

Las IAs: ¿hacia una pérdida de la individualidad? Estudio y reflexión sobre el impacto de Inteligencias Artificiales en la creatividad y la personalidad del adolescente y cómo afrontarlo desde la educación artística

Artificial Intelligences: A Path Toward the Loss of Individuality? A study and reflection on the impact of artificial intelligence and how it can be addressed through arts education

Irene Corrales Castillo

Universidad de Jaén

ireneorralescastillo@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-4695-7509>

Recibido: 01/07/2025
Revisado: 03/07/2025
Aceptado: 05/07/2025
Publicado: 01/01/2026

Sugerencias para citar este artículo:

Corrales Castillo, Irene (2026). «Las IAs: ¿hacia una pérdida de la individualidad? Estudio y reflexión sobre el impacto de las Inteligencias Artificiales en la creatividad y la personalidad del adolescente y cómo afrontarlo desde la educación artística», *Tercio Creciente*, 29, (pp. 43-57), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.29.9771>

Resumen

Este artículo realiza una reflexión crítica basada en la literatura sobre la pedagogía y la educación artística, vinculada con el alumnado en la etapa adolescente y el panorama tecnológico actual de nuestra sociedad. Poniendo en relación varios conceptos y definiciones de los campos anteriormente mencionados, se hace una aproximación a la implementación tecnológica en el ámbito educativo, sus aspectos positivos y negativos, y

sus posibles influencias en el desarrollo del alumnado. Se enfatiza el papel de la enseñanza artística como motor de la creación, y del uso de aspectos más humanos, subjetivos y emocionales capaces de conectar a personas.

De esta manera, y teniendo en cuenta enfoques tanto digitales como más tradicionales, se hace un llamamiento a repensar las propias formas de hacer y proceder de todos los agentes de la comunidad educativa. Se motiva también a que el entorno educativo siga innovando y avanzando con el mundo tecnológico, pero sin dejar de lado aspectos intrínsecos de la tradición educativa que son irremplazables por las inteligencias artificiales, equilibrando ambos enfoques para lograr una comunidad educativa plena.

Palabras clave: educación, inteligencia artificial, adolescencia, arte.

Abstract

The present article presents a critical reflection on pedagogy and art education, related to adolescence and the technological context nowadays. Linking various concepts and definitions about these topics, a critical reflection is made on the implementation of the digital world in the educational system, its pros and cons, and possible influences on the students' development. The power of artistic education as a creation means, along with the use of human and emotional aspects, is enhanced as an effective tool to connect people.

Taking into consideration different perspectives on digital and traditional approaches, this reflection calls on everyone to reconsider the ways of proceeding in the educational environment. It motivates education to continue innovating and going forward along technological advances, not forgetting about the traditional aspects that are irreplaceable by AI, balancing both to achieve a complete learning community.

Keywords: Education, Artificial Intelligence, Adolescence, Art.

1. Introducción

La sociedad actual está caracterizada por una extrema implementación digital y tecnológica en todos los ámbitos que la rodean. Cada vez más actividades migran al espacio online y, lejos de ralentizarse, este fenómeno se profundiza mediante la globalización y el uso de las tecnologías en la cotidianeidad, pues muchas de las actividades que anteriormente se realizaban de manera presencial o física, hoy se hacen de forma telemática y a través de internet.

Los entornos digitales dan la sensación de albergar todo aquello a lo que necesitamos acceder, creando un núcleo integrador que nos conecta. Pese a esta idea de “unificación”, la realidad es que se está produciendo una fragmentación entre todas estas tecnologías (Fundación Telefónica, 2023), que buscan ser más independientes y autosuficientes, en una batalla por ganar territorio en el mercado tecnológico (Giró Gràcia & Sancho-Gil, 2022). Cada vez, las opciones y maneras de proceder digitalmente son más diversas, sin garantías de que puedan interconectarse entre sí.

Un ejemplo son las diferentes plataformas virtuales existentes, con funciones similares y para un mismo ámbito. Dentro del mundo educativo, España aún no cuenta con una implementación de un plan común y coordinado de la integración de las TIC, tal como establecen Domínguez y Molina (2020, pp.76-79), dando lugar a un cierto libre albedrío con respecto a su utilización: Classroom, Moodle u otros recursos digitales son escogidos a gusto por cada docente para compartir sus contenidos didácticos con el alumnado. Esto obliga a los aprendices a registrarse en varias plataformas a la vez, incluso dentro de un mismo nivel educativo, para así poder acceder a los contenidos de cada uno de sus profesores.

Es decir, nos dirigimos hacia un futuro en el que estaremos más conectados que nunca a las propias tecnologías e Inteligencias Artificiales, pero más desconectados entre seres humanos, como es el caso de la falta de unanimidad anteriormente mencionada.

- **Metodología empleada**

Para elaborar este artículo, se ha procedido a realizar una revisión de la literatura sobre el impacto digital y tecnológico de las inteligencias artificiales en el panorama actual, atendiendo a los artículos y estudios mencionados a lo largo del texto. Con una perspectiva crítica, se analizan los diferentes aspectos que en ellos se describen, rebatiendo y cuestionando algunos enunciados y respaldándolos con datos estadísticos y científicos. Se da lugar así a una reflexión sobre la implementación tecnológica, su impacto y posibles influencias en el alumnado.

2. La tecnología y la IA en educación

El panorama tecnológico se intensifica hoy en día, desdibujando aún más las líneas entre humano y máquina: A raíz de la necesidad de conectarnos digitalmente, fruto de la pandemia y la CoVid-19, se ha generado una digitalización extrema: incluso tenemos al alcance un chat en WhatsApp con una Inteligencia Artificial, como si se tratara de uno más de nuestros contactos. Lo tradicional y lo tecnológico se han separado tanto que cualquier método o actividad que no las integre es considerado obsoleto y poco eficiente.

Esta consideración también se aplica al ámbito educativo en la que, si el docente se muestra reticente en incorporarla, se dice que es indicador de “inseguridad” (Bolaño & García, 2024, p.55) y miedo a ser sustituido por una máquina. Se genera así una glorificación de estos medios digitales, resaltando todas sus cualidades positivas y dejando en un segundo plano aquello en lo que pueden resultar perjudiciales: socialmente, condiciona la manera de relacionarnos con el entorno y con los demás; en el ámbito académico, afecta en cierta medida al rendimiento y concentración; y lo más importante, también puede tener repercusiones en la propia salud, el descanso y la autoestima (Torres, et. Al., 2024) Estos son solo algunos de los ámbitos que se ven afectados por el uso de redes y dispositivos tecnológicos.

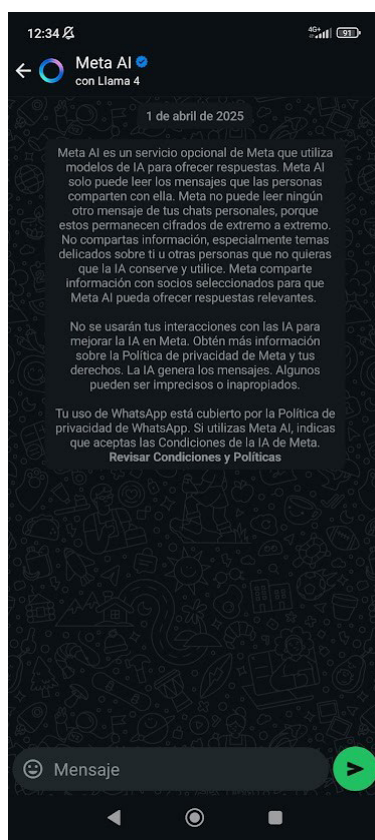


Figura 1: Captura de pantalla de conversación con Meta AI (1 de abril de 2025). Comunicación personal.

Es cierto que, determinadas situaciones como la repentina inadaptación hacia la situación de contacto 0 en la pandemia en 2019; o casos en los que personas de avanzada edad tienen problemas a la hora de gestionar digitalmente actividades que antes se hacían de forma presencial (Navarro, 2024) son algunos indicadores que establecen la necesidad y defensa de una formación digital para todos los individuos de la sociedad, en especial desde las instituciones educativas. Actualmente, y como respuesta ante esta demanda, la vigente Ley Orgánica 3/2020 modificó el Artículo 124 incorporando que “El proyecto educativo del centro recogerá asimismo la estrategia digital del centro, de acuerdo con lo establecido en el artículo 111 bis.5.”. Este artículo 111 recoge, a su vez, los apartados 1, 2 y 3 dedicados a la integración del sistema de gestión y administración académica a entornos virtuales; y en especial los apartados 5, 6 y 7 a la integración de las TIC y de la competencia digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Gobierno de España, 2020).

Ante el cuestionamiento de que apartarnos del escenario tecnológico puede desembocar en una generación pobre de competencias que, en momentos particulares podríamos necesitar; cabe darle la vuelta a la moneda: ¿estaríamos hoy en día preparados para un apagón digital repentino? Podemos tomar de ejemplo el apagón del 25 de abril de 2025: ante la desinformación y la ansiedad de estar incomunicados y desconectados, surge el caos generalizado, nuestras vidas se paralizan y procedemos a actuar con incertidumbre.

La excesiva implantación tecnológica ha causado que los enfoques educativos actuales se basen por completo en las TIC, contraproduciendo en cierta medida algunos aspectos del currículo: En línea con lo anterior, la “competencia clave personal, social y de aprender a aprender” (Ministerio de Educación y Formación Profesional, s.f.), descrita en los descriptores de salida que debe lograr el alumnado al acabar la etapa de educación obligatoria; establece la necesidad de desarrollar la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad para adaptarse a diversos contextos, uno de los cuales puede ser no tener acceso a internet ni dispositivos tecnológicos.

Ante esta lucha entre la educación tecnológica y la tradicional (Quirós, 2022, p.16) enuncia, a partir de una revisión sistemática, múltiples autores y reflexiones sobre cómo proceder: mientras que la opción conservacionista resulta desadaptativa a las nuevas actualidades; una búsqueda ansiosa por lo novedoso atiende a riesgos sobre la seguridad y la dependencia hacia estas. Como forma y respuesta de una manera acertada y oportuna a este paradigma, se resalta la función de la educación artística.

Importantes organizaciones como la UNESCO (2023) ya reflexionan sobre este panorama, planteando el principal interrogante del docente hoy en día: “¿Cómo hay que preparar a los jóvenes para que actúen en una sociedad en la que coexisten máquinas y seres humanos, sin debilitar el intelecto humano a medida que delegamos ciertas funciones cognitivas?”

3. Entender la inteligencia artificial

Los jóvenes de hoy en día han crecido directamente dentro del entorno digital, en el que los dispositivos y recursos electrónicos no eran una novedad, sino que estaban al alcance de la mano (Grané, 2015). Internet y las redes sociales son uno de los factores inmediatos y constantemente presentes en su ambiente, están familiarizados con ellos y pueden hacer un uso intuitivo de los mismos sin necesidad de adaptación. Pero, ¿conocen realmente que son las Inteligencias artificiales?

La definición que aporta la UNESCO (Martínez, 2024) sobre el término es: “La inteligencia artificial son máquinas capaces de imitar determinadas funcionalidades de la inteligencia humana, incluidas características como la percepción, el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas”. Esta capacidad surge de una programación de algoritmos que, en primera instancia, ha sido realizada por los humanos y que, a su vez, se sigue retroalimentando y actualizando en base a los datos que los propios usuarios le van ofreciendo. Esto indica que, pese a ser creada por expertos y profesionales en el campo, la IA evoluciona a partir de la información que los ciudadanos de a pie le proporcionan, resultando en algunas ocasiones erróneas o incongruentes.

Si hablamos de la programación original, Remedios Zafra (2022) reflexiona sobre una instrumentalización patriarcal de estos dispositivos, pues ChatGPT o DALL-E son tecnologías pertenecientes a la empresa OpenAI, fundada por algunas personalidades como Elon Musk o Reid Hoffman, cofundador de LinkedIn. También establece cómo estos dispositivos se enmascaran en la “objetividad de la máquina”, exponiendo así a

las clases más bajas y vulnerables (en el caso pertinente, a los adolescentes) a luchar contra enunciados o clasificaciones irrefutables como ser “candidato a...” o “descartado para...”. Es decir, detrás de la creación de estas herramientas ha habido una manipulación por parte de alguien humano, con percepciones subjetivas, ideologías y sesgos, que irremediablemente se transmiten a través de ellas. Giró Gràcia & Sancho-Gil (2022) también establecen aspectos como las doctrinas detrás de los algoritmos; o las intenciones económicas y de mercado de las empresas, que se benefician de una extrema relegación de la sociedad en los recursos tecnológicos que crean.

En cuanto a la retroalimentación y evolución, posterior a la programación inicial de la IA, proveniente del feedback del usuario resulta, como establece Blanco (2023), “poco innovadora y muy conservadora, puesto que está muy limitada por el pasado, y solo puede elaborar patrones en base a los datos que se le han dado para su entrenamiento, repitiendo así lo ya existente” Esto es signo de que la evolución, sobre todo en el pensamiento, queda estancada y en bucle, reproduciendo sesgos ideológicos o sociológicos, perpetuando errores ya existentes, y anulando las opciones de cambio e innovación.

4. El papel de la educación y el arte en la formación del alumnado

- **Personalidad**

La etapa adolescente supone una gran importancia para el desarrollo de la personalidad, donde se persigue y define la forma de ser de la persona. La identidad es el fruto de la interacción entre muchos factores: biológicos, genéticos, sociales, etc. Y entre ellos destacan las denominadas experiencias ambientales vividas (Lorence y Maya, 2022) que hacen referencia al entorno que rodea a la persona y que, en la actualidad, dichos entornos se han transformado en virtuales.

Los recursos digitales permiten a los adolescentes crear espacios personales y privados, que escapan a la regulación de los adultos y donde poder explorar y desenvolverse libremente (Sánchez-Navarro y Aranda Juárez, 2015) y es por ello que les resultan tan atractivos. Teniendo en cuenta que aún se está conformando su personalidad en esta etapa, y la vulnerabilidad que tienen ante estos medios, fruto de los cambios biológicos y cognitivos que están atravesando (Ibáñez Molina, 2022); hay que recordar que este tipo de tecnologías supone un gran impacto e influencia en dicho desarrollo de la identidad, sobre todo cuando quienes las utilizan aún son adolescentes.

A parte del factor influenciado, Juan Escámez Sánchez (López Calva, J. M., 2022, p.261) también defiende el papel de una educación que sea no tecnológica, importante para crear en el alumnado una conciencia de pertenecer a la comunidad humana, y establecer así un equilibrio social entre realismo (físico) y utopía (virtual). Además, también habla sobre el conocimiento que se adquiere mediante interacción y la importancia del individuo como un ser social que cohabita y confluye con el resto de individuos, siendo influenciados de la manera más humana posible.

Así, es necesario asegurar que el alumnado pueda conformar una personalidad y subjetividad propias: para entender una cultura en su contexto, con reglas y simbolismos propios; y para que la propia persona pueda interpretarlo y aportar una nueva perspectiva a ese simbolismo. Entender nuestro entorno forma parte de un enfoque ecológico de la educación (Csikszentmihalyi, 1997), en la que se conviva y se relacione con la realidad física que nos rodea.

La importancia de desarrollar una personalidad única en cada individuo tiene un gran peso en algunas de las corrientes de la enseñanza, como lo es la enseñanza humanista: para poder “reducir el hombre a su naturaleza” (Villegas, 1984); “fomentar lo que ya existe en lo más íntimo de la persona” (Sebastián, 1985); o “tener siempre presente el ser esencial invisible albergado en el ser existencial perceptible” (Capó, 1986).

También es importante la personalidad para poder trabajar las competencias educativas del perfil de salida, como la “competencia en conciencia y expresión culturales” que según el currículum LOMLOE “implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad.” (Ministerio de Educación y Formación Profesional, s.f.)

En el arte, la personalidad y las vivencias propias; el cómo comprendemos el mundo y cómo nos relacionamos con el entorno; tienen mucho que ver. Así se describe también en el BOE (Gobierno de España, 2022): “la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios”, dentro de la competencia específica 3 (p.41642) a desarrollar en la asignatura de EPVA. La intención y la función expresiva del arte van muy ligados a la figura de quién es el artista, ya que como establece Blanco (2023, p.37) “el arte es más que colocar palabras o colores en el orden correcto”.

- **Creatividad**

El concepto más difundido de la creatividad es el que la enfoca como producto. Según Stenberg, R.J. la define como “la habilidad de producir un trabajo que es tanto novedoso, original o inesperado; como apropiado, útil o adaptativo” (Morales, 2017) a la tarea a la que esté respondiendo. A esta definición se adapta perfectamente lo que puede generar la IA, reconociendo su ventaja de poder acceder a una ingente base de datos.

Sin embargo, esta definición no incluye otras definiciones que consideran la creatividad como un “rasgo de la personalidad”, según psicólogos como Barron F. o Harrington D. (Morales, 2017). Podemos relacionarlo con la p-creatividad (personal) descrita por M. Boden (Huidobro, 2002, p.24), donde basta que el resultado de un cambio surja porque sea nuevo para el individuo que lo produce. De esta forma, la creatividad viene impulsada por la intencionalidad propia del artista por satisfacer una necesidad intrínseca.

Stein M. también ve la creatividad como parte de las relaciones interpersonales (Morales, 2017) donde entran en juego las ya mencionadas “experiencias ambientales vividas” de las que también hablan Lorence y Maya (2022). En este caso, la inspiración y la creatividad provienen de estímulos externos, fruto de la comunicación entre seres humanos y entorno. Aplicamos la definición de h-creatividad (histórica), de nuevo por M. Boden (Huidobro, 2002, p.24), donde los productos creativos son aceptados también por la selección cultural y social, respondiendo a necesidades y motivaciones compartidas de manera colectiva.

En ambos ejemplos anteriores, resaltan la importancia del individuo (personal) como un ser social que cohabita y confluye con el resto de individuos, siendo influenciados (histórica) de la manera más humana posible; para satisfacer objetivos tanto intrínsecos como extrínsecos.

Algunos psicólogos adicionan otra propiedad al concepto de creatividad: lo sorprendente, como hacen Goleman D., Kaufman P., o Ray M. (Morales, 2017). Pese a ser atribuido a un fenómeno extraordinario, trivial o incluso místico, éste surge a través del hacer del individuo, y hay que reconocer que siempre hay algo de bonito y poético en el error humano. Tal es el caso de la artista Vera Molnar (1924-2023) que, aun trabajando con IA, crea intencionalmente un “1 % de desorden” bien sea dentro de sus programaciones o mediante intervenciones manuales, introduciendo de esta manera una “dosis de azar, un discreto desorden en un bello orden” según la artista (Agustí Camí et al., 2022).

DEFINICIONES DE CREATIVIDAD	HUMANO	IA
Como producto : “habilidad de producir un trabajo que es, a la vez, novedoso, original o inesperado, y apropiado, útil o adaptativo” Sternberg, RJ. en <i>Handbook of creativity</i> (1999).	✓	✓
Como un rasgo de la personalidad Barron F, Harrington D. en <i>Creativity, Intelligence, and Personality</i> (1981)	✓	✗ No poseen una personalidad intrínseca
Como parte de las relaciones interpersonales o la comunicación. Stein M. en <i>Creativity and Culture</i> . (1953)	✓	✗ No tienen capacidad de relación emocional
Algunos autores adicionan : lo sorprendente , que contempla lo arbitrario del error humano. Goleman D, Kaufman P, Ray M. en <i>El espíritu creativo</i> (2016)	✓	✗ La esencia y poética del error humano, y no del algoritmo

Figura 2: Elaboración propia a partir de Morales Valiente (2017). Cuadro resumen sobre las definiciones asociadas al concepto “creatividad” en comparativa con lo que puede imitar la IA, y lo que puede hacer el ser humano.

De estas definiciones se desprende el impacto y enriquecimiento en la producción artística y creativa al hacer uso de aquellos aspectos más subjetivos y diferenciadores del ser humano, propios de la personalidad de cada individuo. Destaca aquí el término “imitar” en la definición de lo que son capaces de hacer la Inteligencia Artificial: significa que, por un lado, no es igual a la inteligencia humana; y por otro lado, solo es capaz de imitar ciertas funcionalidades y no todas ellas; siendo el principal diferenciador el poder “sentir”.

- **Relación entre personalidad, creatividad e inteligencias artificiales**

Los intereses políticos y de mercado de la era actual exigen inmediatez y productividad, causando que deleguemos la totalidad de nuestras funciones en la máquina. Según Ortega (2020, p.39) existe un peligro de que desaparezcan los conceptos tradicionalmente utilizados para la clasificación y categorización de la realidad, siendo reemplazados por procesos automáticos, computacionales y sobre todo artificiales; desapareciendo con ellos la intervención directa del conocimiento humano y las categorías culturales y epistemológicas que lo definen.

En el ámbito del arte ocurre que desaparece la presencia del artista; y con ella la interpretación humana que aporta matices sutiles, las emociones subyacentes o los significados simbólicos (Ríos, 2023) a las obras de arte. Estos aspectos son los que hacen que las personas conecten con la obra; que por consiguiente conecten artista y público; y que envuelva una intencionalidad, reivindicación y expresividad para crear diálogos sociales. Nos damos cuenta de que la funcionalidad comunicativa y expresiva del arte se desvanece.

Blanco (2023, p.37) establece que, a las capacidades para percibir información y procesarla de la IA, el componente humano es capaz de aportar, además: la capacidad crítica que nos permite desarrollar capacidades de investigación; y la creativa, para la búsqueda de soluciones divergentes. Es por ello la importancia de desarrollarlas en la personalidad del alumnado, tal como se ha establecido en los dos apartados anteriores, y para la que las asignaturas artísticas cobran gran importancia.

En cuanto a esta capacidad creativa, Huidobro (2002) realiza un estudio sobre los términos más utilizados por los autores para definir este concepto. Los mas reiterativos son los citados a continuación (en negrita) en relación a cómo se ven afectados por el uso de Inteligencias Artificiales o Generativas:

Atendiendo a la importancia de la propia personalidad, encontramos el término más recurrente asociado a la creatividad: originalidad; que se define como lo que es propio del individuo y uno de los constituyentes del carácter; y ligado a los factores del pensamiento divergente. Aquí se establece la importancia del desarrollo de una personalidad propia y única, en la cual el ámbito educativo juega un papel importante. A partir de esta definición, también podemos hacer alusión al cuestionamiento del enfoque ético moral de las IAs. Cabe mencionar que, pese a garantizar que han entrenado al sistema para rechazar solicitudes de crear imágenes generativas que contengan figuras públicas

o plagio de ciertos contenidos acreditados (OpenAI,2023), el proceso de recombinación aleatoria propia de las Inteligencias Generativas es susceptible de incorporarlas, llegando a ocasionar problemas ético-morales sobre los derechos de autor y la originalidad de las mismas. Dependiendo de la manera en la que introduzcas los prompts, se puede evitar este cortafuegos: es el caso de la actual tendencia para generar imágenes al estilo del estudio de animación japonés Ghibli: es capaz de copia el estilo de animación de este estudio y, además, asemejar imágenes de algunos famosos.

Al no recurrir a ellas, también se desarrolla una “independencia de juicio”, refiriéndose a la confianza en la propia función intelectual de enjuiciamiento; y se refuerza la “capacidad para pensar en imágenes”, es decir, la “imaginación”. El desentrenamiento de las capacidades cognitivas está ligado al uso recurrente de las Inteligencias Artificiales ya que, al relegar ciertas funciones, el ser humano deja de practicarlas de forma habitual. Varios estudios (Cajas, et.al., 2024; Rubio, et.al., 2024) corroboran que ciertos comportamientos derivados del uso de recursos tecnológicos o redes sociales, pueden desencadenar desestabilizaciones en el desarrollo cognitivo, reflexivo y crítico, generando la dependencia de respuestas y soluciones predefinidas, o la falta de autonomía y confianza en la toma de decisiones; entre otras.

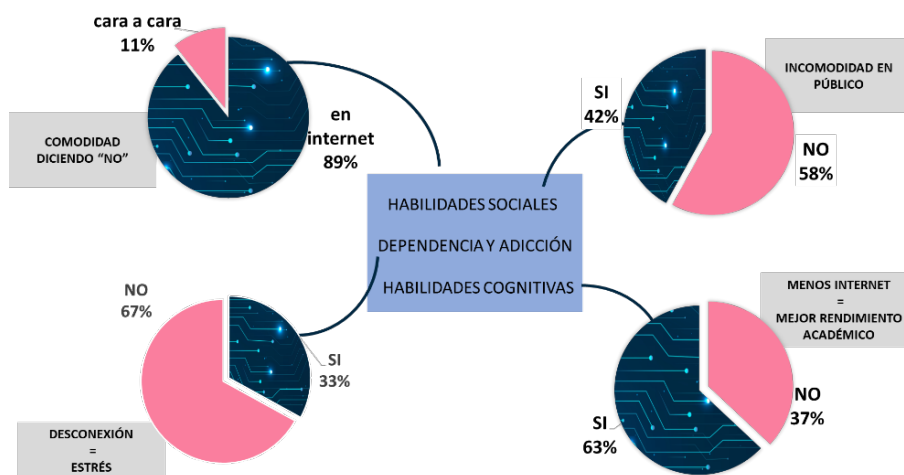


Figura 3: Elaboración propia, a partir de Rubio Hernández, F. J. et al. (2024), Ciencia y Educación, 8(3), 39–58. Resultado sobre una encuesta de algunos enunciados sobre el uso de Internet a alumnado de la Eso, en relación con su influencia en habilidades relacionadas con el entorno personal y educativo.

Esto último afecta a la “autoconfianza”, que también se establece como propia de la creatividad, definiéndose como la fuerte conciencia del propio poder (y no de las Inteligencias artificiales) para afrontar las posibles dificultades. La baja autoestima propia de la etapa adolescente, reflejada en estudios que arrojan que 6 de cada 10 se percibían inútiles en ocasiones, o el 71,5% al que le gustaría tener un “mayor respeto

por sí mismos” (Rubio Hernández et.al., 2024); así como un extremo uso, dependencia y delegación en IAs por parte de todos los agentes educativos, pues en otro estudio (Herrera, 2023) expone que la totalidad del alumnado como docentes reconocía que hacía uso de ellas frecuentemente y casi siempre en el ámbito educativo, destacando que ninguno de ellos declaró que nunca hacía uso, o solo a veces; subrayan la relación que puede haber con el uso que hace el adolescente de la IA: en muchos casos, el alumnado recurre a este medio también por una falsa creencia de que así obtendrá algo correcto, exacto y mejor que aquello que pueda producir él mismo; y por la presión de que todo el mundo a su alrededor hace uso de ello.

Otra cualidad es la “disciplina de trabajo”, siendo la capacidad de establecer una sistemática en los métodos, frecuencia, horarios, etc. Y que va en relación también con la “persistencia”, es decir, el control voluntario de la atención continuada sobre una idea u objetivo. A medida que la IA opera cada vez con mayor impacto en nuestras vidas, sin valerse de un contenido razonado y según su fuerza de instalación mental; es capaz de moldear el comportamiento (Tudurí, 2023, p.66) generando así actitudes caracterizadas por el esfuerzo mínimo, la inmediatez y sin prestar atención respecto al trabajo realizado. Por ello, su uso sistematizado, puede repercutir negativamente en el desarrollo efectivo de estas características de persistencia y disciplina de trabajo, propias de la creatividad, en la personalidad del alumnado.

Por último, en relación con la conexión entre seres humanos, se encuentra la emotividad, una sensibilidad a las emociones y estado de ánimo, fruto de las impresiones de los sentidos, ideas o recuerdos; esta es capaz de, según la definición, producir fenómenos viscerales en el sujeto, e incrementan el potencial creador. Las habilidades sociales y los valores humanos se perciben y desarrollan en entornos reales, siendo estos sentimientos distorsionados a través de las pantallas, al no ser capaces de percibirlos.

A modo de resumen, se incluye el siguiente diagrama de flujo que muestra la interconexión entre algunos conceptos definidos a lo largo de esta revisión, y como cualquier posible influencia en alguno de ellos repercute directa o indirectamente en el resto.



Figura 4: Elaboración propia.

5. Discusión

Tras esta revisión sistemática, queda patente como a partir de las combinaciones únicas de hechos, emociones y aspectos más humanos que conforman nuestras vidas se genera la creatividad, pudiendo aportar ese “algo” diferente. A pesar de que la IA sea capaz de detectar patrones y automatizar tareas específicas con un increíble dominio, todavía carece de la verdadera comprensión humana y emocional, como establece Gil Lizasoain (2023, p.62).

Ese filtro de percepción y transformación subjetiva, tan importante para la creación artística y para la vida fuera del aula, se desarrolla en la personalidad y en la etapa educativa. También a través del trabajo con las ideas y los sentimientos, que hacen que seamos capaces de transmitir y expresarnos. Es por ello la importancia de incorporar el uso de las vivencias y de la personalidad propia, frente a inteligencias generativas y automatizadas, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y reforzarlos desde las asignaturas más artísticas donde tienen una gran cabida y presencia. Enriquecer la creación artística, así como ayudar a definirnos y desarrollarnos como personas individuales y en sociedad, debe de ser un objetivo primordial en la formación del alumnado.

Reivindicar la presencia de las asignaturas de humanidades y artísticas resulta imperativo para apoyar y desarrollar esas habilidades emocionales y sensibles que nos hacen personas, ya que cada vez hay menos horario lectivo dedicado a este tipo de materias. En la etapa de secundaria se ha visto reducida significativamente: tanto en niveles, siendo obligatoria en 1º y 3º de ESO; así como en horas por semana, resultando en 1 para 1º ESO, y 2 para 3º ESO (Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía, Orden de 30 de mayo de 2023). Supone una gran desventaja frente a otro tipo de asignaturas que sí que están presentes en todos los niveles, llegando a acumular hasta 4 horas semanales.

Además, el alumnado está cada vez menos motivado a escoger la tipología artística en caso de ser asignaturas optativas, algo que pudiera deberse al poco contacto con estas, fruto del escaso horario lectivo de las mismas. Las cifras oficiales publicadas por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (2025) establecen que, a la hora de elegir modalidad en bachillerato, de un total de 668.203 alumnado matriculados para el curso 23-24, solo el 38.189 eligió modalidad artística; frente a un 295.404 que escogió humanidades o 316.651 que escogieron ciencias y tecnología; una gran inferioridad numérica.

Es por ello necesario fomentar, a la par que se da esa inclusión actual de recursos y competencias digitales y más tecnológicas; perspectivas más humanas, tradicionales y activas, para que así ninguna de las dos quede atrás o relegada a un segundo plano, fruto del desentreno de las características propias de cada una. Repensar la forma de plantear las actividades en clase y los recursos que utilizamos es la clave para el cambio y si nuestro alumnado se sigue formando a partir de las mismas ideologías, y los errores ofrecidos por estos dispositivos son replicados, la sociedad en su conjunto no avanzará y entrará en un bucle continuo, reciclando los mismos saberes y desaciertos una y otra vez.

Para evitar este tipo de sociedad en un futuro, que no sea capaz de diferenciarse ni pensar por sí misma debido a la implementación tecnológica; se establece la considerable necesidad de desarrollar y potenciar la creatividad y el pensamiento crítico. Ambas son competencias necesarias para satisfacer las inquietudes más humanas y para que el ser humano pueda valerse por sí mismo y continuar expresándose, algo para lo que el arte presta su función.

Referencias

- Agusti Cami, M. E., Barrière Figueroa, E., & Pastó Aguilà, C. (2022). CEL, conversaciones en cursiva. *AusArt*, 10(1), 209-217. <https://doi.org/10.1387/ausart.23582>
- Blanco, N. (2023) Qué diría Aristóteles de la Inteligencia Artificial: El futuro que nos espera sin olvidar el pasado del que venimos. *TELOS: Inteligencia Artificial*, 123, 35-39.
- Bolaño-García, M., & Duarte-Acosta, N. (2024). Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación. *Revista Colombiana de Cirugía*, 39(1), 51-63. <https://doi.org/10.30944/20117582.2365>
- Cajas Lema, L. G., García Flores, A. del P., Garzón Márquez, E. F., & Guamán Sagñay, D. F. (2024). Nuevas metodologías educativas para promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas. *Dominio De Las Ciencias*, 10(1), 187-209. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i1.3709>
- Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía. (2023). *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se establece el horario lectivo semanal para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria [Anexo I]*. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, núm. 104, de 2 de junio de 2023, pp. 9727-9740. Recuperado de <https://www.boja.juntadeandalucia.es/boletines/2023/104/1>
- Domínguez Rodríguez, Francisco Javier y Molina Jaén, Mª Dolores. (2020). *Sociedad, Familia y Educación*. Universidad de Jaén, UJA Editorial
- Fundación Telefónica. (2023). *Sociedad Digital en España 2023*. Fundación Telefónica.
- Giannini, S. (2023). *Reflexiones sobre la IA generativa y el futuro de la educación*. UNESCO. © UNESCO 2023
- Gil Lizasoain, E. (2023). “La IA todavía carece de la verdadera comprensión humana” [Entrevista]. *Telos*, (123), 62.
- Giró-Gràcia, X., & Sancho-Gil, J. M. (2022). La Inteligencia Artificial en la educación: Big data, cajas negras y solucionismo tecnológico. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa – RELATEC*, 21(1), 129-145. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.1.129>
- Gobierno de España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boletín Oficial del Estado (BOE), núm. 340, 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

- Gobierno de España. (2022). *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*. Boletín Oficial del Estado, 76, 41640. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217>
- Grané, M. (2015). Infancia y pantallas, crecer con las TIC. En G. Roca (Coord.), *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital* (pp. 46-61). Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu
- Herrera, M. E. C. (2023). Impacto de la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación secundaria: Impact of artificial intelligence on the teaching and learning process in secondary education. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6), 515-530. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1459>
- Huidobro, T. (2002). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados* (Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Retrieved from <http://eprints.ucm.es/tesis/psi/ucm-t25705.pdf>.
- Ibáñez-Molina, A.J. (2022). Capítulo 8. Desarrollo cerebral y conducta en la adolescencia. En M. D. M. Díaz Castela & J. Pérez Padilla (Coords.), *Aprendizaje y desarrollo de la personalidad* (1ª ed., pp. 135-152). Universidad de Jaén.
- López Calva, J. M. (2022). Entrevista a Juan Escámez Sánchez: educación universitaria humanista para la sostenibilidad social. *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*, 52(3), 249–268. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.3.526>
- Lorence Lara, B., & Maya Segura, J. (2022). Capítulo 10. Desarrollo de la personalidad en la adolescencia. En M. D. M. Díaz Castela & J. Pérez Padilla (Coords.), *Aprendizaje y desarrollo de la personalidad* (1ª ed., pp. 165-186). Universidad de Jaén
- Martínez, M. V. (2024). *¿De qué hablamos cuando hablamos de inteligencia artificial?* Oficina de la UNESCO en Montevideo y Oficina Regional de Ciencias para América Latina y el Caribe; Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2025, 30 de abril). *Estadísticas de las enseñanzas no universitarias: Alumnado matriculado curso 2023-2024* [Datos en línea]. Subdirección General de Estadística y Estudios. Recuperado de <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/no-universitaria/alumnado/matriculado/2023-2024-rd.html>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s.f.). *Competencias clave*. Recuperado de <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/competencias-clave.html>
- Morales Valiente, C., (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, XXXVIII(2), 53-62.
- Navarro Plaza, R. A. (2024). La inteligencia artificial generativa en el campo educativo, retos y oportunidades a partir de la disposición docente. En *Innovación docente en el aula universitaria: nuevas soluciones para viejas problemáticas* (pp. 968-982). Dykinson.
- OpenAI. (2023). *DALL·E 3* [Página web]. <https://openai.com/index/dall-e-3/>

- Ortega, N. R. (2020). Inteligencia artificial y campo del arte. *Paradigma: revista universitaria de cultura*, (23), 32-51.
- Quirós Vargas, J. (2022). Revisión, recopilación y síntesis del articulado sobre la inteligencia artificial, educación superior sus fortalezas y amenazas. *Revista Académica Institucional*, 3(2), 35–61. Recuperado a partir de <https://rai.usam.ac.cr/index.php/raiusam/article/view/61>
- Remedios, Z. A. (2022). *El bucle invisible*. Ediciones Nóbél, S.A.
- Rubio Hernández, F. J., González Calahorra, E. & Olivo Franco, J. L. (2024). Adolescentes en la era digital. Desvelando las relaciones entre las redes sociales, el autocontrol, la autoestima y las habilidades sociales. *Ciencia y Educación*, 8(3), 39-58. <https://doi.org/10.22206/cyed.2024.v8i3.3209>
- Torres, J. M. T., Robles, A. S., Fernández, C. R. F., & Jiménez, C. R. (2024, July). Peligros y retos de los adolescentes ante las TIC. En *Investigación para la mejora de las prácticas educativas desde una perspectiva holística* (pp. 49-56). Dykinson. <https://doi.org/10.2307/jj.22246998.4>
- Tudurí, G. I. (2023). La IA y los próximos sistemas mentales humanos. *TELOS: Inteligencia Artificial*, 123, 65-68.
- UNESCO. (2023). *La escuela en la era de la inteligencia artificial (El Correo de la UNESCO, N.º 4)*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387029_spa <https://doi.org/10.18356/22202315-2023-4-1>