

Implementación de herramientas de Inteligencia Artificial como recurso didáctico innovador para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

*Implementation of Artificial Intelligence tools as an innovative teaching
resource to strengthen the teaching-learning process*

MSc. Curay Ponce Johanna Del Cisne

Unidad Educativa "Miguel Riofrio"
johanna.curay@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-7790-0827>
Loja – Ecuador

Ing. Vivanco Encalada Monica Alexandra

Unidad Educativa "Miguel Riofrio"
monica.vivanco@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-9271-9247>
Loja – Ecuador

MSc. Chocho Tapia Wilman Fernando

Unidad Educativa "Miguel Riofrio"
wilman.chocho@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0000-6643-4555>
Loja – Ecuador

Prof. Cornejo Romero Augusto Bolivar

Unidad Educativa "Miguel Riofrio"
augusto.cornejo@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0009-5894-3435>
Loja – Ecuador

Formato de citación APA

Curay, J., Vivanco, M., Chocho, W. & Cornejo, A. (2026).
*Implementación de herramientas de Inteligencia
Artificial como recurso didáctico innovador para
fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista
REG, Vol. 5 (Nº. 4), p. 2652 – 2671.*

NEXO CIENTIFICO

Vol. 5 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 20-10-2026

Fecha de aceptación :25-10-2026

Fecha de publicación:31-12-2026



RESUMEN

La incorporación de la Inteligencia Artificial (IA) en los procesos educativos constituye una alternativa de innovación pedagógica que permite diversificar las estrategias de enseñanza y generar nuevas experiencias de aprendizaje, especialmente en áreas caracterizadas por la creatividad y la expresión. En este contexto, el estudio tuvo como objetivo analizar la implementación de programas de Inteligencia Artificial como recurso innovador para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se desarrolló una investigación con enfoque cualitativo y diseño de investigación-acción, en la Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo, ubicada en Cuenca, Ecuador, con la participación de 18 estudiantes de décimo año de Educación General Básica. La intervención comprendió cinco semanas y utilizó ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI mediante actividades de creación de historias, canciones e imágenes. Para la recolección de información se emplearon la observación participante y los grupos focales, complementados con registros anecdóticos, guía de preguntas y lista de cotejo. Los resultados evidenciaron una valoración favorable de la incorporación de IA: los participantes mostraron interés por nuevas ideas y conceptos, motivación para compartir sus producciones, respeto hacia las creaciones de sus compañeros y aceptación de estas herramientas como recursos innovadores. Asimismo, se identificaron dificultades relacionadas principalmente con la conectividad y el acceso a cuentas digitales. Se concluyó que la implementación pedagógicamente planificada de programas de IA puede fortalecer la participación, creatividad, interacción y competencias digitales, siempre que exista mediación docente, infraestructura tecnológica y orientación ética. En consecuencia, estas herramientas deben concebirse como recursos complementarios que amplían las posibilidades de expresión y experimentación artística, sin sustituir el protagonismo creativo del estudiante.

PALABRAS CLAVE: inteligencia artificial, innovación educativa, enseñanza-aprendizaje, tecnología educativa.



ABSTRACT

The incorporation of Artificial Intelligence (AI) into educational processes constitutes an alternative for pedagogical innovation that can diversify teaching strategies and generate new learning experiences, particularly in areas characterized by creativity and expression. In this context, the objective of this study was to analyze the implementation of Artificial Intelligence programs as an innovative resource to enhance the teaching and learning process. A qualitative research approach with an action-research design was conducted at Luis Monsalve Pozo Educational Unit, located in Cuenca, Ecuador, with the participation of 18 tenth-grade Basic General Education students. The intervention lasted five weeks and incorporated ChatGPT, Suno AI, and Leonardo AI through activities involving the creation of stories, songs, and images. Participant observation and focus groups were used to collect information, complemented by anecdotal records, a question guide, and a checklist. The results showed a favorable assessment of AI integration: participants demonstrated interest in new ideas and concepts, motivation to share their creations, respect for their classmates' work, and acceptance of these tools as innovative learning resources. Difficulties mainly related to Internet connectivity and access to digital accounts were also identified. It was concluded that the pedagogically planned implementation of AI programs can strengthen participation, creativity, interaction, and digital competencies, provided that teacher mediation, adequate technological infrastructure, and ethical guidance are ensured. Therefore, these tools should be understood as complementary educational resources that expand opportunities for artistic expression and experimentation without replacing students' creative agency.

KEYWORDS: artificial intelligence, educational innovation, teaching and learning, educational technology.



INTRODUCCIÓN

La transformación digital de los sistemas educativos genera nuevas posibilidades para diversificar las estrategias de enseñanza y responder a las características de una generación estudiantil que mantiene una relación cada vez más cercana con los recursos tecnológicos. En este escenario, la Inteligencia Artificial (IA) adquiere especial relevancia por su capacidad para procesar información, generar contenidos y facilitar experiencias educativas caracterizadas por una mayor interacción. Su incorporación en los procesos pedagógicos representa una oportunidad para superar determinadas prácticas tradicionales y promover ambientes en los que el estudiante participa activamente en la construcción de sus conocimientos. Vera (2023) sostiene que la IA transforma diferentes campos, entre ellos la educación, debido a sus posibilidades para personalizar el aprendizaje y contribuir al desarrollo de actividades educativas de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.

La integración de la IA en la educación no se limita al empleo instrumental de nuevas aplicaciones, sino que implica analizar su pertinencia pedagógica y las posibilidades que ofrece para fortalecer el aprendizaje. Peñaherrera et al. (2022) señalan que la aplicación de la IA permite comprender las características y necesidades de los estudiantes, favoreciendo el diseño de actividades educativas innovadoras que articulan los conocimientos teóricos con experiencias prácticas. Desde esta perspectiva, estos recursos pueden contribuir al desarrollo de ambientes educativos dinámicos, siempre que su incorporación responda a objetivos curriculares definidos y se encuentre acompañada por la orientación del docente. En consecuencia, la innovación educativa no depende exclusivamente de disponer de tecnología, sino de la capacidad para integrarla de manera crítica, planificada y contextualizada dentro del proceso pedagógico.

Esta transformación adquiere particular importancia debido a la naturaleza creativa, expresiva y experimental de la asignatura. La educación artística requiere experiencias que permitan al estudiante explorar diferentes lenguajes, representar ideas y relacionar sus conocimientos con su contexto sociocultural. En este sentido, la IA amplía las posibilidades para producir textos, imágenes, composiciones musicales y otras manifestaciones digitales que pueden integrarse a las actividades curriculares. Herrera et al. (2024) consideran que la incorporación de la IA en la educación artística puede transformar las formas de enseñar y aprender arte y favorecer procesos creativos; sin embargo, también plantea desafíos relacionados con los aspectos éticos, prácticos y de autoría de las producciones generadas mediante estas tecnologías.

Entre las posibilidades actuales se encuentran programas de IA generativa con diferentes funciones que pueden relacionarse directamente con los lenguajes trabajados. ChatGPT facilita la

generación y organización de textos e ideas; Suno AI permite transformar indicaciones textuales en producciones musicales; y Leonardo AI posibilita generar imágenes mediante descripciones escritas. La tesis que sirve de fundamento para este artículo integra precisamente estas tres herramientas dentro de actividades curriculares y destaca su potencial para desarrollar experiencias creativas, interactivas, colaborativas y reflexivas. Esta diversidad permite considerar la IA no como sustituta del proceso creativo del estudiante, sino como un recurso complementario mediante el cual puede experimentar, contrastar resultados, reformular ideas y desarrollar nuevas formas de expresión artística.

La incorporación de estas herramientas se relaciona, además, con perspectivas pedagógicas que sitúan al estudiante como participante activo de su aprendizaje. El aprendizaje significativo plantea que los nuevos conocimientos adquieren mayor sentido cuando se vinculan de manera coherente con los saberes previamente construidos por el estudiante (Reyes & Portilla, 2021). Asimismo, Segarra et al. (2023) destacan que este enfoque favorece la adquisición de habilidades útiles para la vida y contribuye a la formación de sujetos críticos y comprometidos con su entorno. Desde esta concepción, los programas de IA pueden integrarse a experiencias educativas en las que los estudiantes relacionan contenidos artísticos con intereses, experiencias y conocimientos previos, generando productos que expresan sus propias interpretaciones.

De manera complementaria, el conectivismo ofrece una perspectiva pertinente para comprender el aprendizaje dentro de escenarios educativos mediados por tecnología. Henríquez et al. (2020) señalan que las herramientas tecnológicas intervienen en la orientación de las actividades educativas y en la distribución y construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva, aprender supone establecer conexiones entre diferentes fuentes, recursos, personas y entornos digitales. La incorporación de la IA puede favorecer dichas conexiones al permitir que los estudiantes exploren información, experimenten con diversos lenguajes artísticos y construyan conocimientos mediante la interacción con recursos tecnológicos. No obstante, el acompañamiento docente continúa siendo fundamental para orientar la selección, interpretación y utilización responsable de la información generada.

En esta misma línea, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) constituyen referentes importantes para comprender el tránsito desde el simple acceso tecnológico hacia su aprovechamiento pedagógico. Pincay-Chiquito y Cuero-Delgado (2024) destacan que los recursos tecnológicos innovadores permiten transformar los procesos educativos y favorecer la participación activa, así como el desarrollo de competencias y

habilidades digitales. A su vez, Burgos (2023) relaciona las TAC con el aprendizaje colaborativo y la construcción conjunta del conocimiento. Por tanto, la incorporación de IA adquiere sentido educativo cuando las herramientas digitales se articulan con actividades planificadas, objetivos de aprendizaje y procesos de interacción entre docentes y estudiantes.

Los antecedentes recientes evidencian resultados favorables, aunque también revelan desafíos que requieren atención. Mendoza et al. (2024) sostienen que la implementación de programas de IA puede fortalecer las competencias digitales, el pensamiento crítico y la interpretación reflexiva de la información, al mismo tiempo que destacan la necesidad de mejorar las capacidades digitales del profesorado. Por su parte, Apolo et al. (2024) identifican diferencias importantes en el nivel de conocimiento sobre IA dentro de la comunidad educativa y destacan la necesidad de fortalecer la formación docente y los principios éticos asociados con su utilización. Estas consideraciones muestran que introducir IA en el aula requiere superar una visión exclusivamente tecnológica para avanzar hacia una integración pedagógica responsable.

Esta necesidad adquiere relevancia ante problemáticas como el limitado empleo de recursos innovadores, la desmotivación frente a determinadas actividades y las dificultades para convertir al estudiante en protagonista de su aprendizaje. En la investigación que sirve de referencia para este artículo se identifica precisamente un reducido interés y una limitada aplicación de recursos innovadores capaces de estimular una participación más activa. En respuesta a esta problemática, la integración de ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI se plantea como una alternativa para desarrollar actividades relacionadas con la creación de historias, composiciones musicales e imágenes, vinculando la tecnología con los contenidos artísticos.

La pertinencia del estudio radica, por consiguiente, en la necesidad de analizar alternativas pedagógicas acordes con las transformaciones tecnológicas contemporáneas, sin perder de vista el carácter humano, creativo, crítico. La IA ofrece oportunidades para enriquecer las experiencias de aprendizaje, pero su utilización demanda alfabetización digital, orientación docente, criterios éticos y capacidad para valorar críticamente los resultados generados. La propia investigación de referencia señala que las actividades con IA se orientan hacia el trabajo colaborativo, participativo y reflexivo, incorporando además la reflexión sobre el manejo ético de estas herramientas. De esta manera, el desafío no consiste únicamente en introducir tecnología, sino en determinar cómo convertirla en un verdadero recurso didáctico que fortalezca la creatividad, la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.

En correspondencia con lo expuesto, el objetivo del presente artículo es analizar la implementación de programas de Inteligencia Artificial como recurso innovador para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando sus aportes al desarrollo de la creatividad, la participación activa, el pensamiento crítico y las competencias digitales de los estudiantes, así como los desafíos pedagógicos y éticos derivados de su integración en el contexto educativo.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, debido a que se buscó comprender las experiencias, percepciones, interacciones y formas de participación de los estudiantes durante la implementación de programas de Inteligencia Artificial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque permitió interpretar la realidad educativa desde las experiencias de los participantes y analizar los cambios producidos durante las actividades desarrolladas. La elección metodológica se sustentó en la posibilidad de estudiar situaciones particulares dentro de un contexto específico y comprender las percepciones de los actores involucrados, de acuerdo con los fundamentos metodológicos señalados por Valle et al. (2022). La investigación de referencia estableció específicamente el enfoque cualitativo para estudiar la interacción de los estudiantes con las herramientas de IA.

El estudio respondió a un diseño de investigación-acción, mediante el cual se articuló el análisis de la problemática educativa con una intervención pedagógica orientada a introducir recursos tecnológicos innovadores. Este diseño permitió vincular teoría y práctica, observar las necesidades existentes, desarrollar actividades con Inteligencia Artificial, analizar las experiencias obtenidas y valorar los resultados alcanzados. Se siguió una dinámica fundamentada en los momentos de observación, reflexión y actuación propios de la investigación-acción. Este procedimiento favoreció la participación de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos y permitió valorar la utilidad de los programas de IA en situaciones reales de aprendizaje.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo, ubicada en la parroquia Miraflores, cantón Cuenca, provincia del Azuay, Ecuador. La unidad de análisis estuvo constituida por 18 estudiantes del décimo año de Educación General Básica, paralelo A, distribuidos en 11 mujeres y 7 hombres. Para la selección de los participantes se aplicó un criterio de inclusión intencional relacionado con las características y necesidades de la intervención: los estudiantes debían encontrarse matriculados en la institución, cursar el nivel de Básica Superior y poseer conocimientos básicos para manejar dispositivos tecnológicos, principalmente computadora o teléfono celular.

La intervención pedagógica se ejecutó durante el año lectivo 2024-2025 y comprendió cinco semanas de actividades. La planificación registró como fecha de inicio el 7 de noviembre de 2024 y como fecha de finalización el 3 de diciembre de 2024. Las actividades se organizaron mediante planificaciones microcurriculares vinculadas con los objetivos y destrezas, particularmente con el uso de medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura. Posteriormente, el 12 de diciembre de 2024 se aplicaron los grupos focales a los 18 participantes para recuperar sus experiencias acerca de la intervención.

La intervención utilizó tres programas de Inteligencia Artificial: ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI. Estos recursos se seleccionaron por las posibilidades que ofrecieron para desarrollar diferentes lenguajes y producciones vinculadas con Educación. ChatGPT se empleó para organizar y transformar historias creadas por los estudiantes; Suno AI se utilizó para generar composiciones musicales a partir de textos elaborados previamente; y Leonardo AI permitió generar imágenes mediante descripciones construidas por los participantes. La utilización de estos programas se integró a las actividades curriculares y no se desarrolló como una práctica tecnológica aislada.

Las actividades se organizaron mediante momentos de anticipación, construcción y consolidación del conocimiento. Durante la aplicación, los estudiantes realizaron producciones individuales y colectivas, elaboraron dibujos relacionados con sus gustos y habilidades, redactaron historias y anécdotas, generaron imágenes digitales y transformaron textos en composiciones musicales. Las actividades culminaron mediante exposiciones, presentación de productos, retroalimentación y reflexión sobre las experiencias desarrolladas. Las planificaciones incorporaron como espacios de trabajo el aula y el laboratorio de cómputo, mientras que la observación participante y la lista de cotejo permitieron acompañar y valorar el proceso.

Durante las diferentes semanas se aplicaron progresivamente los programas seleccionados. Con Suno AI, los estudiantes redactaron anécdotas y letras que posteriormente transformaron en canciones, seleccionando estilos musicales según sus preferencias. Con Leonardo AI, elaboraron inicialmente dibujos vinculados con sus gustos o habilidades y posteriormente introdujeron descripciones para generar imágenes digitales, comparando los productos obtenidos con sus creaciones originales. Mediante ChatGPT, trabajaron colectivamente en la elaboración y transformación de mitos, leyendas e historias, identificando personajes, escenarios y acontecimientos para generar nuevas versiones de sus narraciones. Para la recolección de información se emplearon como técnicas principales la observación participante y los grupos focales. La observación participante permitió registrar el comportamiento, interés,

interacción, participación y desenvolvimiento de los estudiantes durante las actividades. Los grupos focales posibilitaron recuperar opiniones, experiencias y valoraciones acerca de la utilización de los programas de IA. Como instrumentos se utilizaron el registro anecdótico, la guía de preguntas y una lista de cotejo. La tesis estableció explícitamente estas técnicas e instrumentos para las fases de diagnóstico y evaluación del proceso investigativo.

El registro anecdótico permitió documentar situaciones relevantes observadas durante la intervención, particularmente las respuestas de los estudiantes ante las actividades y los acontecimientos que resultaron significativos para interpretar la experiencia educativa. La guía aplicada a los grupos focales se estructuró mediante preguntas abiertas agrupadas alrededor de las categorías aprendizaje, enseñanza, ética e innovación. Las interrogantes exploraron la percepción sobre los programas utilizados, la motivación para participar, las dificultades experimentadas, el interés por continuar explorando herramientas de IA, la originalidad de las producciones y la valoración de la IA como recurso innovador. El instrumento fue sometido a juicio de expertos para su validación. Para profundizar en las experiencias de los participantes, los 18 estudiantes fueron organizados en tres grupos focales de seis integrantes cada uno. La información obtenida permitió identificar sus apreciaciones respecto a ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI y determinar las oportunidades y dificultades experimentadas durante la intervención. De manera complementaria, la lista de cotejo permitió registrar el cumplimiento de indicadores relacionados con aprendizaje, ética e innovación durante las cinco semanas de aplicación.

El análisis de los datos se realizó fundamentalmente mediante un procedimiento interpretativo y descriptivo, coherente con el enfoque cualitativo. Se contrastó la información procedente de la observación participante, los registros anecdóticos, los grupos focales y la lista de cotejo para identificar coincidencias entre las experiencias expresadas por los estudiantes y las conductas observadas durante las actividades. No se aplicaron pruebas estadísticas inferenciales, debido a que la investigación estuvo orientada principalmente a comprender e interpretar la experiencia educativa. La lista de cotejo se utilizó para sintetizar el cumplimiento de los indicadores establecidos en las categorías analizadas.

Entre los principales hallazgos obtenidos se evidenció una respuesta favorable de los estudiantes frente a la incorporación de los programas de IA. Los 18 participantes mostraron interés por conocer nuevas ideas y conceptos, motivación para compartir ideas y preguntas, respeto hacia las producciones de sus compañeros, compromiso con el manejo de los programas y una valoración positiva de la IA como elemento innovador. Asimismo, las actividades posibilitaron la producción de

canciones, historias e imágenes y favorecieron una dinámica diferente a las clases habituales. Los estudiantes reconocieron positivamente el carácter innovador de las actividades y su capacidad para romper con la rutina académica.

Finalmente, el procedimiento metodológico permitió valorar la implementación de ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI como recursos innovadores dentro de la planificación microcurricular, considerando no solamente los productos generados, sino también la participación, creatividad, interacción, motivación y uso ético manifestados por los estudiantes. La articulación entre investigación-acción, intervención pedagógica, observación participante, grupos focales y diferentes instrumentos cualitativos permitió obtener información suficiente para analizar las posibilidades educativas de la Inteligencia Artificial dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos evidenciaron que la implementación de programas de Inteligencia Artificial constituyó una alternativa innovadora para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. La intervención desarrollada durante cinco semanas integró ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI mediante actividades relacionadas con la creación narrativa, musical y visual. En términos generales, se observó una respuesta favorable de los estudiantes, expresada en mayor interés, motivación, participación y disposición para experimentar con herramientas tecnológicas dentro de las actividades curriculares. La experiencia permitió, además, relacionar los contenidos propios con competencias digitales, procesos creativos y espacios de aprendizaje colaborativo.

Tabla 1. Principales resultados de la implementación de programas de IA

Dimensión	Hallazgos principales	Aporte al proceso educativo
Aprendizaje	Los estudiantes mostraron interés por nuevas ideas y conceptos.	Favoreció una participación más activa en los contenidos.
Motivación	Se evidenció disposición para compartir ideas, preguntas y producciones.	Permitió desarrollar clases más dinámicas y participativas.
Creatividad	Se produjeron canciones, imágenes, historias y diarios personales.	Amplió las formas de expresión artística mediante recursos digitales.
Ética	Se observó respeto hacia las ideas y producciones de los compañeros.	Promovió una utilización responsable de las herramientas de IA.
Innovación	Los participantes valoraron positivamente la IA como recurso educativo.	Permitió desarrollar actividades diferentes de las prácticas habituales.
Competencia digital	Los estudiantes interactuaron con ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI.	Fortaleció la aproximación pedagógica a tecnologías emergentes.

Fuente: Elaboración propia a partir de Quizhpe et al. (2025).

Los hallazgos relacionados con el **aprendizaje y la motivación** fueron particularmente significativos. La lista de cotejo registró que los 18 participantes mostraron interés al conocer nuevas

ideas y conceptos y demostraron motivación para compartir preguntas y opiniones. Asimismo, todos los estudiantes adoptaron positivamente los programas de IA como elementos innovadores. Estos resultados permiten considerar que la tecnología adquirió valor pedagógico cuando fue integrada dentro de actividades con propósitos curriculares concretos y no únicamente como una herramienta complementaria.

En cuanto a la producción artística y creativa, los resultados mostraron diferentes posibilidades según la herramienta empleada. Con Suno AI, los estudiantes partieron de anécdotas redactadas por ellos mismos y las transformaron posteriormente en canciones, experimentando con diferentes estilos musicales. La mayoría manifestó satisfacción con los productos obtenidos, aunque tres estudiantes expresaron desacuerdo con la voz generada por el programa. Este hallazgo resulta relevante porque demuestra que la aceptación de la IA no fue completamente homogénea y que el estudiante mantuvo capacidad para valorar críticamente el producto tecnológico en lugar de aceptarlo automáticamente.

Tabla 2. Resultados según el programa de Inteligencia Artificial implementado

Programa	Actividad desarrollada	Resultado observado	Competencia favorecida
Suno AI	Creación de canciones a partir de anécdotas y contenidos artísticos.	Participación, experimentación con estilos musicales y presentación de productos.	Creatividad musical y competencia digital.
Leonardo AI	Generación de imágenes a partir de descripciones de gustos y habilidades.	Comparación entre dibujos propios e imágenes generadas digitalmente.	Expresión visual, descripción y creatividad.
ChatGPT	Transformación y reorganización de historias, mitos y leyendas.	Creación colectiva de nuevas narraciones.	Expresión escrita, imaginación y trabajo colaborativo.
Suno AI – actividad final	Creación de canciones sobre mujeres artistas.	Integración de investigación, selección de información y producción musical.	Comprensión cultural, síntesis y expresión artística.

Fuente: Elaboración propia a partir de Quizhpe et al. (2025).

Con Leonardo AI, la experiencia reveló la importancia de formular instrucciones suficientemente precisas. Inicialmente, algunos estudiantes no quedaron satisfechos con las imágenes generadas debido a que sus descripciones carecían de detalles. Después de recibir orientación para precisar las características deseadas, se evidenció una mejor comprensión del funcionamiento de la herramienta y mayor satisfacción con los resultados. Este resultado sugiere que la IA también puede propiciar procesos de reflexión, revisión y reformulación de ideas, pues el estudiante necesita establecer una relación entre lo que desea expresar y las instrucciones proporcionadas al sistema.

La utilización de ChatGPT presentó una dinámica diferente. Los estudiantes construyeron historias basadas en mitos, leyendas o relatos conocidos y posteriormente utilizaron la herramienta para modificar el sentido de las narraciones. La experiencia generó respuestas de alegría y diversión, al tiempo que permitió que los participantes compartieran las nuevas historias con sus compañeros. Este resultado coincide con Vera (2023), quien señala que los programas de IA pueden favorecer el trabajo en equipo, la comunicación y la organización entre estudiantes. En la investigación analizada, el uso de ChatGPT no sustituyó la elaboración inicial del contenido, puesto que los estudiantes construyeron previamente sus historias y posteriormente recurrieron a la herramienta para transformarlas y enriquecerlas.

La dimensión de innovación educativa constituyó otro de los resultados centrales. Los participantes manifestaron que las actividades desarrolladas fueron distintas a la forma habitual de trabajar durante las clases y permitieron salir de la rutina académica. Desde una perspectiva crítica, este resultado indica que el carácter innovador de la IA no se encuentra únicamente en la novedad tecnológica, sino en las posibilidades metodológicas que ofrece cuando se incorpora mediante actividades de creación, interacción, colaboración y reflexión. Esta interpretación guarda relación con Robalino et al. (2024), quienes destacan que las tecnologías aplicadas al aprendizaje pueden contribuir al pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Tabla 3. Síntesis de los resultados por categorías de análisis

Categoría	Evidencia identificada	Interpretación
Aprendizaje	18 estudiantes mostraron interés por nuevas ideas y conceptos.	La IA favoreció la aproximación a los contenidos desde experiencias prácticas.
Motivación	18 estudiantes participaron compartiendo ideas y preguntas.	Las actividades generaron mayor implicación durante las clases.
Ética	18 estudiantes respetaron las producciones e ideas de sus compañeros.	El acompañamiento pedagógico favoreció un uso responsable de la tecnología.
Innovación	18 estudiantes valoraron positivamente los programas utilizados.	La IA fue percibida como una alternativa diferente a las prácticas habituales.
Producción artística	Se elaboraron canciones, historias e imágenes.	La tecnología amplió las posibilidades de expresión artística.
Dificultades	Se presentaron problemas de conectividad, acceso y creación de cuentas.	La infraestructura tecnológica condicionó la implementación.

Fuente: Elaboración propia a partir de Quizhpe et al. (2025).

En relación con la dimensión ética, los resultados indicaron que los participantes respetaron las ideas y producciones generadas por sus compañeros y demostraron compromiso durante el manejo

de los programas. No obstante, esta valoración favorable debe contrastarse con Herrera et al. (2024), quienes advierten dificultades relacionadas con los derechos de autor y la atribución de productos generados mediante IA. La investigación analizada encontró que los estudiantes no manifestaron preocupación significativa por la posible pérdida de originalidad de sus ideas. Esta diferencia evidencia un área que requiere mayor profundización educativa, especialmente en alfabetización sobre autoría, propiedad intelectual y uso responsable de contenidos generativos.

También se identificaron limitaciones tecnológicas que condicionaron el desarrollo de la propuesta. Entre las principales dificultades aparecieron problemas de conexión a Internet y obstáculos relacionados con la creación o utilización de cuentas y correos electrónicos. Estos resultados coinciden con las barreras mencionadas por Jara (2024), particularmente la insuficiente infraestructura tecnológica, las brechas de conocimiento y las preocupaciones asociadas al uso educativo de la IA. Por tanto, la efectividad de este tipo de propuestas no depende exclusivamente de la calidad pedagógica de las actividades, sino también de las condiciones materiales y tecnológicas disponibles en las instituciones.

Tabla 4. Comparación crítica de los principales hallazgos

Autor/año	Planteamiento	Relación con los resultados
Vera (2023)	La IA puede favorecer trabajo colaborativo, comunicación y organización.	Coincidió con la participación colectiva observada durante las actividades .
Jara (2024)	Existen barreras de infraestructura, conocimientos tecnológicos y privacidad.	Coincidió con dificultades de Internet y acceso a cuentas observadas durante la intervención.
Herrera et al. (2024)	La IA plantea desafíos éticos relacionados con autoría y productos generados.	Contrastó parcialmente con la escasa preocupación estudiantil respecto a la originalidad.
Robalino et al. (2024)	Las tecnologías educativas pueden favorecer pensamiento crítico y resolución de problemas.	Se relacionó con las actividades de creación, reflexión y utilización crítica de los programas.
Galindo (2023)	La IA puede funcionar como herramienta o socio de aprendizaje.	Coincidió con la utilización de IA como apoyo para producir y transformar contenidos.

Fuente: Elaboración propia (2026), a partir de los autores analizados en la investigación de referencia.

Desde la perspectiva de los aportes al conocimiento, los resultados muestran que la Inteligencia Artificial puede incorporarse más allá de una función informativa. Las herramientas generativas permitieron articular diferentes lenguajes artísticos: ChatGPT se vinculó con la creación narrativa, Leonardo AI con la producción visual y Suno AI con la experimentación musical. Esta

complementariedad constituye uno de los principales aportes de la experiencia, debido a que evidencia posibilidades concretas de integración curricular y ofrece un referente para diseñar propuestas que relacionen competencias artísticas, digitales y comunicativas.

Sin embargo, los resultados deben interpretarse considerando las limitaciones metodológicas de la investigación. La experiencia se desarrolló con un grupo reducido de 18 estudiantes pertenecientes a un solo curso y contexto institucional, durante cinco semanas. Además, el estudio respondió predominantemente a un enfoque cualitativo y de investigación-acción, por lo que sus resultados permitieron comprender la experiencia particular de los participantes, pero no establecer generalizaciones para otras poblaciones educativas. Estas condiciones sugieren la necesidad de desarrollar futuras investigaciones con muestras más amplias, diferentes niveles educativos, periodos de intervención prolongados y diseños comparativos que permitan valorar con mayor precisión los efectos de la IA sobre dimensiones como creatividad, aprendizaje, pensamiento crítico y desempeño académico.

En síntesis, los resultados respondieron al objetivo planteado al evidenciar que ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI presentaron posibilidades pedagógicas para potenciar la enseñanza y el aprendizaje, principalmente mediante el incremento de la participación, la motivación y la producción de contenidos artísticos. Los 18 participantes mostraron resultados favorables en los indicadores de aprendizaje, ética e innovación registrados mediante la lista de cotejo. No obstante, la evidencia también demuestra que la incorporación de IA requiere planificación curricular, acompañamiento docente, infraestructura tecnológica adecuada y formación ética. En consecuencia, el aporte fundamental no reside en reemplazar los procesos de creación artística mediante algoritmos, sino en integrar estas herramientas de manera crítica y pedagógicamente orientada para ampliar las posibilidades de expresión, experimentación y construcción del conocimiento.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten sostener que la implementación de programas de Inteligencia Artificial como ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI representa una alternativa pedagógica con posibilidades para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje. La experiencia desarrollada evidencia que la incorporación planificada de estas herramientas genera una respuesta favorable en los estudiantes, particularmente en dimensiones relacionadas con el interés, la motivación, la participación, la creatividad y la interacción. En efecto, la lista de cotejo aplicada mostró que los 18 participantes manifestaron interés por nuevas ideas y conceptos, motivación para compartir sus opiniones, respeto

hacia las producciones de sus compañeros, compromiso con el uso de los programas y aceptación de la IA como elemento innovador para el aprendizaje .

Estos hallazgos coinciden con lo señalado por Vera (2023), quien reconoce que la incorporación de programas de IA puede favorecer el trabajo en equipo, la comunicación y la organización entre los estudiantes. En la experiencia analizada, esta característica se hizo especialmente visible durante la utilización de ChatGPT, debido a que los participantes construyeron previamente sus propias historias y posteriormente emplearon la herramienta para transformarlas y enriquecerlas. De esta manera, la IA actuó como un recurso de apoyo dentro del proceso creativo y no como sustituto de la participación del estudiante. Los resultados mostraron además que el trabajo colectivo permitió compartir conocimientos y generar productos a partir de las contribuciones individuales de los integrantes de cada grupo.

La utilización diferenciada de las herramientas constituye otro aspecto relevante. Suno AI permitió relacionar la escritura con la creación musical mediante la transformación de anécdotas y textos en canciones; Leonardo AI facilitó la experimentación visual a partir de descripciones elaboradas por los estudiantes; mientras que ChatGPT favoreció la reorganización y transformación de historias, mitos y leyendas. Esta complementariedad permitió trabajar distintas formas de expresión propias y demuestra que la utilidad educativa de la IA depende de su articulación con objetivos, destrezas y actividades curriculares previamente establecidos. La planificación de la experiencia, precisamente, incorporó objetivos relacionados con proyectos de creación colectiva y con la utilización de tecnologías digitales para la producción y disfrute del arte y la cultura.

Un hallazgo particularmente significativo se presentó durante la utilización de Leonardo AI. Algunos estudiantes inicialmente no obtuvieron las imágenes que esperaban debido a que las instrucciones proporcionadas al programa eran poco específicas. Después de recibir orientación para describir con mayor precisión las características deseadas, lograron mejorar los resultados y comprender de mejor manera la interacción con la herramienta. Esta experiencia permite interpretar que el empleo pedagógico de la IA también puede involucrar procesos de análisis, reformulación y toma de decisiones. Por tanto, el estudiante no necesariamente adopta una posición pasiva frente al contenido generado, sino que puede evaluar el resultado, identificar errores o insuficiencias y modificar sus instrucciones hasta aproximarse a la producción esperada.

De igual manera, los hallazgos guardan relación con los aportes de Robalino et al. (2024), quienes destacan la capacidad de las tecnologías aplicadas al aprendizaje para favorecer procesos vinculados con la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Sin

embargo, resulta necesario señalar que la motivación generada por la novedad tecnológica no constituye, por sí sola, evidencia suficiente de un aprendizaje profundo. El verdadero valor pedagógico de estas herramientas se encuentra en la forma en que son incorporadas a experiencias que exigen al estudiante crear, comparar, interpretar, reflexionar y comunicar sus producciones. Por ello, la mediación del docente mantiene un papel fundamental para evitar que la utilización de la IA se reduzca a la obtención inmediata de respuestas o productos.

En la dimensión ética también se identificaron resultados que requieren una valoración crítica. Los estudiantes demostraron respeto hacia las producciones de sus compañeros y compromiso durante el manejo de los programas de IA. No obstante, Herrera et al. (2024) advierten dificultades relacionadas con el reconocimiento de la autoría de los productos generados mediante IA. En contraste, los participantes del estudio manifestaron poca preocupación por la posible pérdida de originalidad de sus ideas y consideraron que estas herramientas podían contribuir al desarrollo de sus actividades. Esta diferencia constituye un aspecto que merece mayor atención, debido a que el desarrollo de competencias digitales debe acompañarse de una formación ética que permita comprender cuestiones vinculadas con la autoría, el uso responsable de información y la valoración de la creación humana.

Por otra parte, la investigación evidenció que la incorporación de IA en el contexto educativo estuvo condicionada por factores tecnológicos. Los problemas de conexión a Internet y las dificultades para crear o utilizar cuentas constituyeron obstáculos durante las actividades. Estos resultados guardan correspondencia con lo señalado por Jara (2024), quien identifica entre las barreras para implementar IA educativa la infraestructura tecnológica insuficiente, el desconocimiento de estas herramientas y las preocupaciones relacionadas con la privacidad de los datos. En consecuencia, la integración de IA no puede analizarse exclusivamente desde sus posibilidades pedagógicas, sino también desde las condiciones de acceso y las competencias digitales existentes en cada institución.

En relación con el objetivo del estudio, los resultados permiten afirmar que la implementación de ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI aportó posibilidades concretas para dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente mediante la creación de canciones, imágenes e historias y la participación activa de los estudiantes. No obstante, estos hallazgos deben interpretarse considerando que la experiencia se realizó con 18 estudiantes de un único paralelo y durante cinco semanas, lo que limita la posibilidad de generalizar sus resultados a otros contextos educativos. La propia investigación desarrolló la intervención con estudiantes de décimo año de EGB de una sola institución.

CONCLUSIONES

La implementación de programas de Inteligencia Artificial como ChatGPT, Suno AI y Leonardo AI evidenció posibilidades favorables para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los resultados mostraron que la incorporación de estas herramientas dentro de actividades microcurriculares permitió desarrollar experiencias relacionadas con la creación de historias, imágenes y canciones, favoreciendo el interés, la motivación y la participación de los estudiantes. En particular, los 18 participantes mostraron resultados positivos en los indicadores asociados con aprendizaje, ética e innovación, así como disposición para experimentar con formas diferentes de desarrollar los contenidos artísticos.

Los hallazgos permiten concluir que el valor educativo de la IA no se encuentra únicamente en su capacidad para generar contenidos, sino en la manera en que se integra pedagógicamente a las actividades de aprendizaje. La experiencia con Suno AI permitió vincular la escritura y la expresión musical; Leonardo AI posibilitó trabajar la representación visual a partir de descripciones elaboradas por los estudiantes; mientras que ChatGPT facilitó la transformación y reorganización de narraciones previamente creadas por los participantes. En este sentido, la IA funcionó como un recurso complementario para ampliar las posibilidades de expresión artística sin eliminar la participación del estudiante en la construcción inicial de las ideas.

La principal contribución del estudio radica en evidenciar una forma concreta de articular las tecnologías emergentes con los objetivos curriculares. La planificación desarrollada relacionó las herramientas digitales con la creación colectiva y con el empleo de medios audiovisuales y tecnologías para conocer, producir y disfrutar el arte y la cultura. Esto permite considerar que la incorporación de IA puede trascender su utilización ocasional y convertirse en un recurso didáctico planificado, siempre que responda a destrezas, objetivos educativos y actividades claramente definidas.

Desde las implicaciones prácticas, los resultados destacan la importancia de que el docente asuma una función de orientación y mediación durante la utilización de estas tecnologías. La experiencia con Leonardo AI mostró que los estudiantes necesitaron reformular y precisar sus instrucciones para obtener productos más cercanos a sus expectativas, demostrando que la interacción con la IA puede involucrar análisis, evaluación y toma de decisiones. En consecuencia, su incorporación debe orientarse hacia actividades en las que el estudiante interprete, cuestione, transforme y valore críticamente los contenidos generados, evitando una utilización limitada a la reproducción automática de información.

En el plano teórico, los hallazgos respaldan una concepción de la tecnología como mediadora del aprendizaje y de la creación artística. La IA puede complementar metodologías participativas al facilitar experiencias de experimentación y producción individual y colectiva. Sin embargo, su integración requiere considerar dimensiones éticas relacionadas con la originalidad, la autoría y el uso responsable de los contenidos. La investigación mostró que los estudiantes no manifestaron una preocupación significativa por la posible pérdida de originalidad de sus ideas, aspecto que evidencia la necesidad de fortalecer la alfabetización ética y digital asociada con las herramientas generativas.

Asimismo, se concluye que la disponibilidad tecnológica constituye una condición determinante para implementar este tipo de propuestas. Las dificultades de conectividad y los problemas relacionados con la creación y utilización de cuentas limitaron algunos momentos de la experiencia. Por tanto, la incorporación de programas de IA requiere no solamente innovación pedagógica, sino también infraestructura adecuada, acceso a Internet, disponibilidad de dispositivos y fortalecimiento de las competencias digitales de docentes y estudiantes.

Finalmente, los resultados deben interpretarse dentro de las características específicas de la investigación, desarrollada con 18 estudiantes de décimo año de EGB pertenecientes a una institución educativa y mediante una intervención de cinco semanas. Estas condiciones abren nuevas líneas de investigación orientadas a aplicar propuestas similares con muestras más amplias, diferentes niveles educativos y periodos de intervención prolongados. Resultaría pertinente comparar grupos que empleen y no empleen IA, analizar sus efectos sobre la creatividad y el aprendizaje artístico, estudiar las competencias docentes necesarias para su integración y profundizar en aspectos relacionados con ética, autoría y pensamiento crítico. De esta manera, futuras investigaciones podrán aportar evidencias más amplias acerca de las condiciones bajo las cuales la Inteligencia Artificial puede convertirse en un recurso pedagógico sostenible, crítico e innovador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Apolo Buenaño, D., Estrada García, A., & Fernández Olivo, D. (2024). La inteligencia artificial y su aplicabilidad en la educación escolarizada ecuatoriana. *Observatorio UNAE*, 6, 1–25.
- Arcos, V. (2021). *Plan de aprendizaje práctico-experimental*. Universidad Estatal de Bolívar.
- Bancayán-Ore, C., & Vega-Denegri, P. (2020). La investigación-acción en el contexto educativo. *Paideia XXI*, 10(1), 233–247.
- Burgos, T. (2023). Los retos de la educación en el siglo XXI: TIC, TAC, TEP en las competencias pedagógicas. *REVICC: Revista de Investigación Científica para Todas las Ciencias*, 3(5), 1–11.
- Demera, A., Sánchez, A., Franco, M., Cedeño, M., & Santana, G. (2023). Fundamentación teórica de la inteligencia artificial en el desarrollo de aplicaciones móviles en el Instituto de Admisión y Nivelación de la Universidad Técnica de Manabí. *Tesla Revista Científica*, 3(2), 1–11.
<https://doi.org/10.55204/trc.v3i2.e223>
- Estrada-García, A., & Narváez, J. P. (2024). ChatGPT y la superficialidad del conocimiento: Implicaciones académicas y éticas en el siglo XXI. *Yachana Revista Científica*, 13(2), 19–36.
<https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v13.n2.2024.911>
- García, V., Mora, A., & Ávila, J. (2020). La inteligencia artificial en la educación. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 648–666.
- Galindo, A. (2023). Integración de la inteligencia artificial en la enseñanza de las artes plásticas. *Revista de Ciencias Sociales*, 29(4), 17–29.
- Henríquez, E., Gómez, V., & Blaschke, G. (2020). El conectivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo en el contexto actual. *Revista Pertinencia Académica*, 1–13.
- Herrera, P., Orozco, R., Núñez, W., & Ávalos, P. (2024). Inteligencia artificial en la educación artística: Retos y perspectivas. *Revista Imaginario Social*, 7(2). <https://doi.org/10.59155/is.v7i2.170>
- Jara, C. (2024). Aplicaciones de inteligencia artificial (IA) en el contexto educativo ecuatoriano: Retos y desafíos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 7046–7060.
- Jara, I., & Ochoa, J. (2020). *Usos y efectos de la inteligencia artificial en educación*. Banco Interamericano de Desarrollo.

- Mendoza, A., Guadamud, J., Santana, E., Chiriboga, I., & Vera, M. (2024). Uso de las plataformas de inteligencia artificial en el contexto educativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 10996–11009. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10412
- Mulumeoderhwa Mufungizi, E. (2024). El conectivismo digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje: Principios y aportes pedagógicos. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(10), 1–11. <https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i10.101>
- Peñaherrera, W., Cunuhuay, W., Nata, D., & Moreira, L. (2022). Implementación de la inteligencia artificial (IA) como recurso educativo. *RECIMUNDO*, 6(2), 402–413. [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(2\).abr.2022.402-413](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.402-413)
- Pincay-Chiquito, M., & Cuero-Delgado, D. (2024). Innovación tecnológica educativa en la práctica docente para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(13), 271–288. <https://doi.org/10.35381/e.k.v7i13.3226>
- Robalino, J., Ríos, M., Hernández, F., Moncayo, J., & López, J. (2024). Impacto de las TAC en la enseñanza de habilidades cognitivas en estudiantes de educación superior. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 751–764.
- Vera, F. (2023). Integración de la inteligencia artificial en la educación superior: Desafíos y oportunidades. *Transformar Electronic Journal*, 4(1), 17–34.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

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

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

