

Experiencias en el uso - aplicación de la IA para desarrollo de procesos creativos

Viera Pescina, Elidet¹; Rengifo Cárdenas, Angélica²; Rincón Avila, David³; Márquez Ramírez, Mónica⁴; Rincón Avila, David⁵; Pérez López, Alondra Guadalupe⁶

¹Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño, Estudiante del programa en Diseño de Interiores, e.vierapescina@ugto.mx

²Universidad del Valle, Santiago de Calí, Col., Estudiante Programa académico Gestión del emprendimiento y la innovación; angélica.regifo@correounivalle.edu.co

³Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño, Profesor – Investigador, Perfil PRODEP, rincond@ugto.mx , orcid 0009-0008-6395-3593

⁴Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño, Estudiante del programa en Arquitectura, m.marquez.r@ugto.mx

⁵Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Departamento de Diseño, Estudiante del programa en Diseño de Interiores, ag.perezlopez@ugto.mx

Resumen

Actualmente la Inteligencia Artificial (IA) se ha posicionado como una herramienta transformadora y ejecutora de procesos de trabajo y creativos, lo anterior ha tenido un impacto significativo en la formación de experiencias profesionales, académicas y de vida, este documento reflexiona sobre el papel emergente de la IA desde una perspectiva estudiantil.

El acceso a este tipo de tecnología nos da inmensas posibilidades para identificar, crear y generar diversos contenidos, además facilita de alguna manera la toma de decisiones por la cantidad de información que se puede analizar y procesar en un tiempo corto, permite identificar y tendencias para tomar decisiones.

La IA ha modificado la manera de vivir, sentir y desarrollar los procesos creativos, para algunas personas ha mejorado la experiencia, para otras ha limitado la manera de aportar y realizar, la pregunta sería ¿dónde queda la experiencia creativa?, ¿qué detona nuestra posibilidad de generar, descubrir, la inspiración ha muerto o se ha modificado?, ¿cómo cambia la experiencia de vivir el proceso creativo?; se busca contribuir a una comprensión del uso aplicación de las tecnologías disruptivas e identificar nuevas maneras y experiencias al abordar e interactuar con el quehacer creativo.

Palabras clave: Experiencias, Habilidades, Inteligencia Artificial (IA), Procesos Creativos.

Introducción

Durante décadas, la creatividad ha sido considerada una facultad intrínsecamente humana, vinculada a la imaginación, la intuición y la experiencia, la irrupción de la IA en diversos campos del conocimiento ha comenzado a cuestionar este elemento característico del ser humano, al introducir nuevas formas de generar, transformar y evaluar ideas creativas.

Dentro del ambiente universitario se promueve el pensamiento crítico, la innovación, la generación y aplicación del conocimiento como elementos fundamentales de la formación y desarrollo de la comunidad, la IA se presenta como una herramienta que no solo apoya la resolución de problemas, sino que también amplía las posibilidades de exploración creativa en múltiples disciplinas, lo más interesante es comprender y entender cómo la IA forma parte de los procesos creativos y crea desde una perspectiva experiencial, integradora y reflexiva.

La IA generativa está transformando la creatividad a un ritmo asombroso, superando cualquier evolución tecnológica previa. El rápido crecimiento de ChatGPT marca el inicio de una innovación generalizada impulsada por la inteligencia artificial. Más allá de mejorar la eficiencia del texto, el verdadero poder de la IA reside en su potencial como fuerza creativa (Bordetsky y Kaplan, 2024, parr. 1).

Este trabajo colaborativo explora las experiencias y maneras en que las y los estudiantes viven, resignifican y cuestionan la incorporación de la IA en sus procesos de ideación, considerando: a) beneficios funcionales, b) la ética, c) uso – aplicación de la IA, c) generar experiencias de aprendizaje en esta nueva era digital.

Marco teórico

La creatividad, entendida como la capacidad de generar ideas que sean tanto originales como apropiadas en un contexto específico Runco y Jaeger (2012), ha sido objeto de estudio en diversos campos como la psicología, el diseño, la educación y las ciencias cognitivas. En el ámbito universitario, donde el pensamiento crítico y la innovación son ejes formativos fundamentales, comprender los entornos colaborativos y participativos que desarrollan e incentiva los procesos creativos resulta indispensable

para desarrollar de manera integral a la comunidad universitaria, sobre todo cuando se incorporan tecnologías disruptivas como la IA.

En opinión de Csikszentmihalyi (1996), la creatividad no reside exclusivamente en el individuo, sino que emerge de la interacción dinámica entre tres elementos: a) la persona creativa, b) el dominio del conocimiento y c) el campo social que valida las innovaciones. En un ambiente universitario la generación de experiencias significativas y de ambientes colaborativos a partir de la incorporación de herramientas basadas en la IA transforma la concepción de procesos creativos, el acceso y uso de información o referencias visuales genera nuevos espacios de interacción, así como de aplicación del conocimiento.

Según lo expresado por Cross (2006), el pensamiento proyectual constituye una forma específica de conocimiento, el cual integra intuición, razonamiento lógico, y comprensión contextual, tomando en cuenta lo anterior, el uso de IA no sustituye al pensamiento humano (creatividad), sino que lo potencia como un colaborador que propone posibilidades, alternativas, detona ideas y sugiere posibilidades. Así, la IA puede funcionar como un detonador creativo, aunque la intención, la sensibilidad estética y la pertinencia cultural sigan siendo terreno humano.

De acuerdo con Boden (2004) aporta una clasificación clave para entender el papel de la IA en la creatividad distingue entre: a) creatividad combinatoria (reorganización de ideas existentes), b) exploratoria (variaciones dentro de un marco conceptual) y c) transformacional (cambios que rompen las reglas del sistema).

Las herramientas actuales de IA generativa (Midjourney, ChatGPT o DALL·E) son capaces de responder y aplicar, la creatividad combinatoria y exploratoria con sus limitaciones. Sin embargo, Sautoy (2019), hace mención a la creatividad transformacional, como aquella capaz de redefinir los propios marcos de referencia, lo anterior depende de la capacidad, conocimientos y experiencias humanas para cuestionar, contextualizar y proporcionar un significado a lo que se crea.

En opinión de Bordetsky y Kaplan (2024), los generadores de imágenes y texto han promovido ambientes creativos y procesos de que han permitido la que se transite de manera más rápida al uso de estas herramientas para estimular la creatividad y ser el detonante y/o asistente de la democratización y alfabetización tecnológica, impactando directamente en: 1. Creación de contenido, 2. Eliminan las barreras de habilidad y competencias, 3. Reducen los costos de producción y 4. Desarrolla nuevas vías para la

autoexpresión.

Desde esta mirada integradora, el uso de la IA en entornos universitarios representa una oportunidad profundamente formativa, permite repensar el acto creativo como una experiencia expandida, donde lo humano y lo artificial colaboran y desafía las fronteras tradicionales de cada área de conocimiento. La clave está en aprender a trabajar con ella de manera ética, crítica y sensible, fortaleciendo el aspecto intelectual y emocional en tiempos de acceso infinito a información, caos e incertidumbre.

Problemática

En la actualidad, logramos identificar que los procesos creativos enfrentan un escenario de constante transformación, donde la innovación tecnológica ha jugado un papel importante en casi todos los procesos de creación artística, diseño, escritura y producción audiovisual. Uno de los avances más disruptivos ha sido la incorporación de la IA, especialmente a través de herramientas generativas como ChatGPT, DALL·E, Midjourney y otras plataformas que permiten la creación automática o semiautomática de contenidos creativos (Boden, 2020; Gómez y Martínez, 2022).

En opinión de McCormack, Gifford y Hutchings (2019), la IA está ampliando las posibilidades para ejecutar en el ser humano relacionadas con el pensamiento creativo, ofreciendo nuevas herramientas para el desarrollo, generación, creación, evaluación y mezcla de conocimientos e ideas que permiten un mejor desempeño en todas las áreas profesionales.

Teniendo en cuenta este contexto, se vuelve necesario estudiar cómo los profesionales creativos están integrando la IA en sus metodologías, qué beneficios y limitaciones han encontrado, y de qué forma esta herramienta puede apoyar los procesos creativos sin reemplazar el pensamiento crítico, la sensibilidad artística y la subjetividad humana.

Por otro lado, la aceptación de la inteligencia artificial entre los creativos aún está en entredicho. Si bien muchos artistas y creadores creen que las herramientas de IA son una excelente incorporación al proceso creativo, muchos la ven como una competencia por la originalidad y la calidad.

En realidad, no lo es, ya que la IA no puede considerarse creativa simplemente porque pueda crear arte. La creatividad sigue siendo un

atributo principalmente humano, y en este blog explicaremos cómo las personas creativas deberían ver la IA como un impulso para su creatividad, un aliado para la lluvia de ideas en el proceso creativo, en lugar de una competencia (Recuperado de dragonflyai.co/resources, 2025, par. 2,3).

Método

La investigación adoptó un enfoque cualitativo, utilizando como instrumentos dos encuestas (la primera para obtener demográficos y otra para la identificar experiencias en el proceso creativo), ambas fueron dirigidas a estudiantes universitarios de nivel superior, los cuales en alguna situación deben haber interactuado con herramientas de IA.

Se recopilaron experiencias personales, percepciones y reflexiones sobre el uso aplicación de estas herramientas, las áreas que se entrevistaron fueron las siguientes: un 62 % son estudiantes del área de artes y de ciencias económico – administrativas, un 26% tiene otra actividad, el 8 % son profesores de la División de Arquitectura, Arte y Diseño y un 5% administrativos de la misma División Académica; posteriormente se realizó un análisis de los resultados para identificar conexiones generadas por la IA en los procesos creativos.

Los participantes provenían de diversas disciplinas, lo que permitió una mirada transversal, exploratoria sobre los modos de interacción entre el pensamiento, la aplicación y la mediación tecnológica. Esta aproximación metodológica buscó no solo describir el uso técnico de la IA, sino también indagar en sus dimensiones emocionales, éticas y formativas en el desarrollo de los procesos creativos.

La recolección de los datos se realizó de manera narrativa, según Blanco (2011), este tipo de investigación tiene como objetivo desarrollar y plasmar las experiencias y conocimientos de los individuos (individuales y sociales) en un fenómeno o situación determinada, toma en cuenta la multidisciplinariedad y da condiciones de igualdad y certeza en la obtención de los datos.

La investigación se realizó a partir de una muestra probabilística por racimos (Hernández, Méndez y Cuevas, 2017), la cual nos da la posibilidad de que las personas se encontrarán en distintos lugares físicos o geográficos, de ahí la denominación de racimos. El total de las personas que contestaron los instrumentos fue 162, las cuales en

su mayoría se relacionaron con el ambiente académico, siendo en su mayoría estudiantes.

Encuesta demográfica

En esta encuesta se utilizaron las siguientes preguntas y los resultados más relevantes de cada una se muestran en la Tabla 1, los cuales aportaron datos representativos que serán analizados para el objetivo de la investigación.

Tabla 1. Preguntas para el desarrollo de datos demográficos

ENCUESTA DEMOGRÁFICA	
1.Te gusta utilizar la IA para	38% búsqueda de información
2.Edad	42%se encuentra en un rango de edad de 19 a 22 años
3.Género	72% de los encuestados son de género femenino
4.Actividad principal	62% son estudiantes
5.Lugar de origen	La mayoría refieren su lugar de origen como Guanajuato y San Luis Potosí
6. ¿Qué herramientas de IA utilizas regularmente?	Chat gpt fue la herramienta más utilizada con un 41%
7. ¿Crees que la IA sea una buena herramienta para el desarrollo de nuestras actividades?	91 de los encuestados argumenta que si es buen herramienta la IA

Fuente : Elaboración propia, 2025.

1. Te gusta utilizar la IA

Basándonos en la encuesta de datos demográficos, el resultado nos arroja que la mayoría de las personas utiliza la IA para una búsqueda de información diversa, obteniendo de esta opción el 37%. El 23% la utiliza para agilizar procesos de trabajo, el 17% la utiliza en específico para realizar actividades académicas, el 14% contestó que la usa para agilizar procesos creativos, por otro lado, el 10% utiliza la IA como diversión y esparcimiento, por último, el 1% contestó que emplea esta herramienta para otra actividad.

2. Edad.

La muestra de la encuesta se compone principalmente de jóvenes: en mayor cantidad de 19 a 22 años. Este predominio de población joven coincide con lo que señalan

autores como Lund y Wang (2023), quienes destacan que los usuarios más jóvenes suelen mostrarse más abiertos a explorar tecnologías emergentes, particularmente en campos creativos.

3. Generó

En cuanto a nuestra investigación los resultados obtenidos nos revelan un panorama distinto. En el estudio demográfico aplicado, el 72 % de las personas encuestadas fueron mujeres, frente a un 28 % de hombres, lo que indica una mayor implicación del género femenino en el contexto analizado. Esta cifra contrasta con datos globales que reflejan una clara subrepresentación: según el portal Actu IA (2024), solo el 33 % de los usuarios de ChatGPT a nivel mundial son mujeres, lo cual pone de manifiesto una brecha de género persistente en el acceso y uso de herramientas de IA generativa.

4. Actividad principal que realizan los encuestados.

El 62% de los encuestados son estudiantes, el 8% de las personas que respondieron la encuesta son profesores, el 5% personal administrativo y por último el 25% respondió realizar otro tipo de actividad, lo anterior tiene sustento según Giannini (2024), en donde menciona que los educandos y docentes utilizan la IA aunque de diferentes formas.

5. Lugar de origen.

De los 162 encuestados en nuestra investigación, una mayoría se identificó como originarios de Guanajuato y San Luis Potosí, según las respuestas recopiladas en el formulario; esto sugiere una representación significativa del centro-norte de México, lo cual aporta una visión regional sobre el uso - aplicación de herramientas de IA en los procesos creativos, siendo prioritarias las actividades académicas de búsqueda de información e imágenes, así como la sistematización de procesos.

6. ¿Qué herramientas de IA utilizas regularmente?

En cuanto a las herramientas de IA más utilizadas, ChatGPT resulta ser la más empleada por los encuestados, aunque también destacan otras como: Meta IA, Looks ia, Copilot y Krea; este resultado refleja la tendencia reportada en estudios recientes (Zhu, Vam Brummelen, Song, Katuka, Barret e Israel (2023), que identifican a los chatbots como las herramientas de IA más populares entre los creativos (fácil uso y rápida respuesta).

7. ¿Crees que la IA sea una buena herramienta para el desarrollo de nuestras actividades?

Respecto a la percepción de la IA como herramienta para potenciar las actividades

creativas, una gran mayoría de los encuestados considera que sí es útil, este dato respalda las conclusiones de trabajos como el de Elgammal y Mazzone (2020), que subrayan la creciente aceptación de la IA como aliada en el proceso creativo al permitir ampliar las posibilidades de exploración y producción artística.

Resultados encuesta general

De las 162 personas que contestaron el instrumento general para identificar las experiencias, así como el uso - aplicación de la IA en los procesos creativos, en la Tabla 2 se muestran los resultados más significativos. Se recopiló información sobre su conocimiento y percepción de la inteligencia artificial. Los datos reflejan cómo la mayoría ya está familiarizada con la IA, realizando el siguiente análisis:

1. Uso de herramientas de Inteligencia Artificial.

El **40%** la usa frecuentemente, mostrando que ya forma parte de su día a día, el **57%** la usa algunas veces, como apoyo ocasional, solo un **3%** no la conoce o no la usa, lo anterior indica que casi todos han tenido contacto o al menos un acercamiento al uso de la IA.

2. Utilización de IA en proyectos.

De acuerdo con las respuestas obtenidas más de la mitad de los encuestados respondió que sí ha utilizado la IA para diversas actividades como lo son la redacción e investigación, para revisar información y generar imágenes, obteniendo de esta opción el 52%.

Tabla 2. Preguntas y resultados en relación al uso aplicación de la IA

Pregunta	Mayor resultado
1. Usas herramientas de IA	57% de las personas dice que
2. ¿Has utilizado alguna herramienta de IA en tus proyectos?	51% la utilizan para redactar, investigar, revisar información o generar imágenes
3. ¿Has utilizado alguna vez herramientas de inteligencia artificial en tus procesos creativos?	58% ha hecho uso ocasional de la IA en los procesos creativos
4. ¿En qué crees que te puede ayudar la inteligencia artificial dentro de un proceso creativo?	54% ha sistematizado tareas repetitivas para enforzar se en el proceso creativo
5. ¿Crees que en el futuro será indispensable el uso de inteligencia artificial para llevar a cabo procesos creativos?	49% dice que dependerá del tipo de proyecto a desarrollar a futuro el uso de la IA
6. ¿Cómo ha influido la IA en tu proceso creativo	55% de las personas mencionan que les

personal?	ayuda a generar ideas y superar bloqueos creativos
7. ¿Consideras a la IA como apoyo o reemplazo del proceso creativo?	41% de las personas considera que pueden reemplazar tareas repetitivas pero no la creatividad profunda
8. ¿Sientes que la IA está cambiando cómo se valora la creatividad humana?	41% de las personas sienten que esta cambiando la manera de valorar la creatividad en combinación con la tecnología
9. ¿Qué desafío ético se presenta con el uso de IA en la creación artística?	44% argumenta que es importante cuidar la autoría y derechos de las obras generadas
10. Desde tu papel como creativo/a profesional, ¿consideras que la IA juega un papel amenazante en estas disciplinas hoy en día?	53% siente amenazado el papel creativo en las disciplinas de las artes
11. ¿Cuáles son las herramientas de IA que usas con mayor frecuencia?	La herramienta más utilizada es Chat Gpt, Copilot, Gemini

Fuente: Elaboración propia, 2025.

El 40% contestó que utiliza esta herramienta para optimizar tareas y detonar ideas, y por último la minoría respondió que no ha utilizado ningún tipo de IA pero están interesados en hacerlo, obteniendo de esta opción el 9% de las respuestas, tomando en cuenta lo expuesto por Giannini (2024); comenta que actualmente las herramientas de inteligencia artificial se están implantando e implementando rápidamente en los sistemas educativos de todo el mundo.

3. Uso de las herramientas de inteligencia artificial en tus procesos creativos.

En esta encuesta identificamos que el porcentaje mayor es de 58%, estas personas afirman haber utilizado la inteligencia artificial en sus procesos creativos, pero solo ocasionalmente.

El 25% de los encuestados nunca han utilizado la inteligencia artificial para desarrollar sus procesos creativos. Y por último con un porcentaje de 17% respondieron que sí utilizan la inteligencia artificial en sus procesos creativos frecuentemente al desarrollar sus ideas. Al analizar estos porcentajes, la mayoría de las personas encuestadas ha utilizado la IA como herramienta para agilizar sus procesos creativos; estos datos evidencian lo escrito por López y Asión (2024), quienes argumentan que se

ha convertido en una herramienta de mejora continua y optimización de los procesos creativos, tomando relevancia el concepto de co – creación de ideas, productos y soluciones ante problemáticas diversas.

4. ¿En qué crees que te puede ayudar la inteligencia artificial dentro de un proceso creativo?

En los resultados obtenidos el 42% considera que la IA les ayuda a generar ideas rápidamente, usándola como un detonador creativo. El 54% piensa que su mayor beneficio es automatizar tareas repetitivas, permitiéndoles enfocarse en la parte creativa. Solo un 4% cree que la IA puede ejecutar todo el proceso creativo, lo que indica que la mayoría la ve como un apoyo y no como un reemplazo total de su creatividad.

5. El futuro indispensable del uso de las herramientas de inteligencia artificial en tus procesos creativos.

Los resultados obtenidos muestran una postura dividida, el 49% de los encuestados consideró que su uso podría ser relevante, pero dependía del tipo de proyecto. Por otro lado, un 32% afirmó que la IA será esencial para mantenerse competentes, mientras que un 19% opinó que la creatividad humana es suficiente.

Este panorama confirma una tendencia identificada por autores como McCormack et al. (2019), quienes señalan que la IA está ampliando las capacidades humanas en el ámbito creativo, más que reemplazándolas, “La inteligencia artificial no sustituye la creatividad humana, sino que la complementa al ofrecer nuevas formas de exploración y experimentación” (Colton, Ventura y Lavella, 2021).

6. ¿Cómo ha influido la IA en tu proceso creativo personal?

La IA es una medida en el proceso creativo, ya que analiza tendencias, genera ideas y automatiza tareas, permitiendo a los creativos enfocarse en lo artístico, además, optimiza la distribución de contenidos para un mayor impacto, sin embargo, aunque agiliza y amplía posibilidades, no reemplaza la creatividad humana, sino que la complementa, potenciando su capacidad, dimensión, visión y ampliando lo que es posible lograr.

Con el cuestionario aplicado se recopiló que el 55% considera que la IA les ayuda a generar ideas y superar bloqueos, mientras que el 34% prefiere métodos tradicionales y no ha notado mucha influencia, por otra parte, el 11% menciona que ha cambiado su forma de trabajar, utilizando la IA para agilizar sus procesos.

7. ¿Consideras a la IA como apoyo o reemplazo del proceso creativo?

Según Hernández (2024) la IA no reemplazará la creatividad ni la innovación, porque estas surgen del conocimiento y la investigación humana para resolver necesidades sociales. Eduardo Urzúa Fernández señala que la IA es solo un apoyo en estos procesos. Además, explica que la creatividad consiste en imaginar soluciones y la innovación en hacerlas realidad, siendo esenciales en todas las áreas, incluyendo ciencia, tecnología, arte y cultura.

Con los resultados de dicho cuestionario el 40% considera que la IA puede *reemplazar tareas repetitivas*, pero no la creatividad profunda, reconociendo su utilidad para actividades mecánicas sin sustituir el talento humano. El 33% la ve como un *apoyo* que potencia la creatividad humana y facilita el trabajo creativo. Y el 27% opina que *depende del uso*, ya que la IA puede tanto complementar como limitar la creatividad según cómo se emplee.

8. ¿Sientes que la IA está cambiando cómo se valora la creatividad humana?

Según González (2024) aunque la IA generativa como GPT es creativa, aún no alcanza el nivel de un humano y sólo complementa su trabajo, por lo que la creatividad sigue siendo muy valorada en los entornos laborales, esta habilidad es fundamental para empresas en pleno desarrollo y crecimiento o que buscan establecer elementos diferenciales y de valor agregado en su campo de acción, la creatividad humana aporta novedad, soluciones diferentes y fortalece la adaptación al cambio.

En la encuesta, el 41% opina que ahora se valora la combinación entre creatividad y tecnología, el 40% expresa preocupación por la pérdida de valor del esfuerzo humano, y el 19% considera que hay más exigencia para demostrar originalidad.

9. Que desafío ético se presenta con el uso de la Inteligencia Artificial en la creación artística?

El principal desafío ético identificado es la autoría y la protección de los derechos de los creadores humanos ya que estos elementos son fundamentales para garantizar que el proceso creativo sea reconocido como una invención legítima y que pueda implementarse adecuadamente en los sectores en los que se le dé participación.

Actualmente, las normativas de países como Estados Unidos y España no reconocen la coparticipación de la Inteligencia Artificial en los procesos creativos de obras artísticas, lo que genera incertidumbre sobre la protección legal de estas producciones.

Según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (WIPO, 2023), *“las solicitudes de patentes en el campo de la inteligencia artificial (IA) aumentaron un 718 %*

entre 2016 y 2022, y se espera que el mercado de la IA crezca hasta los 191.000 millones USD en 2024.” Esta cifra refleja el crecimiento acelerado de la IA, lo que plantea una necesidad que se enfrenta como reto urgente para los marcos legales existentes.

La propiedad intelectual (PI) es una pieza clave en este escenario, ya que fue diseñada para fomentar la innovación humana. Ante el avance de las tecnologías generativas, la WIPO enfrenta el desafío de desarrollar mecanismos legales y éticos que permitan integrar de forma justa y equilibrada la implementación de la inteligencia artificial en procesos creativos en el ecosistema de propiedad intelectual.

En esta encuesta identificamos que el porcentaje mayor es de 44% de personas que tienen por elección cuidar autoría y derechos de las obras generadas, con un porcentaje de 41% los usuarios tienen por percepción que el desafío ético que se presentará con el uso de la IA en la creación artística es la sobrecarga con los trabajos, de elementos diversos, que no se identifica la autoría de los elementos utilizados, un menor porcentaje 15% tiene como percepción que el desafío ético es la mejora de la calidad en las obras.

10. Desde tu papel como creativo/a profesional, ¿consideras que la IA juega un papel amenazante en estas disciplinas hoy en día?

Suponiendo a la IA como una posible amenaza, el 53% consideró una postura media, respondiendo “Tal vez, un poco”. Solo un 30% la percibe como amenaza y un 17% la percibe como una amenaza laboral mínima.

Estos resultados muestran una postura dividida: por un lado, una porción considerable reconoce la IA como una posible amenaza, mientras que, por otro, no es considerada de importancia mayor. Esta ambigüedad puede estar ligada a lo que Runco (2014) denomina la “zona de incertidumbre creativa”, en la que los profesionales aún están explorando los límites y alcances de estas tecnologías emergentes.

Justo como señala Boden (2016), los sistemas de la IA actuales aún no igualan la profundidad cognitiva de la creatividad humana, por lo que es comprensible que muchos creativos no perciban una amenaza directa, sino una transformación gradual del ecosistema creativo.

11. ¿Cuáles son las herramientas de IA que usas con mayor frecuencia?

La IA ya no es una expectativa a futuro, es una realidad que vivimos millones de seres humanos al adaptamos a este ecosistema, ya sea con herramientas como alternativas emergentes a la creación de procesos que nos ayudan con la elaboración de

nuestras tareas diarias con automatización, desde redactar textos informativos, hasta creación de imágenes desde cero.

Según Pascual, (2025) “El 92,3% dice que ha oído hablar de este tipo de aplicaciones y el 41,1% declara haber usado ChatGPT, una de las más famosas, en los últimos 12 meses.” Que consta de 4.004 entrevistas realizadas entre el 6 y el 15 febrero del 2025.

La IA que fue identificada en nuestro segmento de investigación es Chat GPT posicionándose como la principal herramienta a la hora de realizar investigación analizando grandes volúmenes de datos. En esta encuesta identificamos que el 100% con la totalidad de 162 personas encuestadas tienen por elección la herramienta de IA llamada Chat GPT con alta frecuencia en su cotidianidad.

Conclusiones

La presente investigación nos permitió comprender el papel creciente que desempeña la inteligencia artificial (IA) en los procesos creativos dentro del entorno universitario. A partir del análisis de los datos recolectados, concluimos que la IA no sustituye la creatividad humana, pero sí actúa como un catalizador que potencia la generación de ideas y facilita la expresión creativa.

La IA es percibida por la mayoría de las personas encuestadas como un complemento, no como un reemplazo del pensamiento creativo y su uso dependerá del tipo de proyecto a generar.

Desde la experiencia estudiantil, se evidenció que la IA resulta especialmente útil en actividades como la investigación académica, la redacción de textos, la creación de imágenes y la inspiración para proyectos. El hecho de que el 91% de los participantes valore positivamente su uso refleja una actitud abierta y receptiva, particularmente entre jóvenes de 19 a 22 años, hacia la integración de estas herramientas en su quehacer académico y creativo.

Sin embargo, emergen preocupaciones en torno a los desafíos éticos que plantea la co-creación con IA, especialmente en lo relativo a los derechos de autor y al reconocimiento del trabajo humano, la percepción de amenaza expresada por más de la mitad de los estudiantes de áreas artísticas pone de manifiesto lo anterior.

Asimismo, observamos que el uso de la IA transforma la vivencia del proceso creativo, al ofrecer nuevas formas de interactuar con la información, aprender y expresarse. Esta transformación nos invita a repensar la creatividad como una

experiencia colaborativa, expresiva e integradora entre humanos y máquinas.

Las habilidades críticas, éticas y emocionales siguen siendo esenciales en todos el proceso creativo y el desarrollo de cualquier proyecto, lo que da la posibilidad de entender, analizar y proponer mejores alternativas, la IA como detonante.

Identificamos una oportunidad significativa para incorporar el uso ético, reflexivo y consciente de la IA en la formación académica, se trata de enseñar a utilizar estas herramientas y fomentar una comprensión profunda de sus implicaciones, límites y posibilidades.

En conclusión, este estudio aporta elementos valiosos para continuar el diálogo sobre el impacto de la inteligencia artificial en la educación superior y en los procesos creativos. Además, abre la puerta a futuras investigaciones que exploren con mayor profundidad los cambios, oportunidades y desafíos que surgen en la intersección entre lo humano y lo tecnológico en el ámbito de la creatividad.

Bibliografía/Referencias

Boden, M. (2004). *Creatividad e inteligencia artificial* (1.^a ed., J. Miró, Trad.).
Editorial Paidós.

- Blanco, M. (2011). *Investigación narrativa: Una forma de generación de conocimientos*. Nueva Época. 24(67), 135-156.
- Boden, M. (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford University Press.
- Boden, M. (2020). *Creatividad e inteligencia artificial*. Ediciones Paidós.
- Bordetsky, A. y Kaplan, J., (2024). Por qué la creatividad es el caso de uso número uno de la IA. Recuperado de <https://www.nea.com/blog/creative-ai-use-case>.
- Colton, S., Ventura, D., y Lavella, A. (2021). *Creativity and Artificial Intelligence: A Working Definition. Proceedings of the International Joint Conference on Artificial Intelligence*.
- Dragonflyia.com, Consultado 15/09/2025. Recuperado de: <https://dragonflyai.co/resources/blog/how-ai-is-transforming-creative-processes>.
- Elgammal, A., y Mazzone, M. (2020). *Artists, Artificial Intelligence and Machine-based Creativity in Playform*. Artnodes, (26), 1–8.
- Giannini, S. (2024). "El uso de la IA en la educación: decidir el futuro que queremos". En: UNESCO, En: <https://www.unesco.org/es/articles/el-uso-de-la-ia-en-la-educacion-decidir-el-futuro-que-queremos#:~:text=Las%20%C3%ADneas%20rojas%20se%20refieren,la%20pandemia%20de%20COVID%2D19>
- Gómez, A., y Martínez, L. (2022). *Inteligencia artificial y creatividad: una revisión de herramientas generativas en procesos creativos*. Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje. <https://doi.org/10.1109/RITA.2022.3154501>
- González, B. (2024). ¿La IA matará la creatividad? UOC.
- Hernández R, Méndez, S. y Cuevas, A. (2017). *Fundamentos de Investigación* (1 edición). México, D.F. México: Mc Graw – Hill Interamericana.
- López I, y Asión, L.(2024). "Potenciar la Creatividad con Inteligencia Artificial". En: <file:///C:/Users/sabin/Downloads/Dialnet-PotenciarLaCreatividadConInteligenciaArtificial-9677179.pdf>
- Lund, B. D., y Wang, T. (2023). *En R. Luckin & M. Cukurova equipping students for a dynamic future*.
- Hernández, M. (2024). *La IA no sustituirá los procesos creativos y de innovación*. Gaceta UNAM. <https://www.gaceta.unam.mx/la-ia-no-sustituira-los-procesos-creativos-y-de-innovacion/>
- McCormack, J., Gifford, T., y Hutchings, P. (2019). *Autonomy, Authenticity,*

Authorship and Intention in Computer Generated Art. In Computational Creativity. Springer.

Pascual, I. (2025). *Igualdad de género en el sector de la IA: un constat alarmante sobre la sub-representación de las mujeres en Francia y a nivel mundial.* ActuIA. <https://actu.ai/es/igualdad-de-genero-en-el-sector-de-la-ia-un-constat-alarman-te-sobre-la-sub-representacion-de-las-mujeres-en-francia-y-a-nivel-mundial-15544.html>

Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice.* Elsevier

REPSOL, (2025). "Inteligencia artificial (IA): ¿Qué es y cómo nos ayuda?", En: REPSOL, En: <https://www.repsol.com/es/energia-futuro/tecnologia-innovacion/inteligencia-artificial/index.cshtml>

Wang, T., Lund, B. D., Marengo, A., Pagano, A., Mannuru, N. R., Teel, Z. A., ... (2023). *Exploring the Potential Impact of Artificial Intelligence (AI) on International Students in Higher Education: Generative AI, Chatbots, Analytics, and International Student Success.* Applied Sciences, 13, 6716. <https://doi.org/10.3390/app13116716>

WIPO.(2023) *Conversation IP and Frontier Technologies AI Invention* <https://www.wipo.int/documents/d/frontier-technologies/docs-en-pdf-wipo-ai-inventions-factsheet.pdf>

Zhu, Y., Van Brummelen, J., Song, Y., Katuka, G. A., Barrett, J., y Israel, M. (2023). *AI Made By Youth: A Conversational AI Curriculum for Middle School Summer Camps. In Proceedings of the AAAI Conference on Educational Advances in AI. Junio 2023.*