

**Training program to improve teaching skills in the didactic use of Canva  
IA in the teaching of art education.**

**Programa de capacitación para mejorar las competencias docentes en el  
uso didáctico de Canva IA en la enseñanza de la educación artística**

**Autores:**

Angamarca-Tobar, Cristian Giovanni  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Maestría en Educación  
Ibarra – Ecuador

  
[cgangamarc@ube.edu.ec](mailto:cgangamarc@ube.edu.ec)  
 <https://orcid.org/0009-0002-4232-2158>

Andrango-Guaraca, Mayra Alexandra  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Maestría en Educación  
Quito – Ecuador

  
[maandrangog@ube.edu.ec](mailto:maandrangog@ube.edu.ec)  
 <https://orcid.org/0009-0005-1907-0935>

Avello-Martínez, Raidell  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente Tutor  
Coruña– España

  
[raidell.avello@udc.es](mailto:raidell.avello@udc.es)  
 <https://orcid.org/0000-0001-7200-632X>

Tapia-Bastidas, Tatiana  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Coordinadora de la Maestría  
Durán – Ecuador

  
[ttapia@ube.edu.ec](mailto:ttapia@ube.edu.ec)  
 <https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

Fechas de recepción: 24-MAY-2025 aceptación: 24-JUN-2025 publicación: 30-JUN-2025

 <https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>  
<http://mqrinvestigar.com/>



## Resumen

En las últimas décadas, la inteligencia artificial se ha consolidado como una herramienta común en el ámbito educativo, y en Educación Artística ha permitido enriquecer la creación y análisis visual, promoviendo aprendizajes más dinámicos y personalizados; sin embargo, su implementación plantea retos éticos y redefine el rol docente, por lo que esta investigación se enfocó en implementar un programa de capacitación sobre IA utilizando Canva, dirigido a los docentes de Educación Artística de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego. Para alcanzar dicho propósito se empleó una metodología cuantitativa explicativa, con un diseño preexperimental que incluyó la aplicación de un pretest y postest a un grupo de 20 docentes, quienes participaron en cinco sesiones de capacitación. Los datos analizados con la prueba t de Student mostraron mejoras significativas en la competencia docente tras la intervención, con un aumento de las puntuaciones de 28,10 en el pretest a 42,45 en el postest. Los resultados respaldan la hipótesis de que la capacitación de los docentes en Educación Artística, incorporando IA a través de Canva, fortalece sus competencias pedagógicas en este campo, además de fomentar una actitud positiva hacia la innovación, lo que resalta la necesidad de promover la IA como recurso pedagógico mediante programas de formación continua. A pesar de las limitaciones del estudio, que se centró en una única institución y una herramienta digital específica, se sugiere realizar investigaciones adicionales con muestras más amplias y diversas para confirmar estos hallazgos.

**Palabras claves:** inteligencia artificial; educación artística; capacitación del docente; competencias docentes

## Abstract

In recent decades, artificial intelligence has established itself as a common tool in the educational field, and in Art Education it has made it possible to enrich visual creation and analysis, promoting more dynamic and personalized learning; however, its implementation poses ethical challenges and redefines the teaching role, so this research focused on implementing a training program on AI using Canva, aimed at Art Education teachers of the San Diego Military Academy Educational Unit. To achieve this purpose, an explanatory quantitative methodology was used, with a pre-experimental design that included the application of a pre-test and post-test to a group of 20 teachers, who participated in five training sessions. The data analysed with Student's t-test showed significant improvements in teachers' knowledge, skills and attitudes after the intervention, with an increase in scores from 28,10 in the pre-test to 42,45 in the post-test. The results support the hypothesis that the training of teachers in Art Education, incorporating AI through Canva, strengthens their pedagogical competencies in this field, in addition to fostering a positive attitude towards innovation, which highlights the need to promote AI as a pedagogical resource through continuous training programs. Despite the limitations of the study, which focused on a single institution and a specific digital tool, further research with larger and more diverse samples is suggested to confirm these findings.

**Keywords:** artificial intelligence; art education; teacher training; teaching competencies

## Introducción

La inteligencia artificial (IA) se ha convertido en un elemento clave que transforma diferentes áreas de la sociedad, teniendo un impacto notable en el sector educativo. En el siglo XXI, su incorporación ha cambiado las formas de enseñanza, moviendo los métodos tradicionales hacia estrategias más interactivas y personalizadas, que tienen en cuenta las necesidades de los alumnos (Musa et al., 2024). Este avance tecnológico se mueve dentro del ámbito de la IA en la Educación (AIED), donde se utilizan herramientas fundamentadas en algoritmos inteligentes para optimizar todo, desde la creación de contenido hasta la evaluación del aprendizaje. A pesar de las posibilidades que ofrece, la adopción veloz de la IA también trae consigo retos importantes, especialmente en la capacitación de los educadores, quienes aún enfrentan dificultades para desarrollar las habilidades digitales requeridas para integrar eficazmente estas tecnologías en sus aulas (Zumba et al., 2023).

Desde un punto de vista académico, la comprensión de la IA ha cambiado considerablemente. Marín & Roldán (2024) describe la IA como una tecnología que permite a los sistemas digitales desarrollar capacidades cognitivas, como razonar, comunicarse, traducir, identificar imágenes y aprender de las acciones humanas. La perspectiva es diferente a las creencias anteriores, como las de Strothotte & Schlechtweg (2002), mencionadas por Albar (2024), quienes creían que replicar el pensamiento humano en el arte era imposible mediante algoritmos.

En el marco de esta transformación tecnológica, la educación artística ha vivido un cambio significativo. La IA ha creado nuevas posibilidades para la creación, evaluación y reinterpretación de obras de arte, permitiendo que tanto maestros como estudiantes indaguen en conceptos como la creatividad computacional, la composición visual y la crítica estética desde enfoques innovadores (Galindo, 2023). Los instrumentos como las redes neuronales generativas (como DALL-E y MidJourney) permiten que se creen obras de arte a partir de simples descripciones escritas, desafiando las ideas habituales de autoría y creatividad (Gil & García, 2024). Sin embargo, este progreso también plantea retos éticos, como la protección de datos, los derechos de autor y la necesidad de redefinir el rol del docente frente a la tecnología (Herrera et al., 2024).

La influencia de la IA en la enseñanza artística se hace más clara a través de estudios que muestran su potencial educativo. Por ejemplo, Navas & Meier (2024) llevaron a cabo una

investigación enfocada en la creación de imágenes con IA como herramienta pedagógica en el campo del arte, encontrando mejoras notables en la motivación, creatividad y pensamiento crítico de los alumnos. Concluyen que, al utilizar estas tecnologías, los estudiantes aumentan su habilidad para interpretar y generar significados nuevos utilizando herramientas visuales, lo que promueve el desarrollo de habilidades transversales.

Siguiendo este enfoque, Murillo et al. (2023) investigaron métodos contemporáneos para enseñar arte desde una perspectiva innovadora. En su análisis, descubrieron que la incorporación de tecnologías emergentes, como la IA, no solo impulsa la expresión visual, sino que también anima la experimentación y amplía las posibilidades creativas en diferentes contextos educativos. Los estudios destacan la relevancia de las herramientas digitales en la educación artística, tanto como recursos técnicos como medios que promueven la reflexión estética, el pensamiento crítico y la sensibilidad visual entre los estudiantes.

No obstante, para una utilización adecuada de estas herramientas en el aula, es crucial que los docentes estén preparados para ser mediadores entre la tecnología y el aprendizaje significativo. A pesar de que muchos educadores reconocen la importancia de la IA en su labor diaria, investigaciones como la de Goyo et al. (2024) revelan que alrededor del 30% de los maestros considera que la falta de capacitación es el principal obstáculo para integrar tecnologías como la IA en la enseñanza, lo cual limita la capacidad de los educadores para aprovechar al máximo la IA y reduce su influencia en el proceso de enseñanza.

Además, aunque herramientas como Canva son vistas como fáciles e intuitivas para los profesores, su verdadero potencial educativo solo se alcanza cuando se aplican dentro de una estrategia que promueva tanto la creatividad como un aprendizaje profundo. Rodríguez et al. (2024) afirman que el uso de estas aplicaciones debe estar en sintonía con métodos pedagógicos definidos para maximizar su efecto en el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como artísticas de los alumnos. Sin un enfoque pedagógico claro, el uso de herramientas como Canva puede resultar superficial, sin producir un cambio significativo en la enseñanza.

Por otro lado, la implementación de programas de capacitación bien organizados ha probado ser una estrategia efectiva para aumentar la confianza de los docentes en el uso de la IA, pero su éxito se ve debilitado sin el apoyo institucional que asegure su continuidad. Guamán et al. (2023) señalan que, aunque la formación inicial tiene un efecto positivo, su impacto disminuye cuando las instituciones no proporcionan un respaldo continuo en términos de

recursos y seguimiento, lo que pone de relieve la necesidad de establecer políticas institucionales que apoyen la capacitación docente, asegurando que los educadores puedan continuar su desarrollo profesional a largo plazo.

Considerando esta situación, la Unidad Educativa Academia Militar San Diego se considera el lugar ideal para afrontar este reto. El objetivo de este estudio es implementar un programa de capacitación para mejorar las competencias docentes en el uso didáctico de Canva IA en la enseñanza de la educación artística. La herramienta digital fue elegida por su facilidad de uso, flexibilidad y su capacidad para incluir IA en la creación de materiales visuales y actividades interactivas, esenciales en la enseñanza del arte. A través de este programa, se busca responder a la pregunta central de la investigación: ¿Puede un programa de capacitación mejorar las competencias docentes en el uso didáctico de Canva IA para la enseñanza de la educación artística en la Unidad Educativa Academia Militar San Diego?

### **Material y métodos**

La presente investigación tuvo como objetivo implementar un programa de capacitación en el uso didáctico de Canva IA en la enseñanza de la educación artística en la Unidad Educativa Academia Militar San Diego. El propósito principal fue mejorar las competencias docentes en el manejo de tecnologías emergentes, promoviendo una integración efectiva de Canva IA en la práctica educativa y potenciar el aprendizaje artístico en sus estudiantes.

Para alcanzar este propósito, se adoptó un enfoque cuantitativo con un alcance explicativo, utilizando un diseño preexperimental con un solo grupo bajo el esquema pretest-postest, lo cual permitió analizar los efectos de la intervención y los cambios en las competencias docentes, antes y después del programa de capacitación.

La población estuvo conformada por 20 docentes de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego. La muestra fue de tipo no probabilístico, y los participantes se incorporaron de manera voluntaria. La asignatura seleccionada para la intervención fue Educación Artística, elegida por su enfoque visual y creativo, el cual facilita una integración significativa de Canva con funciones de IA.

En cuanto al procedimiento, el desarrollo de la investigación se estructuró en tres fases principales, distribuidas a lo largo de dos semanas: diagnóstico inicial, intervención y evaluación final:

Durante la primera semana se desarrolló la fase diagnóstica, en la que se aplicó un pretest mediante un cuestionario digital de 10 preguntas cerradas a los docentes, con el objetivo de



evaluar sus competencias relacionadas con el uso de la IA en la educación artística. El cuestionario abarcó tres áreas principales: conocimientos sobre IA y Canva, percepción del impacto de estas tecnologías en la enseñanza, y expectativas sobre su uso didáctico. Se utilizó una escala tipo Likert para facilitar la recolección y análisis de datos de forma cuantitativa. Posteriormente, en la segunda semana, se desarrolló la fase de intervención, que consistió en un proceso de capacitación estructurado en cinco sesiones formativas enfocadas en mejorar las competencias docentes en el uso didáctico de la IA integrada en Canva, aplicada a la educación artística. La capacitación se desarrolló con una metodología participativa que combinó actividades individuales y colaborativas. Por ejemplo, en la primera sesión, los docentes se familiarizaron con los conceptos básicos de la IA y su integración en Canva, explorando plantillas inteligentes y generando contenido con herramientas como Magic Write, complementado con espacios para reflexión grupal. En la segunda sesión, se enfocaron en el diseño gráfico asistido por IA, creando infografías automáticas y compartiendo sus producciones para recibir retroalimentación.

Las sesiones siguientes fomentaron la creatividad digital mediante la generación de arte con IA, usando herramientas como “Reimagine” y la función de texto a imagen. También se promovió el trabajo en equipo para idear y desarrollar proyectos colaborativos que integraran estas tecnologías en diversas materias, consolidando prototipos de recursos didácticos funcionales. La última sesión estuvo orientada a la reflexión sobre los aprendizajes alcanzados y la creación de un cartel colaborativo que sintetizó las experiencias vividas, cerrando así el ciclo formativo con una visión clara para la integración de la IA en el aula.

### Figura 1.

Programa de capacitación Sesión formativa N° 1



Nota: La presentación fue desarrollada durante la Sesión Formativa N.º 1 del programa de capacitación dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego. Para su elaboración, se emplearon herramientas de IA disponibles en Canva, como Magic Write.

Una vez finalizadas las sesiones, se llevó a cabo la fase de evaluación mediante la aplicación de un postest digital que, a diferencia del pretest, tuvo como objetivo evaluar los conocimientos adquiridos por los docentes después de la capacitación sobre el uso de Canva como herramienta digital que incorpora funciones de IA. El instrumento, compuesto por un total de 10 preguntas, mantuvo la misma estructura esquemática que el pretest y se organizó en tres secciones: conocimientos sobre la IA y su aplicación en la educación artística, percepción del impacto de la IA en esta área, y evaluación del cambio en la práctica docente junto con sus expectativas futuras. Cada ítem fue respondido mediante una escala tipo Likert, lo que permitió realizar una comparación objetiva entre los resultados obtenidos antes y después de la capacitación.

Para el análisis de resultados, se estandarizaron las puntuaciones mediante el uso de estadística descriptiva, con el objetivo de identificar mejoras significativas en las competencias adquiridas por los participantes. Además, se realizó un análisis estadístico basado en la Prueba t student que permitió comprobar si existían diferencias significativas entre los resultados obtenidos antes y después de la intervención.

Finalmente, es importante destacar que esta investigación se realizó siguiendo principios éticos, garantizando la participación voluntaria, consentimiento informado, confidencialidad de los datos y el derecho de los docentes a retirarse sin consecuencias, asegurando así un proceso responsable y respetuoso.

## Resultados

A continuación, se presentan los resultados derivados de la aplicación del programa de capacitación dirigido a 20 docentes de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego, con el propósito de mejorar sus competencias mediante el uso didáctica de IA integrada en la herramienta Canva. Los datos recogidos a través de los instrumentos de pretest y postest aplicados antes y después de la intervención permiten realizar un análisis del impacto generado en los participantes.

A continuación, como se observa en la Tabla 1, los resultados del pretest evidencian que, al inicio del estudio, los docentes presentaban un conocimiento limitado sobre el uso didáctico de la IA en la educación artística. Las puntuaciones promedio más altas se registraron en las

preguntas P1 (2.87), P4 (2.69) y P7 (3.27), lo que sugiere una ligera familiaridad con ciertos conceptos básicos, posiblemente adquiridos de manera empírica o por experiencias previas. Sin embargo, la mayoría de los ítems se ubicaron por debajo de una media de 2.5, destacando la pregunta P5 como la más baja con una media de apenas 1.99, de forma que, la baja puntuación refleja una escasa comprensión del impacto y la aplicación concreta de herramientas como Canva con funciones de IA en el aula.

**Tabla 1**

*Puntuaciones obtenidas del Pre test del grupo de docentes evaluado.*

Docente	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Pretest
1	4	2	4	2	4	4	2	1	3	1	27
2	3	3	1	4	1	1	4	5	1	3	26
3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	1	36
4	3	1	2	2	4	2	3	4	1	2	24
5	3	1	2	2	1	1	1	4	3	2	20
6	2	3	1	4	1	4	4	4	2	4	29
7	3	3	2	2	1	3	4	4	4	5	31
8	3	2	3	2	1	4	4	3	3	1	26
9	3	4	2	4	4	3	4	2	1	1	28
10	3	4	4	4	3	3	5	4	4	3	37
11	4	3	4	1	3	1	3	1	1	2	23
12	3	4	4	4	1	3	5	1	1	5	31
13	3	4	4	4	3	4	4	1	2	4	33
14	2	1	3	2	3	3	5	1	4	2	26
15	4	3	3	3	1	1	3	3	4	4	29
16	2	3	1	2	3	4	3	1	2	3	24
17	4	3	4	1	4	2	4	4	3	3	32
18	3	3	2	4	2	3	2	5	1	1	26
19	1	1	4	4	2	1	2	1	5	5	26
20	4	2	2	4	1	2	5	3	1	4	28
Media	2.87	2.44	2.53	2.69	1.99	2.34	3.27	2.33	2.14	2.40	27.80
Des. Estándar	0.79	1.08	1.15	1.15	1.27	1.18	1.15	1.51	1.43	1.44	4.28

Nota: En esta tabla se presentan las puntuaciones obtenidas por los 20 docentes de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego en las evaluaciones de pre-test junto con la media y la desviación estándar por pregunta.

Culminadas las sesiones, los resultados recogidos en la Tabla 2 muestran un cambio positivo evidente. Las puntuaciones promedio por pregunta aumentaron de forma considerable, situándose en rangos que van desde 3.92 hasta 4.44, lo cual indica que los docentes adquirieron nuevos conocimientos. Por ejemplo, la pregunta P10 alcanzó una media de 4.44, lo que podría interpretarse como una clara mejora en la confianza para incorporar herramientas con IA en la planificación y ejecución de actividades didácticas. Aunque la pregunta P8 obtuvo la media más baja del grupo (3.92), esta puntuación sigue siendo alta, lo cual sugiere que incluso los aspectos que resultaron más complejos fueron en general bien asimilados por los participantes.

**Tabla 2**

*Puntuaciones obtenidas del Post test del grupo de docentes evaluado*

Docente	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Postest
1	5	3	5	4	4	4	4	4	3	4	40
2	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	44
3	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	46
4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	3	40
5	3	3	4	4	4	5	4	5	5	5	42
6	4	5	5	5	4	3	3	5	4	5	43
7	5	4	5	4	4	5	5	3	5	4	44
8	5	4	4	5	5	4	5	4	3	3	42
9	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	43
10	3	5	4	4	4	4	4	5	3	4	40
11	5	4	4	5	3	4	3	4	3	4	39
12	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	45
13	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	39
14	4	4	3	3	4	3	4	4	4	5	38
15	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	46
16	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	42
17	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	45
18	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	42
19	5	5	5	5	3	4	5	3	5	5	45
20	5	5	4	4	5	5	3	4	5	4	44
Media	4.39	4.22	4.19	4.31	4.20	4.05	4.14	3.92	3.97	4.44	42.38
Desv. Estándar	0.69	0.80	0.72	0.59	0.64	0.64	0.70	0.79	0.83	0.69	2.46

Nota: En esta tabla se presentan las puntuaciones obtenidas por los 20 docentes de la Unidad Educativa Academia Militar San Diego en las evaluaciones de post-test junto con la media y la desviación estándar por pregunta.

Para complementar el análisis, el resumen estadístico contenido en la Tabla 3 permite apreciar el cambio general en el desempeño del grupo entre el pretest y el postest. La media aumentó de 28,10 a 42,50 y la mediana pasó de 27,50 a 42,50 lo que evidencia mejoras significativas en la adquisición de competencias. También se destaca una disminución en la dispersión de los resultados, con una reducción de la desviación estándar de 4,278 a 2,460,

lo cual indica que los docentes no solo mejoraron individualmente, sino que además alcanzaron un rendimiento más parejo entre sí. El aumento del valor mínimo de 20 a 38 y del máximo de 37 a 46 confirma que todos los participantes lograron un avance concreto en sus conocimientos y habilidades.

**Tabla 3**

*Comparativa Descriptiva de las puntuaciones del Pre-test y Pos-test*

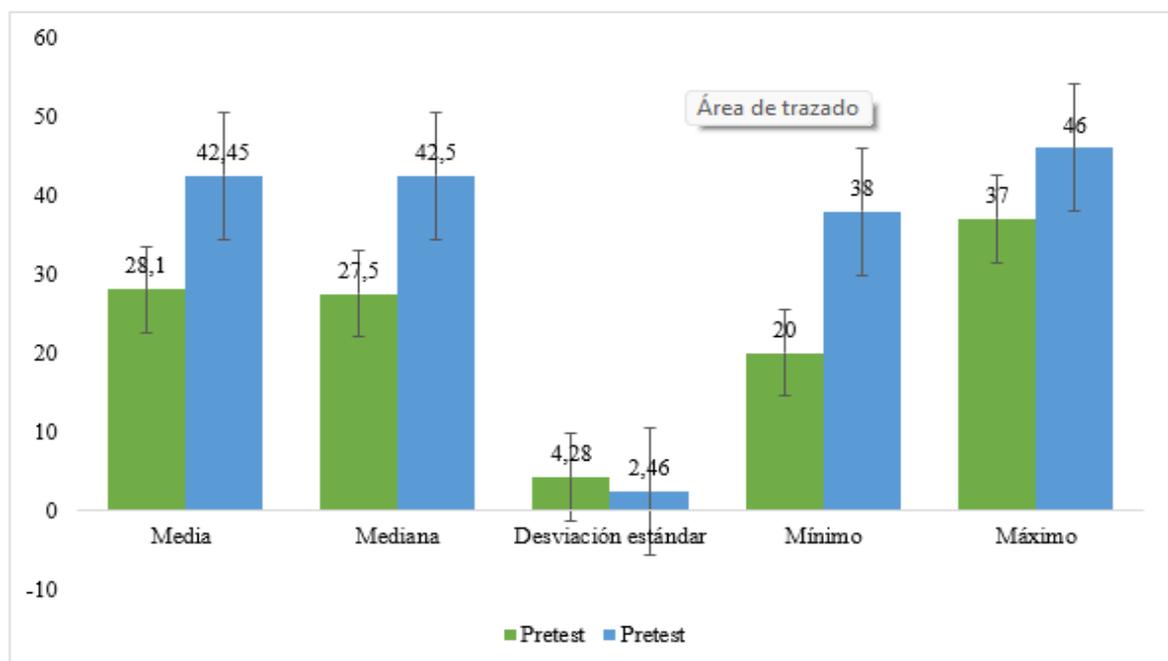
Estadístico	Pretest	Postest
Nº Válido	20	20
Media	28.10	42.45
Mediana	27.50	42.50
Desviación estándar	4.278	2.460
Mínimo	20	38
Máximo	37	46

Nota: En esta tabla se presenta un resumen descriptivo de las puntuaciones obtenidas por los 20 docentes de Unidad Educativa Academia Militar San Diego en las evaluaciones de pre-test y pos-test.

De forma complementaria, la figura 2 se incorpora con el propósito de simplificar el análisis comparativo de los resultados obtenidos en el pretest y el postest.

**Figura 2**

*Comparativa Descriptiva de las puntuaciones del Pre-test y Pos-test*



Para culminar, la información presentada en la Tabla 4 corresponde a los resultados de la prueba t de Student aplicada a las puntuaciones obtenidas en el pretest y postest, el cual

permitió determinar si la diferencia entre ambas evaluaciones fue realmente significativa. El valor de t alcanzó los -14.814 y el nivel de significancia fue de  $p = 0.000$ , lo que indica que la probabilidad de que la mejora observada se deba al azar es prácticamente nula. El nivel de confianza alcanzado fue del 99.9 %, lo que significa que existe una seguridad muy alta de que los cambios en las competencias docentes fueron consecuencia directa de la capacitación recibida. En otras palabras, los resultados permiten afirmar con claridad que el programa formativo sobre el uso de Canva con funciones de IA tuvo un impacto real y positivo en el grupo de docentes evaluado.

**Tabla 4**

*Prueba t de Student entre las puntuaciones del pretest y postest*

	<b>T Prueba t student</b>	<b>Gl grados de libertad</b>	<b>P Sig. (bilateral)</b>
<b>Par 1 PRETEST - POSTEST</b>	-14,814	19	,000

Nota: La prueba t muestra una diferencia significativa ( $p < 0.001$ ) entre pretest y postest, confirmando un impacto positivo de la intervención en los docentes.

## Discusión

Los resultados de esta investigación respaldan la  $H_1$ , acerca de que la implementación de un programa de capacitación enfocado en el uso de la IA, utilizando la herramienta Canva, han mejorado de manera significativa las competencias docentes en la materia de Educación Artística. Los datos muestran un aumento en la puntuación promedio de 28,10 a 42,45 entre el pretest y el postest lo cual indica mejoras tangibles en cuanto al conocimiento, las habilidades y las actitudes de los participantes.

Al observar el aumento en las puntuaciones, se puede concluir que los docentes no solo adquirieron una mejor comprensión de las funciones de la IA en Canva, sino que también mostraron una actitud más abierta hacia su uso en la enseñanza, lo cual es coherente con lo expuesto por autores como Coicaud (2020), quien sostiene que la incorporación de la IA en la educación crea entornos más estimulantes y personalizados. Asimismo, Villacreses et al. (2025) destacan que estas tecnologías potencian la creatividad del docente, un aspecto que también se vio reflejado en los resultados de este estudio.

Al comparar este trabajo con investigaciones anteriores, se observa que sus resultados son consistentes con lo presentado por Paguay et al. (2024) quienes señalaron que la IA

promueve metodologías activas orientadas hacia un aprendizaje significativo. A diferencia de otros estudios donde algunos docentes muestran resistencia hacia la tecnología, como el realizado por Morocho et al. (2023) esta intervención reveló una reacción favorable entre los participantes, especialmente en relación con el empleo de recursos visuales generados por IA. De esta manera, este cambio positivo subraya la importancia de los procesos de capacitación para superar las barreras iniciales.

Además, los resultados son especialmente relevantes porque se basan en una experiencia en una materia con un enfoque artístico, un área que tradicionalmente ha tenido menos integración de tecnología en comparación con las disciplinas STEM. En este contexto, el estudio enriquece la conversación académica sobre el valor de la IA en entornos creativos, tal como plantean Martín et al. (2022) quienes afirman que las herramientas digitales visuales mejoran la interacción y la participación de los estudiantes en procesos artísticos. Igualmente, el uso de Canva con funciones de IA, como señala Rodríguez et al. (2024) se afirmó como un medio eficaz para crear materiales adaptados, favorecer la experimentación visual e impulsar la innovación en las metodologías de enseñanza,

Por último, aunque los resultados son claros, es crucial reconocer las limitaciones del estudio. En primer lugar, el pequeño tamaño de la muestra y su enfoque en una sola institución limitan las posibilidades de generalizar los hallazgos. Además, el análisis se centró en una herramienta digital específica, lo que impide evaluar el potencial de otras plataformas basadas en IA. Por ello, se sugiere que futuras investigaciones busquen muestras más diversas y examinen distintos contextos curriculares para comparar los resultados. También sería valioso diseñar estudios a largo plazo que permitan evaluar la sostenibilidad del aprendizaje con el tiempo.

### **Conclusiones**

Basado en los resultados obtenidos, la capacitación en el uso de IA a través de la herramienta Canva es una estrategia efectiva para mejorar las competencias de los docentes en Educación Artística. La notable mejora en los resultados del postest en comparación con el pretest indica que los participantes no solo adquirieron conocimientos técnicos, sino que también desarrollaron habilidades prácticas y actitudes positivas hacia la implementación de la tecnología en su enseñanza.

Además, se observó que el ambiente creativo característico de la educación artística facilita la integración de herramientas digitales que incorporan IA, lo cual se debe a su capacidad

para enriquecer la creación de recursos visuales, incentivar la creatividad y promover la participación activa del alumnado. Esta integración tecnológica permitirá a los docentes reconsiderar sus métodos de enseñanza, incorporando nuevas formas de interacción didáctica que se ajustan a las necesidades de un entorno educativo en cambio.

Durante el proceso de formación, los maestros mostraron una mayor apertura para utilizar la IA en sus clases, lo que sugiere un cambio que va más allá de lo técnico, también abarcando lo pedagógico. De esta manera, se refuerza la importancia de seguir desarrollando programas de capacitación que impulsen el uso responsable y contextualizado de tecnologías emergentes, garantizando que su uso no se limite solo a su función instrumental, sino que esté alineado con propósitos educativos claros y sostenibles.

En conclusión, el estudio demostró que la IA puede ser un recurso didáctico fundamental cuando se incorpora desde una perspectiva formativa adecuada, como la que se presentó en esta experiencia. Sin embargo, se detectó la necesidad de extender futuras intervenciones a distintos entornos escolares y de investigar otras herramientas con funciones similares, para establecer un modelo de formación docente que pueda responder de manera ágil y creativa a los retos educativos actuales.

#### REFERENCIAS

- Albar, P. (2024). La Inteligencia Artificial de generación de imágenes en arte: ¿Cómo impacta en el futuro del alumnado en Bellas Artes? *Encuentros: Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*(20), 145-164. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10052355>
- Coicaud, S. (2020). *Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial: Videojuegos, realidad extendida, robótica y plataformas. Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva*. Noveduc. <https://books.google.com.mx/books>
- Galindo, A. (2023). Integración de la inteligencia artificial en la enseñanza de las artes plásticas. *Revista de ciencias sociales*, 29(4), 17-29. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/index>
- Gil, P., & García, J. (2024). Trazos digitales: efecto de la inteligencia artificial en el proceso creativo. *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, 22, 14-27. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13362804>
- Goyo, K., Luna, D., Avello, R., & Gómez, V. (2024). Formación docente en Inteligencia Artificial: propuesta de capacitación a docentes para bachillerato en la Academia



- Naval Guayaquil. *Revista Conrado*, 20(10), 493-504.  
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3984/3712>
- Guamán, L., Quezada, S., López, R., & Gómez, V. (2023). Programa de capacitación para la actualización sobre Inteligencia Artificial como herramienta didáctica en los docentes. *MQR Investigar*, 7(4), 1721-1738.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.1721-1738>
- Herrera, P., Orozco, R., Núñez, W., & Avalos, P. (2024). Inteligencia artificial en la educación artística: Retos y perspectivas. *Revista Imaginario Social*, 7(2).  
<http://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/index>
- Marín, R., & Roldán, J. (2024). Inteligencia artificial, Goya y el aprendizaje del dibujo. Primeros pasos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(2), 329-343.  
<https://doi.org/10.5209/aris.92891>
- Martín, A., Jódar, M., & Valenzuela, M. (2022). Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en formación y docencia. *FMC - Formación Médica Continuada en Atención Primaria*, 29(1), 28-38.  
<https://doi.org/10.1016/j.fmc.2022.03.004>
- Morocho, R., Cartuche, A., Tipan, A., Guevara, A., & Ríos, M. (2023). Integración de la Inteligencia Artificial en la Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 2032-2053. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.8832](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.8832)
- Murillo, V., Revilla, A., Caeiro, & Martín. (2023). *Perspectivas contemporáneas de la educación artística: métodos, creación, investigación y buenas prácticas docentes*. Universidad de Zaragoza. <https://zagan.unizar.es/record/124316/files/BOOK-2023-003.pdf>
- Musa, A. O., Rethabile, R., Olalekan, A., & Adebayo, M. (2024). Examining artificial intelligence literacy among pre-service teachers for future classrooms. *Computers and Education Open*, 6, 100179. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100179>
- Navas, L., & Meier, C. (2024). Experiencia en el aula basada en la (re)creación de imágenes mediante inteligencia artificial. *Revista Ecos De La Academia*, 10(19), 1-23.  
<https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v10i19.1076>
- Paguay, M., Jimenez, D., Quilliguango, V., Maynaguez, M., Coello, C., & Coello, S. (2024). La ética en el uso de la inteligencia artificial en los procesos educativos. *Revista*

*Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 145-158.

<https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.12>

- Rodríguez, L., Garces, M., Avello, R., & Gómez, V. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. Una revisión sistemática. *Digital Science*, 8(2), 64-85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- Villacreses, E., Moreira, N., C. J., Torres, V., Iza, M., Tandazo, F., & Bernal, A. (2025). Inteligencia Artificial: Transformando la Escritura Académica y Creativa en la Era del Aprendizaje Significativo. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 6(1), 1427-1451. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.533>
- Zumba, L., Tolozano, M., Vidal, V., & Fuguroa, E. (2023). Estrategia de superación docente sobre la herramienta de inteligencia artificial CHAT GPT. *Polo del conocimiento*, 8(10), 552-576. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6141>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.

