

Explorando la creación colaborativa en la enseñanza de arte: del Surrealismo a la Inteligencia Artificial

Exploring collaborative creation in Art Education: From Surrealism to digital Intelligence

M^a Magdalena Castejón Ibáñez
Universidad de Murcia
mmagdalena.castejon@um.es

Recibido 08/09/2025 Revisado 24/09/2025
Aceptado 15/11/2025 Publicado 15/02/2026

Resumen:

En los últimos años, la inteligencia artificial (IA) ha irrumpido con gran fuerza en diversos campos, como la educación y la creación artística, revelando tanto nuevas posibilidades como desafíos y temores que deben ser considerados. Esta propuesta aborda una experiencia educativa centrada en la formación de futuros docentes, en la que se explora la creación colaborativa a través de la integración de técnicas plásticas tradicionales y herramientas basadas en IA. El recurso utilizado para fomentar la colaboración y la creatividad colectiva es el surrealista "cadáver exquisito", una técnica que permite la creación de obras artísticas compartidas entre varios participantes sin conocer completamente las contribuciones ajenas. A través de este ejercicio, se lleva a cabo un análisis detallado de una selección de trabajos resultantes, así como una valoración crítica de los participantes en cuanto a la experiencia vivida. El estudio se enfoca en explorar el potencial didáctico de la experimentación artística colectiva y el impacto de la integración de la inteligencia artificial en los procesos creativos, tanto desde una perspectiva técnica como pedagógica. Como resultado, se concluye que la combinación de un enfoque colaborativo y la incorporación de la IA ha sido fundamental para facilitar un aprendizaje significativo, ampliando las fronteras de la enseñanza artística en el contexto contemporáneo.

Sugerencias para citar este artículo,

Castejón Ibáñez, María Magdalena (2026). Explorando la creación colaborativa en la enseñanza de arte: del Surrealismo a la Inteligencia Artificial. Afluir (Extraordinario V), págs. 7-24,
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.213>

CASTEJÓN IBÁÑEZ, MARÍA MAGDALENA (2026). Explorando la creación colaborativa en la enseñanza de arte: del Surrealismo a la Inteligencia Artificial. Afluir (Extraordinario V), febrero 2026, pp. 7-24,
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.213>

Abstract:

In recent years, artificial intelligence (AI) has made a powerful entrance into various fields, such as education and artistic creation, revealing new possibilities as well as challenges and concerns that must be taken into account. This proposal examines an educational experience focused on the training of future teachers, in which collaborative creation is explored through the integration of traditional artistic techniques and AI-based tools. The resource used to foster collaboration and collective creativity is the surrealist *exquisite corpse*, a technique that enables the creation of shared artworks among several participants without fully knowing the contributions of others. Through this exercise, a detailed analysis is conducted of a selection of resulting works, along with a critical assessment by the participants regarding their experience. The study focuses on exploring the educational potential of collective artistic experimentation and the impact of integrating artificial intelligence into creative processes, from both technical and pedagogical perspectives. The findings suggest that combining a collaborative approach with the incorporation of AI has been essential in facilitating meaningful learning, expanding the boundaries of art education in the contemporary context.

Palabras Clave: *Inteligencia Artificial, educación artística, formación docente, cadáver exquisito*

Key words: *Artificial Intelligence, art education, teacher training, exquisite corpse*

Sugerencias para citar este artículo,

Castejón Ibáñez, María Magdalena (2026). Explorando la creación colaborativa en la enseñanza de arte: del Surrealismo a la Inteligencia Artificial. Afluir (Extraordinario V), págs. 7-24,
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.213>

CASTEJÓN IBÁÑEZ, MARÍA MAGDALENA (2026). Explorando la creación colaborativa en la enseñanza de arte: del Surrealismo a la Inteligencia Artificial. Afluir (Extraordinario V), febrero 2026, pp. 7-24,
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.213>

Introducción

La irrupción de la inteligencia artificial (IA) en campos tradicionalmente considerados exclusivos de la creatividad y el pensamiento humano, como la educación y el arte, está generando un intenso debate sobre sus posibilidades y desafíos. En particular, en el ámbito de la formación del profesorado, la IA plantea preguntas fundamentales sobre su uso ético, su impacto en los procesos creativos y su papel en la mediación del aprendizaje. La velocidad del avance tecnológico ha convertido su evaluación en un reto complejo, lo que subraya la necesidad de desarrollar propuestas didácticas que permitan analizar sus implicaciones en contextos concretos (Vicente-Yagüe-Jara et al., 2023).

En este contexto, la experiencia didáctica que se presenta en este texto explora la intersección entre arte, educación e inteligencia artificial a través de una metodología colaborativa inspirada en el recurso surrealista del cadáver exquisito. Esta iniciativa ha sido llevada a cabo en la formación inicial del profesorado con dos grupos de estudiantes de la asignatura "Taller de Creación e Investigación Artística", impartida en el segundo curso del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Murcia y en el Doble Grado con Itinerario Específico en Educación Infantil y Primaria del Centro Universitario ISEN (adscrito a la Universidad de Murcia). La actividad se enmarca dentro de las acciones desarrolladas por el Grupo de Innovación Docente ArtEd (Arte, Tecnología y Educación) de la Universidad de Murcia.

El objetivo de la experiencia ha sido doble: por un lado, potenciar el aprendizaje significativo mediante la experimentación artística colectiva; por otro, analizar el impacto de la IA en los procesos creativos y la recepción de esta tecnología por parte del alumnado. Para ello, se ha trabajado en la combinación de técnicas plásticas tradicionales con herramientas de generación de imágenes basadas en IA, promoviendo un diálogo entre lo manual y lo digital. Este enfoque busca no solo estimular la creatividad, sino también desarrollar una actitud crítica ante las nuevas tecnologías y su papel en la educación artística (Flores-Vivar y García Peñalvo, 2023)

Se recurre al estudio de caso artístico como metodología para analizar la experiencia, (Serón y Murillo, 2020; Huerta, 2021) ya que permite estudiar la riqueza de las producciones obtenidas, así como la valoración de los participantes sobre la experiencia. En este sentido, los resultados evidencian la capacidad del trabajo colaborativo para enriquecer los procesos de aprendizaje y la percepción de la IA como una herramienta con potencial creativo, aunque también con desafíos que deben ser considerados, como la autoría de las obras o la influencia de los algoritmos en la producción visual.

Los resultados de esta experiencia sugieren que la introducción de la IA en el proceso artístico y educativo puede actuar como un detonante del aprendizaje significativo, fomentando tanto la innovación pedagógica como la reflexión crítica sobre el papel de la tecnología en la creatividad. Por tanto, el trabajo colaborativo y la experimentación con herramientas de IA han sido claves en esta propuesta didáctica, demostrando que la integración de nuevas inteligencias tecnológicas en la educación artística puede abrir nuevas vías para la investigación y la práctica docente.

Objetivos

La propuesta didáctica que se presente, pretende conseguir los siguientes objetivos :

Objetivo General:

Analizar la implementación de una metodología basada en la creación colaborativa y la integración de técnicas plásticas e inteligencia artificial, materializada en la elaboración de tres cadáveres exquisitos digitales, en un contexto de formación inicial de docentes. Este análisis busca comprender el impacto de dicha experiencia artístico-educativa innovadora en la percepción y valoración de los futuros maestros respecto a su potencial pedagógico y creativo.

Objetivos Específicos:

- Describir el proceso de diseño e implementación de la experiencia didáctica, detallando las fases de la actividad, las herramientas de inteligencia artificial utilizadas y la dinámica de colaboración entre los participantes en la creación de los cadáveres exquisitos digitales. Esto permitirá comprender la estructura y el desarrollo práctico de la propuesta.
- Evaluar la percepción de los futuros docentes sobre el potencial del cadáver exquisito digital como herramienta pedagógica en el ámbito de la educación artística. Se indagará sobre su utilidad para fomentar la creatividad, la colaboración, la experimentación y la reflexión en el aula.
- Analizar la valoración de los participantes en relación con la integración de la inteligencia artificial en el proceso creativo. Se explorarán sus opiniones sobre el impacto de la IA en la originalidad, la autoría, la exploración de nuevas formas de expresión y los desafíos éticos que puedan surgir.

- Identificar las fortalezas y debilidades de la metodología implementada, desde la perspectiva de los futuros docentes, en términos de su aplicabilidad, su capacidad para generar aprendizaje significativo y su potencial para fomentar la innovación en la práctica docente.
- Explorar las posibles transferencias de la experiencia a otros contextos educativos y niveles formativos, así como las adaptaciones necesarias para su implementación en diferentes escenarios y con distintos objetivos de aprendizaje.
- Reflexionar sobre las implicaciones de la integración de la inteligencia artificial en la formación inicial docente, en relación con el desarrollo de competencias digitales, pedagógicas y creativas necesarias para afrontar los retos y oportunidades del siglo XXI en el ámbito de la educación artística.

Marco teórico

Sobre la creación colaborativa en arte y educación

La creación colectiva, también conocida creación colaborativa (Sgaramella, 2021) es un proceso en el que múltiples individuos trabajan juntos para producir una obra de arte, un proyecto educativo, o cualquier tipo de contenido creativo. A nivel artístico este enfoque tiene referentes en el arte comunitario y las prácticas artísticas colaborativas (Palacios 2009) y se basa en la idea de que la colaboración puede potenciar la creatividad y el aprendizaje, generando resultados más ricos y significativos que los que podrían alcanzarse de forma individual, aumentando de este modo, además, la interacción social y, por tanto, los procesos de desarrollo personal.

En el ámbito de las artes plásticas y visuales, la creación colaborativa ha ganado relevancia como una metodología que fomenta la innovación y la diversidad. Este tipo de creación no solo implica la combinación de diferentes habilidades y perspectivas, sino que también cuestiona y amplía los límites tradicionales de la autoría, suponiendo destacados debates en el ámbito artístico. Tal y como nos indica Beng (2013), la creación colectiva tiene un poder transformador que posibilita la creación de vínculos y convierte al hecho artístico en un “generador de espacios de resistencia contrahegemónicos, promotor de participación comunitaria, transformador de representaciones e imaginarios sociales, y espacio de creación compartido que trasciende el mero discurso y obliga a poner el cuerpo en acción junto a otros.” (p.17).

En España, numerosos proyectos han demostrado el valor de este enfoque. Un ejemplo notable es el colectivo Basurama (s.f), que desde 2001 trabaja en la intersección del arte, la ecología y el activismo social, utilizando materiales reciclados para crear instalaciones artísticas. Este colectivo no solo produce arte, sino que también involucra a la comunidad en el proceso creativo, generando un impacto social significativo. Otra propuesta que aúna creación y acción social comprometida es el programa Intermediae (s.f.), gestionado por el centro Matadero Madrid, y donde la visión de trabajo colaborativo es una de las bases del éxito de este proyecto.

La creación colaborativa también ha demostrado ser una herramienta valiosa en el ámbito educativo, especialmente en la formación del profesorado (Berbel, et. al 2020). Las metodologías activas y colaborativas en el ámbito de la educación artística se han integrado cada vez más en los programas de formación docente, promoviendo un enfoque participativo y reflexivo que prepara a los futuros educadores para enfrentarse a los desafíos del aula contemporánea (Salido, 2020). Estas prácticas se pueden desarrollar en las aulas en todos los niveles educativos, pero también en colaboración con otros contextos culturales como los espacios museísticos (Sola 2019), generando posibilidades de aprendizaje infinitas que además permiten una visión del arte y la creación más cercana para el estudiantado.

En definitiva, la creación colaborativa en artes plásticas y visuales, así como en la formación del profesorado, ofrece un modelo enriquecedor y dinámico que potencia la creatividad y el aprendizaje. Estos enfoques no solo producen resultados innovadores y diversos, sino que también fortalecen las comunidades y promueven una cultura de cooperación y diálogo.

Impacto de la inteligencia artificial en la creación y educación artística

La inteligencia artificial (IA) ha transformado diversas áreas del conocimiento y la industria, incluyendo la creación artística. Este fenómeno plantea preguntas fundamentales sobre la naturaleza de la creatividad y su relación con la tecnología. Además, surgen importantes consideraciones éticas sobre el uso de IA en la producción de arte y su impacto en la educación artística, especialmente en la formación docente.

La creatividad ha sido tradicionalmente vista como una cualidad exclusivamente humana, caracterizada por la capacidad de generar ideas originales y de gran valor, sin embargo, con el impacto y desarrollo reciente de la IA, surge la cuestión de si esta innovadora tecnología puede ser verdaderamente creativa (López de Mantarás, 2016).

La IA, como los sistemas de aprendizaje profundo y las redes neuronales generativas, ha demostrado la capacidad de producir obras de arte, música, y literatura que imitan el estilo de los grandes maestros o incluso generan nuevas formas de expresión. Por ejemplo, el programa AICAN, creado en el laboratorio de arte e inteligencia artificial de la Universidad de Rutgers es

capaz de crear de forma autónoma obras de arte que han sido exhibidas en galerías de arte y vendidas a precios elevados (Elgammal, 2017). Sin embargo, actualmente el debate se genera en torno a si esa capacidad de “crear” propiciada por la alta tecnología puede llegar a ser equivalente a la creatividad humana, ya que, hasta el momento, la IA sigue algoritmos y patrones basados en datos preexistentes, es decir es más bien una combinación de aprendizaje estadístico y generación de variaciones dentro de unos parámetros programados, entrando en juego entonces el factor ético de su uso (García, 2022). De hecho, la proliferación de arte generado por IA podría llegar a diluir el valor de la creatividad humana y cambiar la percepción del arte en la sociedad, por lo que es esencial considerar cómo equilibrar la innovación tecnológica con la preservación de la integridad y el valor del arte creado por humanos (Martín, 2024).

Estos cuestionamientos también se trasladan al ámbito educativo, donde la IA ofrece oportunidades y desafíos para la formación docente en artes. Los educadores pueden utilizar herramientas de IA para enriquecer el proceso de enseñanza, proporcionando nuevos métodos para explorar la historia del arte, analizar estilos y técnicas, y generar obras que sirvan como ejemplos o puntos de partida para la discusión y el análisis crítico (Hertzmann, 2018). Sin embargo, es crucial que la implementación de IA en la educación artística se haga de manera equilibrada, asegurando que los estudiantes no solo aprendan a usar estas herramientas, sino que también desarrollen un entendimiento profundo de los principios y valores artísticos subyacentes (Galindo, 2023).

Los docentes deben ser capacitados no solo en el uso técnico de la IA, sino también en cómo integrarla de manera pedagógicamente efectiva y ética en el currículo. En base a estas premisas, se plantea la práctica que se expone a continuación, en la que a partir de la técnica originaria del surrealismo del cadáver exquisito (Torrecilla et al., 2023, Mesas et al., 2021) se aúnan creación colaborativa y combinación tanto de técnicas plásticas como tecnológicas (IA), en un proceso artístico en el que el aprendizaje surge a partir de la interacción, la incertidumbre, la experimentación y el descubrimiento.

Metodología

Con el fin de recoger datos que aporten información para analizar la realidad estudiada, se recurre por un lado a la valoración de los resultados del taller, enmarcados bajo la perspectiva de la Investigación Basada en Artes (Hernández 2008, Marín y Roldán, 2019) en los que mediante un análisis descriptivo se analizarán una selección de las obras colectivas realizadas por los estudiantes, tanto las realizadas con técnicas tradicionales (dibujo y pintura), como las llevadas a cabo por medio de la IA. Se estudiarán así, las posibles similitudes entre ambos productos artísticos y la calidad de estos en ambos formatos.

Por otro lado, el estudio se completará con el análisis de las opiniones de los estudiantes con respecto al proceso seguido en este taller, que quedarán plasmadas en la memoria final de la asignatura. Se destacarán las sensaciones experimentadas durante el proceso creativo colaborativo y las reflexiones finales. En definitiva, lo que se analiza es la acción educativa implementada, empleando para ello los resultados de dicha acción, esto es, los objetos artísticos, junto con la valoración de los participantes implicados en el proceso pedagógico (Ramón, 2017).

El taller realizado se llevó a cabo en pequeños grupos de entre 4 y 6 personas, y el proceso seguido por los estudiantes fue el siguiente:

1. Selección entre los miembros de cada grupo de un tema sobre el que se trabajaría en las distintas técnicas creativas
2. Elaboración del cadáver exquisito con técnicas plásticas de forma colaborativa, aportando cada miembro del grupo su parte del diseño, sin que el resto de los estudiantes conociera las partes ya elaboradas.
3. Seguidamente, elaboración de una historia del mismo modo: cada estudiante debería redactar un fragmento de unas 40-50 palabras, dejando visibles las 2 últimas para que el siguiente compañero continuara la historia, siempre en base al mismo tema elegido y relacionándolo con el diseño hecho anteriormente con técnicas plásticas.
4. Generación de una imagen en IA a partir de la introducción del fragmento de texto creado por cada estudiante, a modo de “prompt”.
5. Creación del cadáver exquisito colectivo generado a partir de todas las imágenes sugeridas por la IA.

Los resultados de cada grupo de estudiantes serían tres cadáveres exquisitos: uno realizado con técnicas plásticas y otro diseñado a partir de la IA, a su vez vinculado a la historia colectiva elaborada.

Resultados

Tras desarrollar la práctica en los dos contextos señalados (105 estudiantes), se obtienen como resultados 25 trabajos grupales. Se presentan así, una síntesis de los resultados más significativos acompañados de los argumentos más destacados plasmados por el alumnado en los que se ejemplifican las principales sensaciones experimentadas durante el proceso creativo, así como las reflexiones finales de la acción artística.

En cuanto al análisis de las producciones artísticas, cabe mencionar que todos los estudiantes obtuvieron los tres cadáveres solicitados, y siguieron las pautas establecidas. En la gran mayoría de casos, los resultados estaban conectados y existían una línea común creativa entre las creaciones plásticas y las generadas con IA. Además, surgieron composiciones con cierta calidad artística, teniendo en cuenta la formación del alumnado: No obstante, este aspecto no era el más relevante ya que se insistió desde el inicio (de la asignatura) en focalizar el trabajo en la importancia del proceso creativo, permitiendo así que los futuros docentes descubrieran el potencial del arte como herramienta de autoconocimiento y expresión.

Por otro lado, es preciso destacar que las temáticas escogidas por el alumnado fueron principalmente temas sencillos que pudieran replicarse en el contexto escolar, tales como “animales”, “fantasía”, “piratas” (figuras 1, 2 y 3) o “vuelta al mundo. No obstante, algunos grupos optan por escoger temas más reflexivos como “miedo al fracaso” (figuras 4,5 y 6), por medio de los cuales explorar la autoexpresión creativa (Cabascando y Padilla, 2022).

En cuanto a la **conexión IA + artes plásticas**, los estudiantes destacan el potencial creativo que ha supuesto el poder emplear técnicas tan dispares en un mismo proyecto, haciendo hincapié en las posibilidades descubiertas mediante la generación de imágenes a partir de la IA, demostrando así el interés pedagógico que estas herramientas pueden llegar a tener si se emplean adecuadamente (Herrera et al., 2024). Esto es, tal y como señalan los estudiantes, la participación activa en la propuesta les ha supuesto una nueva perspectiva para “reinterpretar y enriquecer (sus) expresiones artísticas, evidenciando la flexibilidad y la expansividad del arte colaborativo”.

Asimismo, los estudiantes destacan que este tipo de prácticas, en las que se integran técnicas analógicas y digitales, pueden ayudarles a romper con estereotipos tradicionales de la enseñanza artística. Uno de ellos afirma que “he descubierto que hay un mundo de posibilidades creativas al fusionar técnicas tradicionales con herramientas modernas. La diversidad de materiales utilizados, desde pasteles o crayones hasta recursos digitales, nos ha permitido explorar una amplia gama de expresiones artísticas”. Esta valoración refleja cómo la experiencia les ha permitido repensar su futura labor docente desde enfoques más abiertos e inclusivos.

Figuras 1, 2 y 3 : Cadáver exquisito : « piratas »



Uno de los aspectos más señalados por el alumnado es lo gratificante de haber experimentado una **creación colaborativa**. Al poder compartir el proceso, tanto inquietudes como iniciativas surgidas iban conformando la acción artística de forma plural, pero con un objetivo común, lo que favorecía la interacción entre los participantes, el autodescubrimiento y la empatía al dejar a un lado el individualismo en el acto creador, demostrando así el impacto social del arte colaborativo (Bang y Wajnerman 2010, Bang, 2013). Así lo manifiestan los participantes implicados: “este taller nos permitió no solo experimentar con diferentes técnicas y materiales, sino también explorar el poder de la colaboración y la creatividad colectiva. Fue una experiencia que nos enseñó mucho sobre trabajo en equipo, creatividad y expresión artística”.

Que el proceso creativo partiera de la colaboración supuso un reto para ciertos grupos que encontraron en la puesta en común una dificultad añadida. No obstante, una vez finalizado el proyecto, la mayoría reflexionaba sobre lo satisfactorio del propio procedimiento: “Una de las mayores dificultades que enfrentamos fue coordinar nuestras ideas y asegurarnos de que todas se integraran de manera cohesiva en la composición final. Sin embargo, esta dificultad también fue lo que hizo que el proceso fuera tan emocionante y gratificante. Ver cómo nuestras diferentes contribuciones se unían para formar una obra completa y fascinante fue una experiencia verdaderamente gratificante.”

Figuras 4, 5 y 6 : Cádaver exquisito « miedo al fracaso »



Por otro lado, el **fomento de la creatividad**, entendiendo esta como un proceso que exige flexibilidad, es otro de los puntos destacados por los participantes, llegando a comentar que “este proyecto artístico proporciona una oportunidad única para explorar la colaboración, la improvisación y la creatividad en el proceso de creación artística”, valoraciones que demuestran lo relevante de inspirar estos procesos en futuros docentes con el objetivo de que puedan transmitir la importancia que tiene el arte en los procesos cognitivos (Serón y Murillo 2020).

Por tanto, se puede indicar que este tipo de actividades permite que los estudiantes y futuros docentes, conciban el proceso creativo dentro del aprendizaje desde una perspectiva más completa, dinámica y llena de posibilidades: “Este proceso ha destacado la importancia de la experimentación, la comunicación y la adaptabilidad en el proceso creativo, ofreciéndonos una experiencia enriquecedora que amplía nuestros horizontes artísticos”

De hecho, las metodologías seguidas en la enseñanza del arte pueden generar sentimientos de **incertidumbre e improvisación**, tal y como ha ocurrido en esta experiencia, produciendo un aprendizaje significativo tanto a nivel individual como colectivo, que propicie una nueva forma de entender el arte y la educación.

De este aspecto en concreto dan cuenta las reflexiones finales de los participantes: “cuando finalmente vimos el trabajo completo, me di cuenta de cómo diferentes estilos y formas de ver las cosas pueden unirse para crear algo único y coherente, lo que me ha impulsado a ser más flexible, a colaborar eficazmente y a estar abierta a nuevas ideas y maneras de hacer arte. Además, he descubierto que la incertidumbre y las sorpresas son elementos clave en el proceso creativo”. Los docentes en formación suelen partir de una actitud reticente e insegura ante propuestas artísticas que implican libertad de ejecución y por tanto, desarrollo de la imaginación y la creatividad, pero este tipo de actividades que conecta con una realidad cercana para ellos (uso de tecnologías), permite adentrarlos en los procesos creativos de forma que puedan descubrir nuevas formas de concebirlos: “A través de este proceso, he aprendido a abrazar la improvisación y a confiar en mi creatividad sin restricciones.”

En definitiva, los resultados plásticos y reflexivos obtenidos permiten valorar la experiencia como positiva en términos tanto creativos como educativos, abriendo el camino hacia nuevas formas de enseñar el arte y sus procesos desde un enfoque colaborativo, exploratorio y comprometido con la innovación en la práctica docente.

Discusión

La experiencia didáctica desarrollada se presenta como un ejemplo tangible de cómo la intersección entre el arte, la educación y la inteligencia artificial puede fructificar en metodologías innovadoras y significativas para la formación del profesorado. Inspirada en la técnica surrealista del cadáver exquisito, esta propuesta colaborativa no solo fomentó la creatividad y la exploración artística entre los futuros docentes, sino que también les permitió interactuar de manera crítica y reflexiva con las posibilidades y desafíos que la IA introduce en el ámbito educativo (Vicente-Yagüe-Jara et al., 2023). Los resultados obtenidos revelan el potencial del cadáver exquisito digital como una herramienta pedagógica versátil y adaptable al contexto de la formación inicial docente. La naturaleza inherentemente colaborativa de la actividad promovió la comunicación, el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento, habilidades fundamentales para el ejercicio profesional docente (Sgaramella, 2021). Al mismo tiempo, la integración de la IA en el proceso creativo, lejos de reducir la originalidad, actuó como un catalizador para la exploración de nuevas formas de expresión y para profundizar en la interesante y necesaria reflexión sobre la autoría y la creatividad en la era digital (Palomino-Flores y Cristi- López, 2024).

La elección del cadáver exquisito como eje metodológico se vincula con las tendencias pedagógicas actuales que apuestan por un aprendizaje activo, experiencial y conectado con el contexto (Ramon, 2017). La naturaleza lúdica y abierta de la técnica permitió a los estudiantes experimentar con diferentes lenguajes artísticos y digitales, superando las barreras tradicionales entre disciplinas y fomentando un enfoque interdisciplinar (Serón Torrecilla & Murillo Ligorred, 2020). Además, la transición del formato analógico al digital, mediada por herramientas de IA, reflejó la necesidad de preparar a los futuros docentes para desenvolverse en un entorno educativo cada vez más tecnológico y complejo (Andreoli et al., 2024).

Es importante destacar que la implementación de esta experiencia didáctica no estuvo exenta de desafíos, como ocurre con toda iniciativa que se aleja de los métodos tradicionales. El proceso de aprendizaje asociado al uso de herramientas de IA, la gestión de la diversidad de habilidades digitales entre los estudiantes y la necesidad de equilibrar la libertad creativa con la reflexión crítica sobre el uso de la tecnología fueron algunos de los aspectos que requirieron una atención constante por parte de la docente. Sin embargo, estos desafíos se convirtieron en oportunidades para el aprendizaje y la adaptación, reforzando la importancia de un enfoque flexible y contextualizado en la integración de la IA en la educación (Holguín et al., 2024). Además la percepción de estas problemáticas, podría dar lugar a futuras investigaciones en las que se profundice en estos aspectos.

En este sentido, esta investigación contribuye al creciente cuerpo de literatura que explora las implicaciones de la IA en la educación artística. Si bien algunos estudios se centran en los riesgos potenciales de la IA para la creatividad y la originalidad (Vicente-Yagüe-Jara et al., 2023), esta experiencia demuestra que, cuando se utiliza de manera reflexiva y crítica, la IA puede enriquecer los procesos creativos y fomentar nuevas formas de expresión. Al igual que el cadáver exquisito surrealista desafió las convenciones artísticas de su época, la IA nos invita a repensar los límites de la creatividad y la colaboración en el contexto educativo actual. La integración de la IA en la educación artística no solo ofrece nuevas herramientas para la creación, sino que también plantea importantes cuestiones éticas y pedagógicas que deben ser abordadas en la formación docente (Galindo 2023).

De esta forma, aunque se trate de una modesta intervención didáctica, las implicaciones de esta propuesta son relevantes para la formación inicial y continua del profesorado. La necesidad de desarrollar competencias digitales y pedagógicas que permitan a los docentes integrar la IA de manera efectiva y ética en sus prácticas educativas es cada vez más necesaria. Experiencias como la aquí presentada pueden servir como modelo para diseñar propuestas formativas que preparen a los docentes para afrontar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece la IA en el ámbito de la educación artística.

Futuras investigaciones podrían explorar la aplicación de esta metodología en otros niveles educativos y en diferentes contextos culturales. Asimismo, sería interesante analizar el impacto a largo plazo de este tipo de experiencias en la práctica docente de los participantes y su capacidad para integrar la IA de manera creativa e innovadora en sus propias aulas. En definitiva, la exploración de la creación colaborativa mediada por la IA en la enseñanza del arte se presenta como un campo prometedor para la investigación y la innovación educativa, teniendo siempre presentes sus límites y problemáticas asociadas.

Conclusiones

La inteligencia artificial se plantea como una fuerza transformadora que está reconfigurando el panorama de la creación artística en todos sus ámbitos, desafiando las concepciones tradicionales sobre la autoría y la originalidad, y suscitando interrogantes cruciales acerca de la esencia misma de la creatividad humana (Miranda et al., 2024). En el contexto educativo, la IA despliega un abanico de novedosas herramientas y metodologías con el potencial de enriquecer significativamente la formación artística, abriendo puertas a la exploración de nuevas formas de expresión y a la experimentación con diferentes lenguajes creativos. Sin embargo, la incorporación de la IA en la educación artística demanda una gestión meticulosa y reflexiva, con el fin de salvaguardar y potenciar la creatividad humana, evitando la mera instrumentalización tecnológica y fomentando un uso crítico y consciente de estas herramientas (Mora et al., 2023).

En cualquier caso, la relación simbiótica entre la IA y el arte requiere una reflexión exhaustiva para lograr un equilibrio entre el impulso de la innovación tecnológica y la preservación de la integridad artística y la expresión personal. Es fundamental que la tecnología sirva como un medio para expandir las posibilidades creativas, sin eclipsar el papel fundamental del pensamiento crítico, la sensibilidad estética y la experiencia humana en el proceso artístico (Huerta y Domínguez, 2023).

No obstante, tal y como se ha evidenciado en la experiencia didáctica aquí presentada, la sinergia entre las herramientas tecnológicas basadas en IA y los procesos creativos que fomentan la colaboración, la improvisación y la flexibilidad puede generar resultados notablemente positivos. La metodología del cadáver exquisito digital, al combinar la espontaneidad y la apertura del juego surrealista con las capacidades generativas de la IA, demostró ser un motor eficaz para estimular la creatividad y la exploración artística entre los estudiantes y futuros docentes. Esta experiencia propició un cambio significativo en la perspectiva de los participantes con respecto al arte y sus potencialidades didácticas, revelando cómo la tecnología, utilizada de manera estratégica y reflexiva, puede ampliar los horizontes de la creación y el aprendizaje artístico.

La capacidad de la IA para generar propuestas inesperadas y estimular nuevas asociaciones de ideas, combinada con la interacción colaborativa y la libertad creativa inherentes al cadáver exquisito, permitió a los participantes trascender las limitaciones individuales y explorar territorios artísticos inexplorados. Este proceso no solo enriqueció su experiencia creativa, sino que también les proporcionó herramientas y estrategias pedagógicas innovadoras para su futura práctica docente, preparándolos para integrar la tecnología de manera significativa en sus aulas y fomentar la creatividad y la colaboración entre sus estudiantes. La experiencia subraya la importancia de diseñar actividades que permitan a los futuros docentes experimentar de primera mano el potencial de la IA como herramienta creativa y pedagógica, fomentando una visión equilibrada y crítica sobre su uso en la educación artística.

Referencias

- Andreoli, S., Aubert, E., Cherbavaz, M. C., & Perillo, L. (2024). Entre humanos y algoritmos: percepciones docentes sobre la exploración con IAG en la Enseñanza del Nivel Superior. *TE & ET*. <https://doi.org/10.24215/18509959.37.e6>
- Bang, C. L. (2013.) El arte participativo en el espacio público y la creación colectiva para la transformación social: Experiencias actuales que potencian la creatividad comunitaria en la ciudad de Buenos Aires” *Asociación para la Creatividad; Creatividad y Sociedad*; 20 (9): 1-25 <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/3608>
- Bang, C. L., y Wajnerman. C. (2010). Arte y transformación social: la importancia de la creación colectiva en intervenciones comunitarias. *Revista Argentina de Psicología*, 48 (4): 89-103 <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/188341>
- Basurama. s.f. [Basurama]. Recuperado de <https://basurama.org/>
- Berbel Gómez, N., Murillo Ribes, A.y Riaño Galán, M.E. (2020). Cuando el barrio educa: aprendizaje situado y creación artística colaborativa como herramienta en la formación musical del futuro docente. *Revista electrónica de LEEME*, 46: 68-91. <http://hdl.handle.net/10902/21201>
- Cabascango Caiza, M., y Padilla Males, A. (2022). La autoexpresión en la producción artística educativa a través de la abstracción. *Pedagogía de las Artes y Humanidades: Praxis, Investigación e Interculturalidad* <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2284>

- Elgammal, A. (2017). ¿Pintor o robot? AICAN es una máquina que funciona como artista autónomo. *The Conversation*, <https://theconversation.com/pintor-o-robot-aican-es-una-maquina-que-funciona-como-artista-autonomo-105189>
- Mesas Escobar, E C., López Martínez, M. D., y Santos Sánchez-Guzmán. E. (2021). El cadáver exquisito en las experiencias de creación compartida. *Studies in Visual Arts and Communication*, 8: 3-13
- Flores-Vivar, J.M, y García-Peñalvo, F.J. (2023). Reflexiones sobre la ética, potencialidades y retos de la Inteligencia Artificial en el marco de la Educación de Calidad (ODS4). *Comunicar*, 74: 37-47. <https://doi.org/10.3916/C74-2023-03>
- 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>
- García Sedano, M. (2022). Sobre la autonomía, la creatividad y las consideraciones éticas de la inteligencia artificial en el arte contemporáneo. *H-ART. Revista De Historia, teoría y crítica De Arte*, 1(12): 71–96. <https://doi.org/10.25025/hart12.2022.04>
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26: 85–118. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Herrera Latorre, P.D., Orozco Poma, R., Núñez Sánchez, W. P., y Avalos Espinoza. P.A., (2024). Inteligencia Artificial En La educación artística: Retos Y Perspectivas”. *Revista Imaginario Social* 7 (2). <https://doi.org/10.59155/is.v7i2.170>.
- Hertzmann, A. (2018). Can computers create art?. *Arts*. 7(2). MDPI, <https://doi.org/10.3390/arts7020018>
- Huerta, R (2021). Diseño gráfico para la formación del profesorado en educación artística. *Observar*, 15: 20–44 <https://revistes.ub.edu/index.php/observar/issue/view/2961/418>
- Huerta, R., y Domínguez, R. (2023). Inteligencia Artificial. Sinergias entre humanos y algoritmos creativos. *Educación Artística Revista De Investigación*, (14), 9–25. <https://doi.org/10.7203/eai.14.27945>
- Holguín Loor, R. G., Navarrete Mora, S. V., y Delgado Párraga, J. G. (2024). Integración de la Inteligencia Artificial en la Educación Universitaria: Avances, Desafíos y Perspectivas. *Dominio De Las Ciencias*, 10(3), 1677–1696. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.4002>

Intermediae. s.f. ¿Qué es Intermediae? <https://www.intermediae.es/que-es-intermediae>

López de Mántaras, R. (2016). La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional. VV. AA. *El próximo paso. La vida exponencial*. Madrid: BBVA, 99-123. <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-inteligencia-artificial-y-las-artes-hacia-una-creatividad-computacional/>

Martín Prada, J. (2024). La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. En *Las fronteras de la historia del arte y los estudios visuales. Reflexiones en torno a su objeto de estudio, Eikón Imago*,. <https://dx.doi.org/10.5209/eiko.90081>

Miranda Ruiz, P. J., Quintana Serrano, K. N., Mamarandi Zambrano, K. A., y Yupa Rodríguez, S. E. (2024). Inteligencia artificial un potencial para la creatividad pedagógica. *RECIAMUC*, 8(1), 265-277. [https://doi.org/10.26820/reciamuc/8.\(1\).ene.2024.265-277](https://doi.org/10.26820/reciamuc/8.(1).ene.2024.265-277)

Mora Naranjo , B. M., Aroca Izurieta , C. E., Tiban Leica , L. R., Sánchez Morrillo , C. F., & Jiménez Salazar , A. (2023). Ética y Responsabilidad en la Implementación de la Inteligencia Artificial en la Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 2054-2076. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.8833

Palacios Garrido, A. (2009). El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas". *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social* 4: 197-211. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/ARTE0909110197A>

Palomino-Flores, P., y Cristi-López, R. (2024). Del código a la creatividad: Explorando los horizontes éticos de la creación de contenido con Inteligencia Artificial. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*, , 355-369. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/del-código-la-creatividad-explorando-los/docview/3043336449/se-2>

Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado* 24: 120-143. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13656>

Serón Torrecilla, F.J. y Murillo Ligorred, V. (2020.) Arte contemporáneo y STEAM en la formación de maestros de educación primaria: Intersecciones arte y ciencia. *AusArt* 8 (1): 65-76. DOI:10.1387/ausart.21462

Sgaramella, C. (2021). Hacia un enfoque ecosocial. Prácticas colaborativas, ecología y compromiso político en el arte actual (1995-2020) *Tesis doctoral*. Universitat Politècnica

de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/163790>

Ramón, R. (2017). Pedagogías visuales y artísticas en torno al objeto cotidiano. *Artseduca*, 18, 30–53. <http://hdl.handle.net/10234/182683>

Torrecilla Patiño, E. Sánchez Arenas, B. y Vila Moscardó, D. (2023). Cadáver exquisito en acción. Una experiencia artística colaborativa, intermedia y a distancia. *Revista Sonda: Investigación y Docencia en Artes y Letras*. 11:13-26. <https://doi.org/10.4995/sonda.2022.18591>

Vicente-Yagüe-Jara, M. I., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., y Cuéllar-Santiago, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. *Comunicar*, 77: 47-57. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-04>