicos, para la industria cultural y creativa en el ámbito de la economía naranja.
<i>Design thinking</i> (DT)	Empatizar: Comprensión de las necesidades del usuario. Definir: Definición del problema a resolver. Idear: Generación de ideas creativas. Prototipar: Creación de prototipos.	Plantillas con técnicas por cada fase del DT. Observación del uso del prototipo. Recopilación de comentarios de los usuarios.	Empatía Pensamiento creativo - Prototipado rápido Iteración - Trabajo en equipo	Desarrollar proyectos culturales y creativos desde el análisis de la realidad y la identificación de problemáticas, utilizando el pensamiento estratégico, para contribuir al desarrollo cultural y creativo del entorno.

Nota: Esta tabla es un resumen de lo aplicado como propuesta de formación innovadora a través de las metodologías mencionadas para analizar su transversalidad efectiva. Elaboración de M. I. Álvarez.

Como se mencionó anteriormente, la pedagogía propuesta se desarrolló en la carrera de Artes Escénicas, en la asignatura de Emprendimiento e Innovación Cultural, en un período académico de cinco meses. En el mundo del arte y la cultura, es fundamental estar en constante búsqueda de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, el encuentro de los estudiantes de esta carrera con los mecanismos de la industria cultural y creativa se dio a partir del planteamiento de un ambiente de experimentación y exploración

desde el primer ciclo, con un aprendizaje basado en proyectos para resolver problemas del sector de manera creativa e innovadora.

En este campo del saber, se concibe que la creación y la gestión, aunque sean dimensiones distintas, deben mantener un diálogo transversal vinculado con las habilidades blandas. En este sentido, el *design thinking* aplicado al emprendimiento cultural solicita la empatía para comprender las necesidades y deseos de las personas afectadas, una definición del problema para delimitar lo que se quiere abordar y las metas que se quieren alcanzar, la ideación para generar ideas creativas, el prototipado para maquetar las ideas y ponerlas a prueba, y el testeado para mejorar el proyecto, como se indica en la Tabla 1. Estas acciones, que demandan habilidades interpersonales para influir, negociar e innovar, hacen que esta metodología sea una herramienta de habilidad blanda altamente eficaz para anclar la dimensión creadora del artista en el territorio corporativo.

Gartner³ señala que “entre los años 2015-2018, la demanda de habilidades *design thinking* creció un 174 % y fue la habilidad blanda de mayor crecimiento que buscaban las empresas a nivel directivo”. Estos datos dan cuenta de su pertinencia como recurso para el emprendimiento cultural, ya que permite crear proyectos innovadores y destinados a las necesidades de los usuarios, con un enfoque “centrado en el ser humano para la resolución de problemas que hace hincapié en la empatía, la experimentación y la interacción” (Klaxoon, 2023). La atención está dirigida a establecer una relación con el usuario, además de buscar soluciones. Por ello es clave entender que el *design thinking* no es una estrategia cerrada en sí misma. En esta perspectiva, puede considerarse tanto una herramienta como una habilidad. Así, su valor radica más en el proceso que promueve que en su objetivo final.

En el caso concreto de la carrera de Artes Escénicas, una vez investigadas las necesidades específicas del emprendimiento cultural con el objetivo de mejorar la accesibilidad y la experiencia cultural en el entorno, esta estrategia abrió un abanico de posibilidades y relaciones transversales. Esto influyó en el surgimiento de una nueva perspectiva para abordar los problemas desde su contexto y sus personas, lo que desembocó en nuevos enfoques para resolverlos.

Lo expuesto confirma que las habilidades blandas e interpersonales se han vuelto, en el siglo XXI, cada vez más importantes para conseguir el éxito profesional. Para el artista escénico, esta tendencia representa una oportunidad significativa, dado que la naturaleza lingüística del arte predispone a un enfoque en habilidades de relación, interacción y comunicación. Tales habilidades incluyen la capacidad de trabajar en equipo, la resolución de problemas, la empatía, la adaptabilidad, la creatividad y la comunicación efectiva.

Ampliando el tema, Balbin Ramos cita en su tesis doctoral una apreciación de Acevedo Tovar en la que manifiesta que a nivel mundial la educación superior se encuentra actualmente enfrentada a varios desafíos, relacionados al logro de aprendizajes, y al desarrollo de las habilidades blandas. Destaca, asimismo, su relevancia en el territorio de la enseñanza, tanto en relación con las prácticas docentes que exigen un grado de sensibilidad y trato como con el dominio de contenidos. Para los artistas escénicos, en cuanto

³ Empresa que recopila datos corporativos para la toma de decisiones en la rama empresarial. Más información en <https://www.gartner.com/en/about>.

profesionales que interactúan con el ser humano como recurso y materia prima de trabajo, las habilidades blandas resultan esenciales para su éxito.

La capacidad de trabajar en equipo es primordial en la producción de cualquier obra de teatro, danza o espectáculo en vivo. En el caso de un imprevisto durante la producción o presentación de la obra, mostrar adaptabilidad y capacidad para resolver los problemas con rapidez resulta crucial. La empatía, además, es necesaria para que los artistas puedan conectarse con su público y gatillar una experiencia emocional en ellos. La creatividad, por su parte, es indispensable para la innovación artística y para mantener la atención del público. Y finalmente, es fundamental la capacidad de comunicación efectiva para que los artistas puedan transmitir su mensaje de manera clara y percutante.

Además, en un mundo cada vez más interconectado y digital, más importantes resultan las habilidades interpersonales para conseguir el éxito en cualquier campo, ya que los ámbitos laborales ya no se muestran tan delimitados como al inicio de la era productiva. Los artistas escénicos, como cualquier otro profesional, deben ser capaces de comunicarse de manera efectiva con su equipo de producción, sus compañeros de trabajo y su público y de adaptarse a situaciones cambiantes, un rasgo típico de la sociedad líquida⁴ y la sociedad del cansancio⁵.

Para determinar el impacto de esta propuesta de innovación docente en la formación, se utilizó la observación directa y una encuesta como herramienta cuantitativa, la cual fue complementada con observaciones y análisis por parte del equipo de calidad de la carrera. Esta encuesta se basó en la tesis doctoral en educación de Yraida Samantha Balbin Ramos sobre los niveles de desarrollo de las habilidades blandas. Este instrumento nos permitió determinar que las actividades que fortalecen las habilidades de comunicación son fundamentales en los profesionales escénicos, ya que estos deben comunicarse con claridad con otros miembros del elenco, directores, técnicos y público. De tal manera, las habilidades para trabajar en equipo son esenciales para unificar los lenguajes y recursos bajo una misma temática; y las habilidades creativas son imprescindibles para resolver problemas y desarrollar nuevas ideas durante el proceso de producción.

En resumen, las habilidades blandas son esenciales para los profesionales escénicos en el siglo XXI porque suscitan, primero, un trabajo en uno mismo para promocionar un ambiente sinérgico, de concordancia profesional, a fin de facilitar un mejor resultado en un menor tiempo. Cuando se considera una cadena de valor que apunta a la formación, la creación, la producción, la distribución, el acceso y el consumo, hacer uso de las habilidades blandas garantiza que cada persona tenga claro su papel y que, al cohesionarse estas, logren juntas potenciar un óptimo desarrollo grupal y el alcance de las metas y los objetivos propuestos.

Resultados y discusión

⁴ “La sociedad moderna líquida es aquella en que las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas de actuar se consoliden en unos hábitos y en una rutina determinadas” (Bauman 9).

⁵ Según Byung Chul Han, filósofo coreano, “vivimos siempre con la angustia de no hacer todo lo que podríamos hacer y encima nos culpamos a nosotros mismos de nuestra supuesta incapacidad, esa angustia es la consecuencia de nuestra propia auto explotación” (76).

En el contexto actual, se ha buscado brindar una formación integral a los estudiantes de Artes Escénicas de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) que abarque aspectos teóricos y técnicos. La profesionalización en este campo exige que los estudiantes desarrollen habilidades desde las perspectivas metodológicas, innovadoras y artísticas, lo que asegurará una formación de calidad, sustentada en el conocimiento histórico, estético y cultural del arte y el teatro, que incentive la producción de procesos creativos. (Gómez Cumpa. et al.)

En este sentido, la investigación práctica y creativa se entrelaza con los fundamentos teóricos, mientras que el uso de nuevas tecnologías facilita la diversificación de la producción escénica y la revaloración del patrimonio cultural para dar lugar a proyectos artísticos de relevancia social que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje (Johnson et al. 2019).

Los resultados de esta práctica educativa se presentan en una propuesta de análisis de metodologías que involucra a los estudiantes del primer ciclo de la carrera de Artes Escénicas a través de una asignatura clave, Emprendimiento e Innovación Cultural. Esta materia ha sido diseñada para desarrollar la capacidad de crear, planificar, gestionar, ejecutar, promocionar y emprender en la realización de proyectos escénicos (Hernández et al.).

El proceso se ha estructurado en dos bimestres que han permitido a los estudiantes adquirir conocimientos teóricos sobre el entorno cultural a nivel nacional e internacional como punto de partida para explorar la metodología de innovación y su aplicación en la propuesta establecida, a través del ABP.

En el primer bimestre, los estudiantes se sumergieron en el análisis teórico del entorno cultural con el fin de comprender su relevancia y complejidad. Este conocimiento preparó el terreno para la implementación de la metodología activa y de innovación.

En el segundo bimestre, los estudiantes se familiarizaron con el *design thinking*, metodología que, como se explicó más arriba, busca generar ideas a través de un enfoque participativo y colaborativo (Brown, 2008). En el marco de un “reto de innovación”, los estudiantes fueron desafiados a desarrollar ideas de emprendimiento que fomentaran la cultura local, a partir de un aprendizaje basado en proyectos. Para lograrlo, se utilizaron metodologías activas, proactivas y creativas que los impulsaron a buscar soluciones pertinentes y generar un impacto positivo al convertir desafíos en oportunidades (Hmelo-Silver et al.).

La propuesta de *design thinking* constó de cinco fases que guiaron a los estudiantes desde la identificación de una problemática local hasta la búsqueda y la construcción de una solución. Es importante destacar que este enfoque se centra en la dimensión humana del proceso alentando la intuición y la interpretación emocional de lo observado. Como resultado, los estudiantes presentaron sus ideas concretadas como respuesta al reto planteado a través de un *pitch*, como se puede apreciar en la Tabla 2.

Tabla 2: Reto Innovación Artes Escénicas 2023

The Frox ⁶	Cano Kids ⁷	Colere ⁸	Kiran ⁹
-----------------------	------------------------	---------------------	--------------------

⁶ Ariana Viñan, Karla Manguia, Irving Belisario, Elvis Naranjo, Andrés Torres.

⁷ Evelin Guamán, Nicole Chamba, Cristina Piedra, Geovanna Arévalo.

⁸ George Gualan, Joyce Celi, María del Cisne, Verence Jiménez, Franco Cuenca.

⁹ Sahian Añazco, Karen Vásquez, Steven Malla, Jean Jumbo, Priscila Yamunaqué.



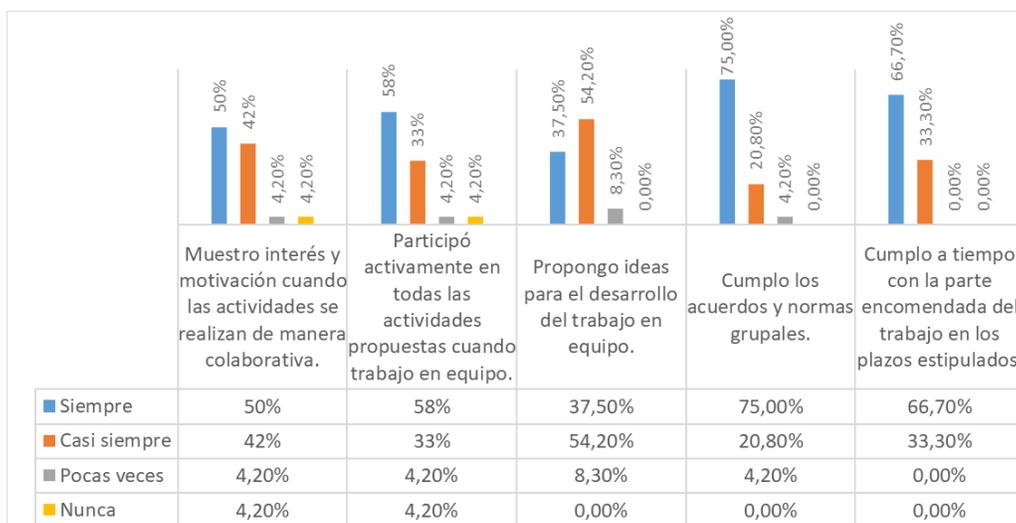
<p>Prototipado: Cortometraje que sirva como un servicio de márketing para la promoción de la carrera. Durante el desarrollo del proyecto se substituyó el cortometraje por un video que ya había sido subido a la plataforma de Youtube, en el que se muestra una idea de blog semanal para dar a conocer las actividades que se realizan en la carrera de una forma entretenida y llamativa para el público.</p>	<p>Prototipado: Implementación de la Escuela o Formación: Se ofrecerán clases de teatro, música y danza, en las cuales los horarios de trabajo se establecerán de dos maneras: a) con 96 horas de trabajo en el curso vacacional, durante 4 días a la semana y un trabajo de 3 horas diarias en los dos meses vacacionales y b) con 240 horas de trabajo en el periódico académico, durante 3 días a la semana para ofrecer 2 horas de clase, durante 10 meses.</p>	<p>Prototipo: Una reforma al documento del modelo de gestión de público con el fin de hacerlo viable y cumplir con el objetivo de una reforma del tratado ministerial. Se propone llevar las partes implicadas a funcionar en relación con la solución de problemáticas.</p>	<p>Prototipado: Kiran, una aplicación interactiva que soluciona la problemática de manera creativa, fomenta la actividad en el ámbito cultural y apoya el crecimiento económico de nuestra ciudad. Se crearán alianzas interinstitucionales con aliados estratégicos.</p>
			

Fuente: Artes Escénicas, UTPL.

Esta integración de saberes a través de la aplicación metodológica brindó a los estudiantes una experiencia educativa enriquecedora y práctica, que les permitió desarrollar habilidades fundamentales para su futuro profesional en las artes escénicas. La combinación de teoría y práctica y enfoques innovadores generó propuestas creativas y relevantes que contribuyen al enriquecimiento del patrimonio cultural y a la promoción del arte escénico en la comunidad local y más allá. La dualidad disciplinaria de estas metodologías demostró ser un enfoque exitoso para la formación integral de los estudiantes y su preparación para enfrentar los desafíos de la profesión y contribuir al desarrollo cultural y artístico de la sociedad.

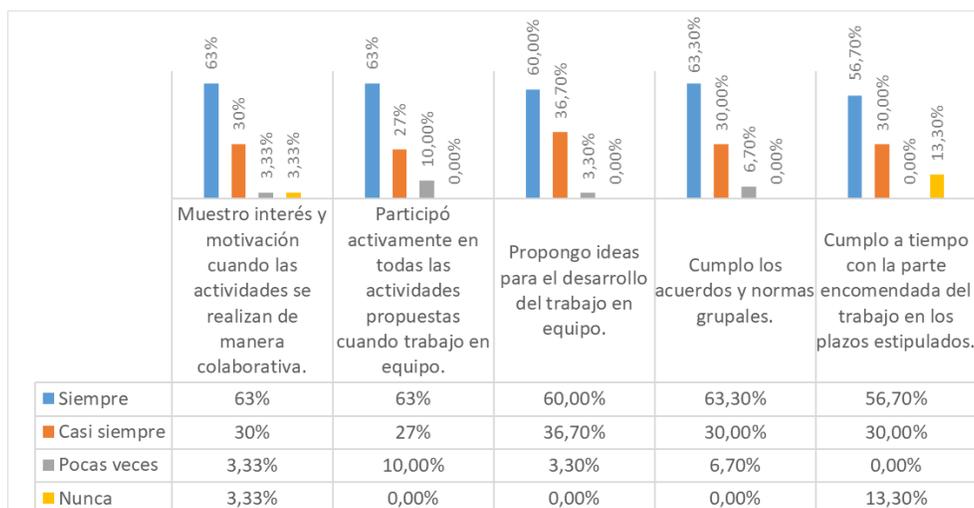
En este contexto, se llevó a cabo un análisis, a la vez cuantitativo y basado en la observación, centrado en el estudio de la aplicación de las metodologías. Para lograrlo, como ya se mencionó, se empleó una encuesta. A través de esta herramienta de investigación se pudieron observar, procesar e interpretar dos indicadores clave. El primero se enfocó en analizar el *porcentaje de habilidades de trabajo en equipo* en los estudiantes del primer ciclo de la carrera a través de actividades y técnicas aplicadas (Figuras 1 y 2).

Figura 1. Porcentaje de las habilidades de trabajo en equipo en el primer bimestre



Nota: En esta figura se muestra el porcentaje desde la percepción del estudiante en el primer día de clases de la asignatura de Emprendimiento e Innovación Cultural. Elaboración de Isabel Álvarez, docente investigadora.

Figura 2. Porcentaje de las habilidades de trabajo en equipo en el segundo bimestre



Nota: En esta figura se muestra el porcentaje desde la percepción del estudiante al finalizar el ciclo académico, luego de cuatro meses de clases de la asignatura de Emprendimiento e Innovación Cultural. Elaboración de Isabel Álvarez, docente investigadora.

La recopilación de datos mediante la encuesta permitió obtener información relevante sobre el nivel de desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo entre los estudiantes. Este indicador resulta especialmente importante dado el énfasis que tiene el trabajo en equipo en el ámbito artístico y escénico, donde la colaboración y la sinergia entre los integrantes de un grupo son fundamentales para el éxito de cualquier proyecto creativo.

Al analizar los resultados obtenidos, se pudo identificar y cuantificar el grado de competencia de los estudiantes en esta habilidad específica. Además, se pudo establecer una línea de referencia para futuras mediciones y comparaciones, lo que brinda una base sólida para el desarrollo continuo de estrategias de enseñanza y formación que fomenten y mejoren las habilidades de trabajo en equipo de los estudiantes de Artes Escénicas.

Esta investigación y su enfoque en habilidades blandas representan una valiosa contribución para el campo educativo en esta área, ya que permiten diseñar programas de formación más efectivos y pertinentes para asegurar una mejor preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos de la industria artística y escénica con una base sólida de habilidades sociales y de colaboración.

En los niveles de percepción de la habilidad de trabajo en equipo se observa que los estudiantes, luego de la implementación de metodologías activas en la asignatura, como es el aprendizaje basado en proyectos, mejoraron esta habilidad significativamente. Crecieron en la variable de trabajar de forma colaborativa en un 13 %, de participar activamente en un 5 % y de proponer ideas para el desarrollo en un 22,5 %.

Con la base de los contenidos abordados en el primer bimestre, los estudiantes aplicaron este método de trabajo en equipo para investigar un tema específico. Siguiendo una de las fases del *design thinking* que consiste en analizar un tema y elaborar un proyecto de forma democrática, los estudiantes identificaron problemáticas y buscaron soluciones a partir de la información recolectada a través de diversas herramientas, como la investigación bibliográfica, las visitas de campo y entrevistas.

Esta dinámica de trabajo fomentó la colaboración en red, como se muestra en la Figura 3, y enfatizó la importancia de que el progreso individual dependiera del avance del grupo en su conjunto. Además, se fomentó el liderazgo a través del juego de roles, lo que estimuló la generación de ideas mediante sesiones de lluvia de ideas. Estas propuestas fueron luego discutidas y consensuadas para crear un prototipo que fue validado en el sector cultural investigado.

El enfoque colaborativo y participativo permitió a los estudiantes sumergirse en un proceso de trabajo interdisciplinario, donde cada miembro del equipo aportaba su perspectiva única y habilidades para abordar el tema desde diversas aristas. La interacción constante y el intercambio de ideas potenciaron la creatividad y la capacidad de generar soluciones innovadoras y adecuadas a las problemáticas identificadas. El estímulo de la ideación mediante la técnica de lluvia de ideas, seguido de un proceso de consenso, aseguró que todas las voces fueran escuchadas y que las decisiones se tomaran de manera inclusiva y colectiva. Esto no solo reforzó el sentido de pertenencia y compromiso del equipo, sino que contribuyó también a generar soluciones más completas y efectivas.

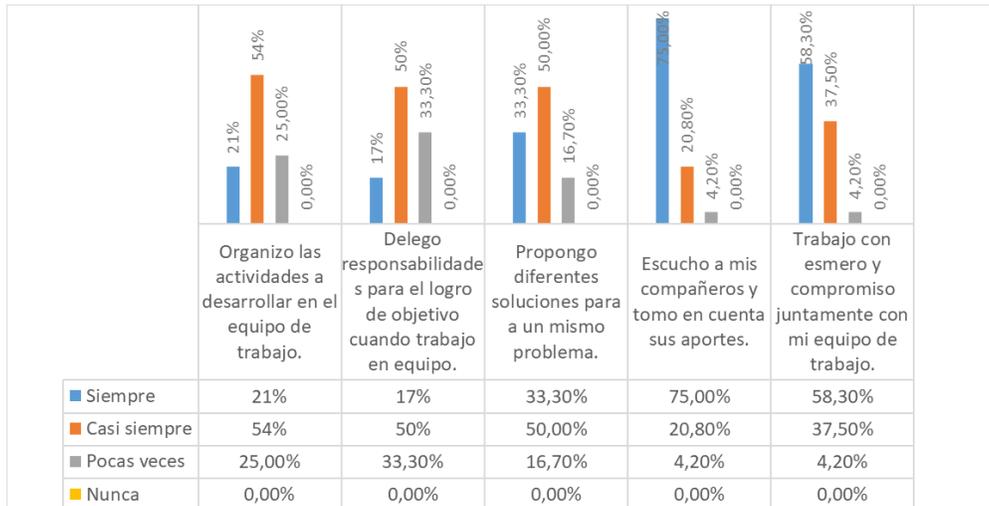
El resultado final de esta metodología de trabajo fue un prototipo de baja fidelidad, que tuvo en cuenta las necesidades y particularidades del sector cultural investigado. La combinación de las diferentes herramientas de investigación utilizadas en esta fase del *design thinking* permitió a los estudiantes obtener una visión integral del tema y abordar sus desafíos de manera informada y significativa.

En resumen, esta experiencia de trabajo colaborativo y participativo en el marco del *design thinking* no solo fortaleció las habilidades de los estudiantes para la generación de ideas y la resolución de problemas, sino que les proporcionó una base sólida para futuras investigaciones y proyectos dentro del ámbito cultural y artístico. La integración de metodologías activas y enfoques innovadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje resultó en una experiencia educativa enriquecedora y relevante para el desarrollo de competencias clave en los estudiantes de Artes Escénicas.

Por lo tanto, se concluye que existió un aporte significativo en la mejora de los estudiantes en la habilidad de trabajo en equipo. Sin embargo, quedó patente un porcentaje menor en las variables de cumplimiento relacionadas con el compromiso del estudiante y su responsabilidad con el grupo de trabajo que el docente debe analizar para implementar estrategias y metodologías que permitan mejorar este indicador.

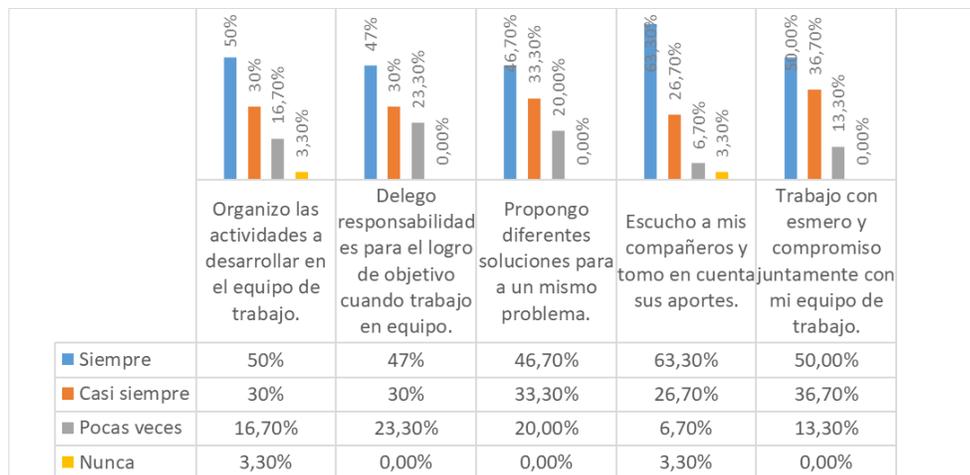
Estos datos son relevantes, ya que permiten, al equipo de calidad de la carrera de Artes Escénicas analizar cómo los maestros pueden implementar metodologías activas y de innovación para resolver conflictos de manera constructiva desde el plan docente. Todas estas habilidades pueden ayudar a los artistas escénicos a crear obras de calidad, alcanzar el éxito en sus carreras e impulsar valores de liderazgo. En este contexto, el segundo indicador recopilado fue el *porcentaje de las habilidades de liderazgo* en el primer y el segundo bimestre (Figura 4 y 5).

Figura 4. Porcentaje de las habilidades de liderazgo en el primer bimestre



Nota: En esta figura se muestra el porcentaje desde la percepción del estudiante al iniciar el ciclo académico en la asignatura de Emprendimiento e Innovación Cultural. Elaboración de Isabel Álvarez, docente investigadora.

Figura 5. Porcentaje de las habilidades de liderazgo en el segundo bimestre



Nota: En esta figura se muestra el porcentaje desde la percepción del estudiante al finalizar el ciclo académico, luego de cuatro meses de clases de la asignatura de Emprendimiento e Innovación Cultural. Elaboración de Isabel Álvarez, docente investigadora.

De acuerdo con la percepción de los estudiantes se puede deducir que esta habilidad mejoró significativamente al finalizar el ciclo académico. Las metodologías activas empleadas y el juego de roles permitieron potenciar en 30 % esta habilidad. Haciendo un cruce, tal como se menciona en el análisis de las Figuras 1 y 2, se trabajó con el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo, que son enfoques pedagógicos que pueden ser muy efectivos para desarrollar habilidades de liderazgo porque permiten a los líderes en

formación desarrollar competencias prácticas y aplicables en un contexto real, lo que los favorece para convertirse en líderes más efectivos y exitosos.

De acuerdo con la metodología de un aprendizaje basado en proyectos, los estudiantes trabajaron en un proyecto práctico que les permitió aplicar sus habilidades de liderazgo en un contexto real. Al trabajar en el reto de innovación aprendieron a definir objetivos, establecer planes de acción, tomar decisiones, gestionar recursos y trabajar en equipo.

En cuanto al trabajo colaborativo, se dio un enfoque en el que los estudiantes crecen y se potencian cuando trabajan juntos y comparten ideas y habilidades para alcanzar un objetivo común. Al aprender a comunicarse de manera efectiva, escuchar y respetar las ideas de los demás, tomar decisiones y resolver conflictos, alcanzan un nivel mayor de comprensión filosófica y de trascendencia de la propia vida porque se dejan conducir a la vez que aprenden a conducir procesos y personas en la resolución de conflictos de manera constructiva.

Conclusiones y recomendaciones

La innovación docente planificada para la carrera de Artes Escénicas ha demostrado ser un enfoque valioso para fortalecer y mejorar las habilidades blandas de los estudiantes, consideradas fundamentales para el éxito profesional en el siglo XXI. La integración de saberes entre las metodologías y los contenidos de la asignatura de Emprendimiento e Innovación Cultural logró un impacto transversal e integral en los estudiantes, proporcionándoles una formación más completa y versátil.

Los resultados del análisis realizado indican que los estudiantes de la carrera experimentaron un significativo desarrollo de las habilidades blandas, como el trabajo en equipo y el liderazgo, gracias al uso de metodologías activas y el enfoque del *desing thinking*. Sin embargo, para mantener y fortalecer estos avances, se considera esencial seguir trabajando con los estudiantes implementando otras metodologías innovadoras y activas que contribuyan a un crecimiento más profundo de sus habilidades.

En el proceso de formación la docente ha identificado áreas específicas de mejora, como el fomento de la empatía y la comunicación entre los estudiantes. Para lograrlo, es necesaria una propuesta de nuevas estrategias de aprendizaje que se centren en la formación de habilidades blandas y la adopción de una pedagogía práctica que permita a los estudiantes internalizar y dominar dichas habilidades de manera automática e inconsciente.

En conclusión, este artículo presenta una práctica en innovación docente que articula de manera efectiva la innovación en la pedagogía y el estudio de su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El resultado obtenido es una evidencia del impacto positivo de las metodologías tanto en los dominios de contenidos como de formación en habilidades blandas y competencias específicas de gestión en los estudiantes de Artes Escénicas para prepararlos adecuadamente para el emprendimiento cultural en el ámbito profesional.

La implementación de metodologías activas y de innovación en el aula requiere diseñar actividades significativas, fomentar la participación de los estudiantes, utilizar recursos tecnológicos, promover el trabajo en equipo y facilitar la reflexión sobre el aprendizaje. Además, es importante adaptar estas metodologías a diferentes niveles educativos y contextos, tomando en consideración la flexibilidad en el diseño de actividades,

la variabilidad en los recursos utilizados y la promoción de la inclusión de todos los estudiantes.

Las metodologías activas y de innovación en la educación superior no solo tienen un impacto inmediato en el aprendizaje de los estudiantes, sino que pueden también influir de forma relevante en su preparación para el futuro académico y profesional. Estas metodologías, al incentivar el desarrollo de competencias y habilidades blandas, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, contribuyen a formar individuos más preparados y adaptados a un entorno laboral y social en constante cambio (World Economic Forum).

Referencias

- Acevedo Tovar, Luz Marina. "Habilidades sociales en la formación profesional del docente". *Investigación Educativa*, 11.20 (2007): 115-128.
- Balbin Ramos, Yraida Samantha. "Niveles de desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes universitarios de una universidad privada de Lima". Tesis Doctoral en Educación. Lima - Perú. (ORCID: 0000-0002-8908-1382) 2020. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47298/Balbin_RYS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barron, B., & Darling-Hammond, L. "Teaching for meaningful learning: A review of research on inquiry-based and cooperative learning". En *Powerful learning: What we know about teaching for understanding* (2008) (pp. 11-44). Jossey-Bass.
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springer Publishing Company.
- Bauman, Zygmunt. *Vida líquida*. Buenos Aires: Paidós. 2005. Impreso.
- Bergmann, J., & Sams, A. *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education. 2012. Impreso.
- Blikstein, Paulo. "Digital fabrication and 'making' in education: The democratization of invention". *FabLabs: Of machines, makers and inventors*. Eds. J. Walter-Herrmann y C.
- Büching. Bielefeld: Transcript Publishers. 2013. <https://tltlab.org/wp-content/uploads/2019/02/2013.Book-B.Digital.pdf>
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. "Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning". *Educational psychologist*, 26(3-4), 369-398. 1991. Impreso.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, DC: George Washington University, School of Education and Human Development. 1991. Impreso.
- Boud, D., Keogh, R., & Walker, D. (Eds.). *Reflection: Turning Experience into Learning*. Routledge. (1985) Impreso.
- Brown, Tim. "Design thinking". *Harvard Business Review*, 86.6 (2008).

- Casner-Lotto, J., & Barrington, L. *Are they really ready to work? Employers' perspectives on the basic knowledge and applied skills of new entrants to the 21st century U.S. workforce*. Partnership for 21st Century Skills. 2006. Impreso
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. "From game design elements to gamefulness: defining gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). Dewey, John. Experience and education. Nueva York: Macmillan. 1938. (2011) Impreso.
- Dillenbourg, Pierre. *Collaborative learning: Cognitive and computational approaches*. Oxford: Elsevier. 1999. Impreso.
- Educación. Ciencias de la Educación, 45(2), 123-137. Klaxoon. "¿Es design thinking una habilidad blanda?". Web. sin fecha. 8 marzo 2023. <https://klaxoon.com/es/insight/es-el-pensamiento-de-diseno-una-habilidad-blanda>.
- Frey, C. B., & Osborne, M. A. "The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation? Technological Forecasting and Social Change", 114, 254-280. 2017. Impreso.
- Gartner. "Información que cambia tu perspectiva". *Gartnet*. 2019. Web. 2 marzo 2023.
- Gómez Cumpa, José W., Amestoy de Sánchez, Margarita, Ayala Aragón, Oscar Ranulfo, Yentzen, Eduardo, Morcillo, Patricio, Alcahud López, Mari Carmen, Chibas Ortiz, Felipe, Ortiz Ocaña, Alexander Luis, Mentruyt, Otilia, Ayala Aragón, Oscar R., López Pérez, Ricardo, Betancourt Morejón, Julián, Casillas, Miguel Ángel, Soriano de Alencar, Eunice Maria Lima, Carmona, Mario Ramos, López Marín, Mayra, Chueque, María Graciela, del Valle Bazán, Irene Olga, González Quitina, Carlos Alberto, Vivas, David A., Mitjás Martínez, Albertina, Fiedotin, Mario y de la Torre, Saturnino (2005). *Desarrollo de la Creatividad*. Lambayeque: Fondo Editorial FACHSE - UNPRG. Dirección estable: <https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5>
- Han, Byung Chul. *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. 2012. Impreso.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. 2018. Impreso.
- Hmelo-Silver, CE. "Aprendizaje basado en problemas: ¿Qué y cómo aprenden los estudiantes?" *Revisión de psicología educativa*, 16(3), 235-266. 2004. Impreso.

- Johnson, E. y Brown, S. *Aprendizaje personalizado a través de la IA: el futuro de la educación superior*. 2019. Impreso.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A. *NMC Horizon Report: Ediciónn Educación Superior 2024*. New Media Consortium, EDUCASE Learning Initiative. 2014. <https://conectate.uniandes.edu.co/images/pdf/2014-nmc-horizon-report-es-official.pdf>
- Puentedura, R. R. *The SAMR Model: Background and Exemplars*. (2014) http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/06/29/SAMR_BackgroundExemplars.pdf
- Reimers, F. M. y Chung, C. K. "The role of challenge-based learning in fostering skills for the 21st Century". *Journal of Education for Sustainable Development*, 10.1 (2016): 3-28.
- Smith, J., Doe, J., & Jones, M. "The impact of project-based learning on teamwork skills development". *Journal of Higher Education*, 22.3 (2018): 45-60.
- Trilling, B., & Fadel, C. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons. 2009. Impreso.
- World Economic Forum. *The Future of Jobs Report 2020*. World Economic Forum. 2020. Web. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020>
-

Recibido: 13 de octubre, 2023
Aceptado: 07 de mayo, 2024