

La IA generativa y la autonomía creativa en la enseñanza del diseño

Ysabel S. Kobashigawa Zaha⁽¹⁾

Resumen: El presente trabajo toma como base la investigación de Natal Chicca Junior, titulada “El uso de los Diseños a través de IA generativa de texto-para-imagen como lenguaje visual aplicado en educación”, donde se documentan diversas posturas frente al uso de IA en el diseño y pretende facilitar su comprensión y uso responsable al integrar estas tecnologías en disciplinas donde la creatividad humana constituye el eje fundamental del proceso formativo. Partiendo de esto, se desea evidenciar otros aspectos importantes; concretamente manifestaciones de dependencia, influencia en las dinámicas sociales y la autonomía creativa. La metodología contempla un seguimiento longitudinal con evaluaciones periódicas y análisis cualitativo. Los resultados identifican los momentos críticos donde la asistencia tecnológica deja de ser una herramienta potenciadora para convertirse en limitante cognitiva y considerar estrategias pedagógicas que aprovechen las bondades de la IA sin comprometer las habilidades creativas y sociales, ofreciendo un panorama concreto y balanceados en la formación contemporánea de diseñadores.

Palabras clave: Inteligencia artificial - creatividad - aprendizaje creativo - diseño generativo - dependencia tecnológica - metodología de diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 160]

(1) Ver CV en pág. 160

Introducción

La inteligencia artificial generativa y su uso en la educación se ha expandido con una rapidez que supera la capacidad de adaptación de muchos sistemas formativos. En áreas como el diseño, cuya base es la creatividad y la construcción de lenguajes visuales, esta situación ha generado preguntas que van más allá de la simple discusión tecnológica.

El estudio de Natal Chicca Junior sobre el uso de herramientas texto-a-imagen en formación de diseñadores se convierte, en este contexto, en un punto de partida para examinar cómo estas herramientas transforman los procesos cognitivos, las dinámicas sociales del aula y la propia identidad creativa del estudiante.

Durante los últimos años, distintos autores han comenzado a identificar más detalladamente los efectos de la IA en la educación y si bien es cierto que la tecnología abre oportunidades inéditas, tampoco está exenta de riesgos profundos.

A partir de esta aproximación, se pretende examinar tres ejes temáticos que podrían ser abordados más a fondo en futuras investigaciones. Además, cabe resaltar que la incorporación de la IA en la educación está dirigido a una población aún en desarrollo tanto de conocimiento, como de ética y valores.

De esta manera, el objetivo no es posicionar a la IA como una amenaza o solución absoluta, sino comprender el nivel de reorganización epistemológica y práctica que está introduciendo en la enseñanza del diseño.

La IA generativa como lenguaje visual y medio cognitivo

En el ámbito del diseño, las imágenes que se crean no son sólo imágenes, sino que ellas vienen cargadas de la cultura, técnica y pensamiento de quien las crea; por lo tanto, podemos decir que una imagen es también un modo particular de ver y transformar el mundo. Sin embargo, la tecnología de los generadores texto-a-imagen alteran esta relación al introducir un intermediario algorítmico entre la intención y la forma visual. En este caso, Chicca Junior señala que estas herramientas funcionan como “lenguajes visuales automatizados”, capaces de traducir las intenciones verbales en imágenes de alta complejidad técnica. Esta capacidad transforma la manera en que los estudiantes se aproximan a la creación, ya que la actividad de diseñar pasa a depender de la habilidad para formular instrucciones más que de la manipulación directa del material visual.

Una consecuencia inmediata es la identificación de lo que algunos especialistas llaman alfabetización de prompts, un nuevo tipo de competencia que mezcla la precisión lingüística, intuición estética y comprensión del modelo algorítmico. Así, Area M. (2005) explican que la “alfabetización algorítmica”, es indispensable para comprender cómo se produce el contenido en un entorno generado por la IA. Cabe decir que, no se trata sólo de saber usar la herramienta, sino de interpretar su lógica interna y sus límites.

Del mismo modo, las investigaciones presentadas por Tardivo y Pratschke (2017) profundizan en este punto al señalar que la IA no opera de manera neutral, sino que produce visualidades que cargan con los sesgos, las repeticiones y las lógicas dominantes presentes en los datos con los que fue entrenada. Por lo tanto, cuando el estudiante genera una imagen a través de la IA, no sólo está dando forma a su idea, sino que esta idea viene cargada con valores previamente añadidos.

Por otro lado, Chicca, menciona que los estudiantes se sorprenden por la velocidad y precisión de las imágenes generadas, pero también identifican que estas responden a

estereotipos visuales recurrentes, y es aquí donde aparece uno de los desafíos principales del diseño contemporáneo; que es mantener la diversidad estética en un contexto donde los modelos tienden a uniformizar la producción visual.

Además, Area M. (2024) advierte que depender excesivamente de sistemas automatizados puede conducir a una reducción del pensamiento crítico, automatización acrítica y pérdida de esfuerzo intelectual. Es decir, a la reducción del esfuerzo interpretativo y conceptual. Por lo tanto, el proceso creativo se reduce a la redacción de un prompt y el estudiante puede pensar que domina el lenguaje visual sin haber desarrollado realmente la capacidad necesaria para comprender sus fundamentos.

La IA, por consiguiente, se convierte en un mediador cognitivo que reorganiza la forma en que se produce y se piensa la imagen. Su incorporación en la enseñanza del diseño no puede asumirse como un simple cambio de herramienta, sino que implica un cambio de epistemología visual.

Autonomía creativa, dependencia tecnológica y delegación cognitiva

Aquí se aborda una de las tensiones más delicadas que es la relación entre la creatividad humana y la delegación algorítmica. Chicca Junior identifica momentos en los que la IA deja de funcionar como apoyo y comienza a convertirse en limitante cognitivo. Esta transformación ocurre cuando el estudiante descubre que la IA “piensa” por él, ofreciéndole soluciones rápidas que reducen su necesidad de explorar o cuestionar.

Del mismo modo Area M. (2024) nos dice que, cuando la herramienta ofrece resultados muy bien desarrollados, existe una mayor tentación de aceptar pasiva y acríticamente los resultados, lo que genera dependencia. No es solo un problema técnico, sino cognitivo cuando el estudiante confía más en la herramienta que en su criterio personal y comienzan a debilitarse sus procesos de juicio estético, capacidad crítica y pensamiento divergente.

Igualmente, Guanga U., et al (2024) muestran que en contextos universitarios existe una tendencia creciente a delegar el desarrollo de las tareas intelectuales a la IA. Y, aunque esto optimiza algunos procesos, también puede reducir el esfuerzo analítico y la elaboración personal. Estos aspectos necesarios en áreas como el diseño, donde la identidad creativa se construye a través de la experimentación y el error, el uso excesivo de esta herramienta puede volverse un riesgo formativo.

Además, la experiencia documentada por Chicca J., describe que varios estudiantes utilizan la IA no solo para bocetar, sino para resolver la totalidad del proceso visual. Muchos reconocen que, tras varios días, se vuelve difícil iniciar un dibujo propio sin recurrir a la herramienta. Esta “dependencia creativa” refleja un problema más profundo: la sustitución de la exploración material por la comodidad automatizada.

Algo similar señala Moreira M. (2024) al decir que la disponibilidad inmediata de resultados genera la ilusión de dominio sin esfuerzo, pero este dominio resulta frágil. El diseñador formado en estas condiciones puede terminar sin herramientas suficientes para crear sin la presencia de un sistema de apoyo tecnológico permanente.

Transformaciones pedagógicas y sociales en el aula de diseño

Actualmente la IA ha cambiado la forma en que se piensa la creatividad y ha reconfigurado la vida pedagógica en el aula. Chicca Junior señala que los estudiantes llegan con las imágenes finalizadas sin pasar por el desarrollo de bocetos y discusión que tradicionalmente forman parte del aprendizaje del diseño. Esta situación modifica la dinámica colectiva en donde se dificulta la crítica, las oportunidades de debate y se desplaza del proceso al producto.

Los aportes de la IA en educación superior coinciden en este diagnóstico, (Area, M., 2024) indicando que la IA puede desestructurar las rutinas de enseñanza si no se integran estrategias que recuperen la participación, la reflexión y el diálogo. La educación del diseño se basa en la confrontación de ideas y en la socialización de procesos, pero la IA tiende a individualizar y acelerar la producción, disminuyendo el intercambio.

En este sentido, Guanga U., et al (2024) propone que la incorporación de la IA en el aula exige repensar la figura del docente, en donde no basta con enseñar a usar herramientas; sino que es necesario orientar sobre cuándo y por qué usarlas, y sobre cómo analizarlas críticamente. La IA esta desplazando al docente como única fuente de validación y esto puede generar una débil relación pedagógica si no se establecen límites. En este sentido Chicca Junior, señala que algunos estudiantes confían más en la “opinión visual” del algoritmo que en la del docente. Esto no solo cuestiona la autoridad académica, sino que reconfigura el sentido del aprendizaje, en donde la herramienta parece saber más que el docente.

Además de esto, Moreira, M. (2005) advierte que la saturación tecnológica puede generar una fragmentación en las prácticas comunitarias. Allí donde antes existía un trabajo colaborativo, ahora pueden aparecer microprocesos aislados, mediados por interfaces inteligentes. Todo esto exige repensar cómo deben organizarse las actividades dentro del aula de diseño. Las experiencias compartidas sugieren estrategias como la documentación del proceso, el análisis comparado de prompts, la reflexión crítica sobre sesgos y la construcción de proyectos híbridos donde la IA actúa como una fase y no como el centro del trabajo creativo.

Conclusiones

El uso de IA generativa en la enseñanza del diseño abre un horizonte de posibilidades, pero también introduce tensiones que obligan a repensar el sentido mismo del aprendizaje creativo. Las imágenes generadas por IA facilitan la experimentación y amplían el repertorio visual, pero pueden reemplazar procesos formativos clave si no se integran con atención crítica.

Las investigaciones coinciden con Chicca Junior en que la IA se convierte en un nuevo lenguaje visual que modifica la relación del estudiante con la creación; pero este lenguaje debe ser aprendido desde una perspectiva que preserve la autonomía y la reflexión.

Los riesgos señalados como: dependencia, delegación cognitiva, homogeneización estética y transformación de roles pedagógicos no son inevitables. Dependen del tipo de integración que se proponga.

La IA puede fortalecer el proceso de diseño si se utiliza como una herramienta que amplía la imaginación, no como un sustituto del esfuerzo creativo. La tarea de la educación, consiste en generar las condiciones adecuadas para que la tecnología acompañe, pero no absorba, la formación del diseñador.

Referencias bibliográficas

- Area M. (2024). *Luces y sombras de la IA en la educación superior: Didáctica para el pensamiento crítico*. Luces y sombras IA Educación Superior.pdf
- Chicca N. (2023). Experiências de uso da inteligência artificial generativa no ensino de design de personagens. *15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Manaus, Brasil. Vista do experiências de uso da inteligência artificial generativa no ensino de design de personagens
- Dávila, F., Cofre, J., Rosero, V., & Noroña, H. (2024). Inteligencia Artificial: Ventajas y desventajas de su uso en el proceso de enseñanza aprendizaje. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 202-224. Vista de Inteligencia Artificial: Ventajas y desventajas de su uso en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Guanga, U., Carolina A., Lozada R, Reinoso M., & Paz R. (2024). Desafíos de la Educación para la Implementación de la Inteligencia Artificial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3588-3602. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11576
- Gutiérrez A. (2024). *Desafíos y problemáticas de la implementación de la inteligencia artificial en la enseñanza del diseño*. Desafíos y problemáticas de la implementación de la inteligencia artificial en la enseñanza del diseño
- Moreira, M. A. (2005). *La escuela y la sociedad de la información*. <https://manarea.webs.ull.es/materiales/udtic/Escuela-SocInformacion.pdf>
- Romani G., Macedo K., Soto G., Franco A. & Ore M. (2025). Revisión sistemática de inteligencia artificial generativa (GenIA) para el diseño de experiencias de aprendizaje, 2020-2025. *Revista Espacios*, 46(3), 13-27. <https://ve.scielo.org/pdf/espacios/v46n3/0798-1015-espacios-46-03-13.pdf>
- Tardivo, J., & Pratschke, A. (2017). *Educação e memória: métodos e experiências digitais*. *V! RUS*, 1(15). <https://revistas.usp.br/virus/article/view/228523/206940>

Abstract: This paper is based on the research of Natal Chicca Junior, entitled “The Use of Designs through Generic AI Text-to-Image as a Visual Language Applied in Education,” which documents various perspectives on the use of AI in design and aims to facilitate its understanding and responsible use by integrating these technologies into disciplines where human creativity is the cornerstone of the learning process. Building on this foundation, the paper seeks to highlight other important aspects, specifically manifestations of

dependence, influence on social dynamics, and creative autonomy. The methodology includes longitudinal monitoring with periodic evaluations and qualitative analysis. The results identify critical moments where technological assistance ceases to be an empowering tool and becomes a cognitive limitation. The paper also considers pedagogical strategies that leverage the benefits of AI without compromising creative and social skills, offering a concrete and balanced perspective on contemporary designer training.

Keywords: Artificial intelligence - creativity - creative learning - generative design - technological dependence - design methodology.

Resumo: Este artigo baseia-se na pesquisa de Natal Chicca Junior, intitulada “O Uso de Projetos por meio de IA Genérica de Texto para Imagem como Linguagem Visual Aplicada à Educação”, que documenta diversas perspectivas sobre o uso da IA no design e visa facilitar sua compreensão e uso responsável, integrando essas tecnologias em disciplinas onde a criatividade humana é a base do processo de aprendizagem. Partindo dessa base, o artigo busca destacar outros aspectos importantes, especificamente manifestações de dependência, influência na dinâmica social e autonomia criativa. A metodologia inclui monitoramento longitudinal com avaliações periódicas e análise qualitativa. Os resultados identificam momentos críticos em que a assistência tecnológica deixa de ser uma ferramenta de empoderamento e se torna uma limitação cognitiva. O artigo também considera estratégias pedagógicas que potencializam os benefícios da IA sem comprometer as habilidades criativas e sociais, oferecendo uma perspectiva concreta e equilibrada sobre a formação de designers contemporâneos.

Palavras-chave: Inteligência artificial - criatividade - aprendizagem criativa - design generativo - dependência tecnológica - metodologia de design.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Ysabel S. Kobashigawa Zaha. Arquitecta de la Universidad Privada Antenor Orrego del Perú. Maestría en Arquitectura y sostenibilidad de la Universidad Ricardo Palma, Lima – Perú. Estudiante de doctorado de la Universidad de Palermo, Argentina.