



tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

UCUENCA

FACULTAD
DE ARTES /
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº 17 Año 2026

Impacto de la Inteligencia Artificial. Reflexiones en torno al futuro de la creatividad

Impact of Artificial Intelligence. Reflections on the future of creativity

JORGE ROBERTO JAVIER TORTAJADA

Universidad Anáhuac Querétaro (México)

<https://orcid.org/0009-0000-1214-3226>

jorge.javier@anahuac.mx

Recibido: 26 de noviembre de 2025

Aceptado: 28 de mayo de 2026

RESUMEN:

El uso de las herramientas digitales derivadas de la inteligencia artificial, están modificando el impulso creativo, la manera de aprender los procesos metodológicos de diseño, a través de la posibilidad de generar contenido relevante de manera casi inmediata, alterando el flujo de trabajo y desarrollo de documentación ejecutiva. Debemos de aprender a conocer, dominar y domesticar estas herramientas, conectando conceptos e identificando sesgos para que sirvan como medio de solución y no sustituyan los procesos cognoscitivos de creación y solución de diseño creativo. Con ello, determinar las bases de un pensamiento crítico ligado a un desarrollo académico y profesional que regule el uso adecuado de estas herramientas y permita un procedimiento ético al utilizarlas.

PALABRAS CLAVE: Herramienta, Academia, Creatividad, Procesos, Datos.

ABSTRACT:

The use of digital tools derived from artificial intelligence is changing creative momentum and the way we learn methodological design processes, through the possibility of generating relevant content almost immediately, altering the workflow and development of executive documentation. We must learn to understand, master, and tame these tools, connecting concepts and identifying biases so that they serve as a means of solution and do not replace the cognitive processes of creative design creation and solution. In doing so, we can determine the foundations of critical thinking linked to academic and professional development that regulates the proper use of these tools and allows for ethical procedures when using them.

KEYWORDS: Tool, Academia, Creativity, Processes, Data.



1. Introducción

¿Cuál es el impacto de la inteligencia artificial en los procesos creativos a nivel académico? Los avances tecnológicos han propiciado la expansión exponencial de las redes de transmisión gracias a la mejora en los sistemas de almacenamiento de información, centros de datos y la ampliada capacidad de difusión a través de los medios inalámbricos.

Estos cambios agigantados permitieron que los motores de inteligencia artificial crecieran y consolidaran a partir de finales del año 2022, empujados por eventos globales tan particulares como la pandemia, o dilemas económicos y geopolíticos, que nos obligó a trabajar de manera más eficiente con medios digitales automatizados, llevándonos a acelerar los procesos del llamado “machine learning” o aprendizaje de las máquinas.

Derivado del marco “memoria-predicción” con procesos algorítmicos que van acumulando información y con ello, van determinando y definiendo el “aprendizaje” de lo que las bases de datos tienen en su memoria, es que los procesos predictivos abren sus puertas a través de plataformas de interacción generativa de información, basada en unos datos proporcionados por el usuario.

Esto es la llamada *Inteligencia Artificial*, el nuevo medio para solucionar de manera inmediata a través de miles de operaciones por segundo cientos de problemas genéricos y preguntas sencillas que previamente requería un espacio de búsqueda, análisis y síntesis a través de buscadores en el ciberespacio.

Mucho ha cambiado, evolucionado y consolidado en los últimos donde gracias a la democratización de los programas de generación predictiva (Mollick, 2024, p. 113), podemos preguntar y solucionar casi cualquier tema de manera alineada a modelos de lenguaje, con ello, nos permite tener conversaciones orientadas entre lo que se solicita con la inteligencia artificial y el usuario.

Esta nueva herramienta nos permite explorar opciones más complejas o muchas más variantes de una solución en una fracción de tiempo, optimizando recursos creativos en el proceso. Esto abre una caja de posibilidades con muchos retos por atender, como el uso de las bases de datos con un adecuado derecho de propiedad intelectual para la generación de imágenes, o de manera más puntual, una regulación internacional a la recreación de obras emblemáticas y trabajos originales protegidos.

A través de este ensayo, proponemos un planteamiento de delimitación del uso de la inteligencia artificial que garantice un uso adecuado en entornos académicos, sobre todo, que potencie y mejore la toma de decisiones mediante la diversidad de propuestas que permitan tener respuestas adecuadas a los retos de solución de proyectos arquitectónicos y de interiores.

2. Marco teórico

La creatividad se define según la Real academia de la lengua española, como “*la facultad o capacidad de creación*”, derivado del verbo *crear*, que es “*producir algo nuevo desde la nada*”, es así que desde las universidades, estamos en una transición para el manejo del impulso creativo (Tamames, 2018, p. 173) desde lo análogo a lo digital, tenemos miedo de que se desvanezca esa chispa y se

convierta en un medio mecánico sin la intervención de la persona, conscientes de un tema que ya genera discusiones a nivel internacional, preocupa dónde quedan los elementos filosóficos, humanos¹, normativos locales y regionales que defiendan al creador y cuestione el origen de los elementos que se usan como base de datos para el desarrollo de la inteligencia artificial.

Expertos de universidades, como el Profesor [Phillip Bernstein](#) (Cummings. 2025), o el aclamado autor Max Tegmark (2018), ya evalúan la injerencia de la inteligencia artificial en el proceso académico, desde la generación de ideas hasta la correcta generación de indicaciones en las líneas de texto, demostrando que importa mucho el “cómo” en las partes del proceso y que seamos conscientes de que a pesar de la rapidez y variedad de soluciones que se puedan presentar, el factor humano es definitorio para la toma de decisiones.

Es muy importante considerar, que todo proceso creativo, es un proceso cognitivo y que este, sigue una metodología de patrones mentales que nos va llevando a través de ideas y soluciones (Tegmark, 2018, p. 326), como menciona Max Tegmark, debemos de dar pauta a que la inteligencia artificial se alinee a nuestros objetivos, mediante mensajes cortos y bien estructurados para brindar ese valor añadido dentro del proceso de diseño y lograr mejores respuestas gráficas.

Por eso es medular entender las posibilidades del uso de la Inteligencia Artificial como herramienta y conocer las limitaciones derivadas del uso ético, ya que desde la academia debemos de abordar los medios y lineamientos necesarios para determinar la mejor manera de explotar esta maravillosa oportunidad de desarrollo.

3. Rapidez en el proceso

A través de una búsqueda constante de lo desconocido, ya sea con bocetos, detalles dibujados a mano o visiones digitalizadas de nuestros proyectos, requerimos ir más allá de los tradicionales espacios habitables a la creación de aquellos lugares inalcanzables e incluso ilógicos, pero amables con el usuario.

Para intentar alcanzar estas nuevas ideas, tardábamos meses, incluso años en expresar nuestras propuestas arquitectónicas utópicas, -como en el caso de las propuestas del grupo Archigram- sin embargo, ahora, en cuestión de minutos, podemos crear infinitas variaciones de mundos fantásticos, y estas posibilidades son tan atractivas que estamos rompiendo los límites de la imaginación y la realidad, todo como parte de un único proceso derivado mediante inteligencia artificial.

Gracias al aumento de la capacidad de los sistemas de cómputo, a la mejora en la velocidad de redes, en la amplísima capacidad de almacenamiento y los centros de datos, es que la inteligencia artificial generativa ha tenido un auge en estos años, dando pauta a la apertura y democratización del uso de diversas plataformas como Open AI, Gemini, Copilot, Dall-E entre otros.

¹ Pablo Sanguinetti, 2023. p. 79

3.1 Forma exploratoria

Vivimos en un día a día donde utilizamos las distintas plataformas de I.A. específicamente para generación de imágenes (Clegg, 2026, pp. 68-72) de manera ordinaria, ya sea como medio de exploración sin mucho detalle o como necesidades definidas que ayuden a la presentación de una propuesta, con instrucciones medianamente sencillas, dependiendo aún del resultado aleatorio que nos muestra el generador, aceptando ese resultado como “suficiente” para determinar nuestras ideas creativas, dejando de lado la parte fundamental de función y pertinencia del producto arquitectónico.

Formación y práctica: eso es todo lo que se necesita. Miles de horas dedicadas a seguir mejorando una habilidad. Con esto en mente, ¿por qué no enfocar y guiar a estas nuevas generaciones de estudiantes creativos para que alcancen mejores metas con un cambio de paradigma hacia la arquitectura?, todo deviene de una base de pensamiento diferente, pero sin olvidar nunca el núcleo de lo que nos hace profesionales integrales: seguir dibujando, pensando y escribiendo para interconectar esos bocetos básicos en pensamientos digitales.

Por ejemplo, despachos profesionales como Snøhetta, han incorporado como parte de su flujo de trabajo a la inteligencia artificial, corrigiendo y mejorando sus propuestas de proyecto en tiempo real mientras revisan o actualizan documentación con los clientes.

Vivimos en un nuevo renacimiento, un momento en la historia tecnológica que nos impulsa a expandir nuestras posibilidades, del proceso al resultado, una nueva hiper-visualización y percepción que crea infinitas ciudades vacías con escenarios infinitos para un estilo de vida digital en el metaverso.

3.2 Precisión en el mensaje

A partir de aquí es donde debemos de crear consciencia del uso de la herramienta, de nuestras capacidades y finalmente, de cómo debemos usarlas para que realmente sea un punto de rapidez, mejora y precisión para nuestras ideas conceptuales, que sepamos a ciencia cierta las condiciones generales que nos ayudarán a tener una base de datos más sólida y que con ello garanticemos los resultados a obtener.

En arquitectura y diseño, la eficiencia en los procesos creativos va tomando más relevancia cuándo es necesario mostrar diversidad y cantidad de propuestas en un lapso corto de tiempo, es de vital importancia, poder tener las mejores respuestas derivadas de retroalimentación, diálogo y sobre todo, apreciación, por ende, necesitamos herramientas que nos ayuden a tener la rapidez para estas tareas.

La inteligencia artificial, a través de las mencionadas diversas plataformas virtuales, nos permite solucionar ideas, comprender contextos de ciudad, recopilar información de características de usuarios genéricos, entender conceptos y gestionar propuestas que nos ayuden a crear imágenes interiores y exteriores, planteando una interacción con elementos cotidianos, gracias a esto es que tendremos la capacidad de ir más allá en los medios digitales tradicionales de representación, sin embargo, debemos de estar conscientes del sesgo (Agrawal et al., 2018, p. 238) operativo que existe en las bases de datos y lo que se tiene al alcance mientras brindamos más datos para ese aprendizaje digital (Sanguinetti, 2023, p. 107).

3.3 Educación y evolución

Es nuestra responsabilidad ser parte de un proceso educativo donde vayamos educando también a la misma I.A. con el fin de tener mejores resultados, evitando las alucinaciones del sistema (Mollick, 2024, pp. 108-110), así como la discriminación algorítmica de los resultados obtenidos, generando mayor diversidad y regulando la información a la que se tiene acceso, domesticando a la misma inteligencia artificial.

Menciona Geoffrey Hinton, conocido como el “padrino” de la inteligencia artificial en una entrevista reciente a CNN “...debemos incorporar *“instintos maternos” en los modelos de IA, para que realmente se preocupen por las personas*” (Egan, 2025), con el fin de evolucionar a la par, evitando el acto automatizado del pensamiento, abrazando la necesidad de tener un pensamiento crítico que acompañe estos procesos, donde determine un camino de veracidad y análisis para las ideas generadoras, sustentar las propuestas con conceptos claros y tener un récord de cómo iremos aplicando las estrategias digitales en nuestro entorno.

Así finalmente, podremos tener una serie de propuestas bien estructuradas fundamentadas en los procesos teóricos necesarios que garanticen la coherencia de lo buscado dentro de la base creativa del fin arquitectónico.

4. Los textos como imágenes

Es entonces que nos enfrentamos al terreno de las ideas conceptuales, al lugar abierto donde dependemos de transmitir adecuadamente lo que estamos pensando a través de líneas de texto bien estructuradas con el fin de que estas se traduzcan de la mejor manera a través de los diversos vehículos de generación virtual.

Estos textos, siguen un proceso algorítmico basado en predicciones organizadas de acuerdo con patrones lógicos que se le han programado para poder responder de manera convincente, así pues, “las predicciones efectivas cambian el modo de programar los ordenadores” (Agrawal et al., 2018, p. 45) generando mejores estadísticas y logrando un mejor nivel de precisión.

Al releer a autores visionarios como Marc Fornes (2016) que ha explorado la producción física de morfologías estructurales mediante el desarrollo de protocolos personalizados de teselación, Neil Leach (2009) usando código basado en comportamientos regidos por reglas y Branko Kolarevic explorando los límites del ambiente digital aplicado a la arquitectura, se mostraron esperanzados ante la necesidad de adoptar la tecnología y de enseñarla y compartirla, como una secuencia de operaciones bien definidas, mediante un código informático adecuado para crear el “material genético” de nuestros entornos digitales.

Concibieron el futuro como un terreno común que podía compartirse, un sistema dentro del software conocido que podía utilizarse para expandir las fuerzas creativas del dibujo digital, con comandos automatizados y la capacidad de crear una serie de códigos que funcionaran de forma independiente para controlar las nuevas superficies y formas geométricas.

Estas imágenes, se estarán basando en la experiencia propia de la base de datos existente, asumiendo que esos datos y esas referencias, están adecuadas a las condiciones particulares del

entorno social, económico y climático del sitio geográfico en el que estamos. Aquí es donde el primer reto aparece: El proceso ético del uso de estas herramientas digitales como medio de expresión de autor.

Si bien es cierto que no vivimos aislados y que somos recipientes de herencias culturales, cómo podemos determinar qué nos corresponde como autores creativos y qué es simplemente una reinterpretación de una base de datos limitada.

Cómo defendemos los valores éticos de nuestra labor profesional en desarrollo (Madrid, 2024, p.101), como interioristas que buscan un sin fin de respuestas a problemas comunes en un entorno dado, cómo visualizar una idea si ni siquiera hemos resuelto el problema de fondo, es decir, cómo es que permitimos que la inteligencia artificial piense por nosotros cuándo debemos de ser el punto de origen de las propuestas.

Por eso el proceso de educación y aprendizaje, debe de seguir el mismo patrón: una metodología básica que permita identificar los pasos específicos y que la resultante creativa, sea la que vaya evolucionando a través de diversas variantes dentro del entorno artificial.

Por ende, reflexionemos en el “cómo”, hacia una solución integral de ideas, imaginemos, por ejemplo, las variantes de ciudad, en lo que existe, en la arquitectura que forma cada lugar y sobre todo, en la parte del espacio habitable interior, que nos lleva a diversas atmósferas, escenarios únicos que residen en nuestra memoria.

Este proceso único de pensamiento crítico nos ayuda a ir desarrollando propuestas creativas que se basan en las experiencias personales, ya que debemos de quitarnos el miedo a basarnos en el pasado, es más, debemos de aprender de esas capas anteriores y al interpretarlas, podremos tener mejores soluciones a futuro.

Es así, que al integrar nuestras experiencias y cómo vamos educando a las plataformas generativas, es que vamos definiendo los resultados que pretendemos obtener, y aunque suene repetitivo, determinar una oportunidad de creación que ayude a generar y simplificar lo que estamos buscando.

Como mencionaba hace 20 años Branko Kolarevic acerca de los procesos de “learning machines” (máquinas que aprenden)” en su libro *Arquitectura en la era digital*, “*The challenges of constructability left designers of new formal complexities with little choice but to become closely engaged in fabrication and construction, if they were to see their projects realized.*” (Los desafíos de los procesos constructivos, dejaron a los diseñadores de nuevas formas complejas con pocas opciones, por lo que debían involucrarse estrechamente en la fabricación y la construcción si querían ver sus proyectos realizados.) (Kolarevic, 2004, p. 97).

Esta derivación pragmática y metodológica, iba encontrando nuevas soluciones a través de nuevos paquetes de programas dedicados al estudio de formas libres, que se salieran de la “caja” rígida de la documentación constructiva y permitiera la exploración y experimentación para llevar más allá la parte creativa.

Es por ello, que ahora, muchos años después. vemos que ya no depende directamente de cómo dibujamos o diseñamos en medios digitales, es dar un paso de lado hacia una nueva dirección y

pensar bien lo que se le quiere decir a la Inteligencia Artificial para ver cómo interpretará nuestras palabras.

5. De la ética a la práctica académica

Durante estos últimos años, hemos experimentado poco a poco con los distintos ambientes de generación digital interpretativa, a través de Procesamiento del Lenguaje Natural y con sistemas de análisis predictivo y prescriptivo, haciendo que la “conversación” entre el usuario y la computadora sea cada vez más fácil.

Esta facilidad de interacción nos lleva a definir las fronteras del conocimiento, la veracidad de la información, pero se abre la discusión de cómo abordar los resultados y que estos sean una respuesta adecuada a lo que estamos solicitando.

5.1 Origen y destino

Debemos de entender que cualquier medio digital ya está inserto en una regulación de derechos de autor, de cómo se manejan las bases de datos, de que se toma como elemento sustantivo y que se pretende solucionar con esas interrogantes plasmadas, ya que estamos obligados a tener consciencia ética y moral de cómo citar, aplicar y difundir estos resultados (Sigman y Bilinkis, 2023, p.183).

A nivel internacional, el United Nations International Crime and Justice Research Institute (Beridze, 2024), ha estado muy atento a cómo debemos de abordar estos temas desde la infancia y los riesgos de sobreexponerlos a estos medios generativos, hasta los usos irresponsables y criminales ligados con lo imperceptible de la realidad de los datos.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual trata el tema de cómo respetar los derechos de autor, en donde el equilibrio entre la adopción de nuevas tecnologías y la protección de la creatividad y la innovación se manejan como un tema crucial en estos momentos, haciendo esfuerzos conjuntos para defender los orígenes de sonidos e imágenes en las bases de datos y los supuestos resultados que son mezclas de diversos elementos de trabajos de diversos autores.

Debemos evitar las controversias con una sólida formación académica que integre estos valores éticos de desarrollo profesional (Coeckelbergh, 2021, p. 123), creando una dinámica de pensamiento crítico dirigido a la creación de opciones para sintetizar las opciones de los procesos y con ello, tener una base teórica bien fundamentada para el uso adecuado de estas herramientas digitales.

5.2 Enseñando y aprendiendo

Partiendo de nuestro proceso de enseñanza práctico-teórico, siguiendo una metodología basada en IMRyD (introducción, métodos, resultados y discusión), sencilla y directa de cómo abordar los temas de investigación, iremos ajustando las metas y los contrastes necesarios para tener los resultados esperados a través de las plataformas de inteligencia artificial generativa, cualesquiera que sean estas, no es relevante el vehículo, sino el proceso.

Como profesores es importante conocer e integrar estas herramientas para poder ofrecer un abanico más amplio de posibilidades dentro del desarrollo de la clase y las propuestas que estarán generando los estudiantes.

En cursos de Promoción Inmobiliaria, donde el fin de la materia es la comprensión del entorno construido y su implementación como objeto comercial, hemos estado haciendo ejercicios donde se trabaja con un edificio o zona existente, para tener bien establecidos los parámetros de normativas, restricciones y variables de proyecto.

Con ello, les pedimos a los alumnos que escojan un terreno en una ciudad conocida, para que puedan tener acceso a las normativas vigentes, así, ellos integrarán a un usuario y generarán una oferta basada en estas condiciones particulares que se integren una planeación urbana, económica y social para su desarrollo inmobiliario.

Posteriormente, después de entender el contexto urbano, histórico, social y legal, los alumnos tienen que crear instrucciones orientadas a determinar qué usuario es mejor y cómo, dependiendo de las variables existentes, el edificio de origen puede cambiar y ajustarse a la realidad inmobiliaria de cada zona, con esto, las propuestas van madurando de manera controlada generando un sin fin de opciones (ver imágenes 1,2 y 3) que los alumnos van ajustando de acuerdo a los protocolos que se van solicitando.



Cada ejemplo realizado cumple tres funciones fundamentales: 1, el proceso ético de la implementación de conocimiento; 2, la participación activa de encontrar variables y muchas soluciones; y 3, la definición puntual de un mercado inmobiliario congruente con las variables que el alumno escribió, haciendo un proceso circular de análisis de datos que permiten orientar de mejor manera las propuestas al usuario final.

Y es que, al final, el uso de estas herramientas permite la exploración exponencial de propuestas creativas que terminarán como imágenes diferenciadas, logrando tener un impacto visual y congruente con la parte académica, evitando ir a la comparativa digital, creando un estudio paramétrico delimitando los usos de múltiples variables que ayudarán a la definición de las propuestas inmobiliarias y su enfoque en los diversos mercados.

Si creamos conciencia dentro de la academia enfatizando que nosotros somos los que dictamos las instrucciones y que los alumnos tengan un pensamiento crítico (Madrid, 2024, p.181),

lograremos sentar un precedente para que vean a la inteligencia artificial como un medio creativo ético y con una narrativa adecuada.

6. Simplificación tecnológica

El aspecto más atractivo del uso de la inteligencia artificial es la facilidad de resolución de temas menores de manera automática, de la mano de procesos de determinación de variables basadas en algoritmos de selección, como para revisar múltiples documentos con un esquema repetitivo y determinar cuáles cumplen con lo solicitado.

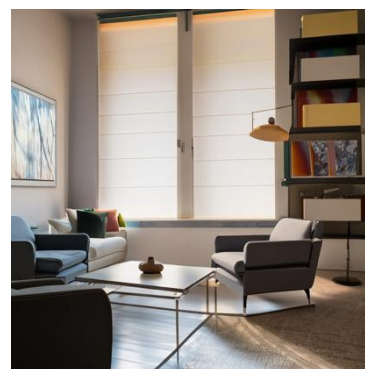
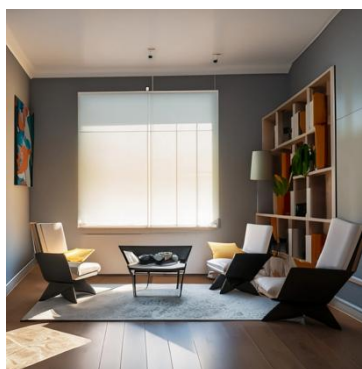
Eso ayuda también a tener simplificación en los procesos y solucionar de manera eficaz y eficiente la distribución, ordenamiento y selección de solicitudes específicas que tienen un resultado dado, ya que tenemos al alcance de nuestra mano estos medios, desde nuestras computadoras hasta nuestros teléfonos móviles, sin necesidad de programar o automatizar.

Sin embargo, esa noción de rapidez e inmediatez da la impresión de que cualquier instrucción, por sencilla o compleja que sea, puede ser solucionada con el mismo patrón de proceso, y es aquí, donde la consolidación del pensamiento crítico ligado a la resolución de problemas complejos, genera una oportunidad ideológica.

Sin embargo, tratamos de que los alumnos sigan generando las soluciones de manera cotidiana y que utilicen las herramientas de inteligencia artificial solo como parte de los procesos de desarrollo de proyecto arquitectónico para su ajuste y previsualización, logrando un flujo de trabajo más sencillo con mejores resultados.

Como ejemplo es la transformación de una planta arquitectónica de un edificio habitacional terminado; esos procesos requieren bases de datos específicas que medios públicos no tienen y aquellas que pudieran lograrlo, están sujetos a ejemplos genéricos que no se asocian a las necesidades locales, limitando y sesgando la información requerida.

Por consiguiente, es mejor solucionar de manera esquemática en modelados volumétricos y exploratorios sencillos para solicitar de acuerdo a los parámetros finales, que es lo que se requiere presentar y solucionar desde el diseño de espacios interiores, para que solo se generen instrucciones de variables de mobiliario para entender la capacidad de flexibilidad del espacio en cuestión (ver imágenes 4, 5 y 6).



Recordemos que nosotros somos el impulso creativo que determina las variables de los criterios de selección a los programas y que no debemos pretender que tengan juicio y toma de decisiones; al final, la I.A. lo que hace es tomar lo que tiene a la mano e ir “aprendiendo” de acuerdo a los parámetros que nosotros le vayamos dando.

No podemos esperar resultados innovadores o disruptivos si las condiciones de las indicaciones no responden a dichos lineamientos, nos ha pasado en tiempos recientes, que queremos que programas como Dall-E o Darwin tomen la mejor decisión para solucionar cuestiones que dependen exclusivamente de los criterios humanos, debemos de prefigurar, analizar, sintetizar y a partir de ahí, anotar lo que se necesita para tener un resultado mejor y más preciso.

Como menciona Pablo Sanguinetti “el uso creativo y artístico de la inteligencia artificial, un modo de extraerla de su contexto utilitario para llevar al a nuestro ámbito” (Sanguinetti, 2023, p. 87) solo así lograremos implementar de mejor manera nuestros conocimientos y volcarlos a que estos solucionen lo que nosotros queremos y necesitamos.

Cada vez hay más artículos de revista, libros que desglosan las bondades de la programación y sitios web que integran dentro de sus escritos ciertos patrones de medios de auto-aprendizaje para los motores de desarrollo de la inteligencia artificial, pero seguimos viendo aún que existe el factor humano que regula todas estas acciones.

El límite de la creatividad ha alcanzado fronteras tan amplias como que ya podemos animar dibujos realizados a mano, tenemos plataformas como Morpholio o Sketchbook, ligados a plataformas nuevas como Diffus, ComfyUI, Kling, Leonardo AI y por supuesto Midjourney, aliados a paqueterías tradicionales como Photoshop y obviamente ChatGPT.

10

Estos medios digitales llevan más allá las ideas plasmadas en papel digital (Jacobus y Kelly, 2023, pp. 158-159) y que se muestran mucho más realísticas, sin embargo, todas ellas parten del mismo punto de partida, las bases de datos de edificios y ejemplos arquitectónicos existentes que validan la integración tectónica para que el motor generativo desarrolle las imágenes o videos.

Finalmente, vamos entendiendo las virtudes de estas nuevas herramientas, los medios digitales no propietarios que van formando nuestro contexto (Ortega, 2024, p. 11) y la información compartida ampliada con el fin de lograr resultados espectaculares de manera más rápida y eficiente, siguiendo una iteración más rápida, que puede materializarse en minutos, un nuevo espacio narrativo que permite la exploración de diversas opciones, logrando conectar de manera más intuitiva.

7. Educación creativa

Debemos de continuar, como hemos venido mencionando, estableciendo lineamientos, criterios éticos y estructuras de pensamiento para utilizar de manera más eficiente las herramientas de inteligencia artificial con sentido colaborativo, mediante un proceso de creatividad conjunta. Evitemos llevamos al extremo las restricciones de la inteligencia artificial, donde solo nos encontraremos en una barrera al querer pretender limitar el progreso por no tener una base adecuada de conocimiento.

No podemos pretender hacer las cosas igual que hace 20, 50 o 100 años, debemos de crear o fundamentar nuevos patrones académicos de transmisión del conocimiento (Daou, 2024, pp. 32–45.) que ayuden a estas nuevas generaciones a identificar el valor del trabajo conceptual, mental de investigación, discernimiento y análisis que se requiere en cualquier ámbito.

Como se menciona Mariano Sigman “a medida que se aceleran los cambios, más aspectos del mundo presente pasan a ser naturales para los jóvenes y extraños para los mayores” (Sigman, 2023, p. 99), acotando las circunstancias de abrir camino al cambio para sobrepasar el terremoto educativo del aprendizaje digital.

Al poder transmitir los conceptos base, lograremos mitigar el uso exacerbado de estas nuevas tecnologías, y seremos el medio correcto para poder simplificar y consolidar las tareas y procesos de desarrollo necesarios para la educación de nuestros alumnos de las licenciaturas creativas, como arquitectura, diseño y artes visuales.

Estamos en un punto clave en el tiempo, donde debemos de mirar para atrás y revisar que metodologías evolucionaron con la tecnología y otras que han desaparecido para entender la dinámica abierta y universal que se requiere para este proceso de enseñanza (Agrawal et al., 2018, p. 139).

Somos parte de un proceso mucho más amplio que, a través de redes y medios de difusión, podremos homologar los procesos que ya sabemos que funcionan y son medulares en las definiciones del conocimiento básico de cada licenciatura, dimensionando el campo de acción, integrando las tecnologías como llave de apertura a la simplificación, rapidez y consolidación de los procesos conocidos que se tardan por la cantidad de información vertida; es el momento de saber usar la inteligencia artificial para que sea una gran extensión de la nuestra. (Maciá y Camacho, 2023).

Si dejamos las bases de un pensamiento creativo sólido y funcional, lograremos transmitir la necesidad de mantener el desarrollo “artesanal” de la conceptualización de ideas, la creación de nuevos procedimientos dedicados al aprendizaje bidireccional y la consolidación de estructuras de pensamiento que garanticen resultados controlados dentro de los ambientes digitales.

Es por ello que debemos conocer los distintos medios tecnológicos que están establecidos para saber de primera mano cómo funcionan y cómo podemos trabajar de la mano con ellos, para establecer reglas adecuadas a nuestra realidad, y así poder transmitir ese conocimiento a los alumnos. Evitemos tratar de conocer todo el gran universo; es imposible, pero si enfocamos los esfuerzos en tener una línea de acción donde sepamos que tenemos las licencias y el respaldo ético humano, lograremos tener cada vez mejores propuestas para el futuro.

8. Conclusión, discusión

Es nuestro deber establecer los mecanismos adecuados para la transmisión del conocimiento, perder el miedo a las nuevas tecnologías y saber evolucionar para poder tener mejores propuestas mientras nos sumamos al cambio. Estos procesos siempre traen nuevos retos, pero lograr la integración mientras se respetan lineamientos metodológicos garantizará el adecuado uso de las herramientas ahora y en el futuro.

En las clases en las cuales hemos participado activamente utilizando esta tecnología, vemos que los alumnos dedican más tiempo al pensamiento crítico para entender qué implicaciones tiene el hacer una propuesta en un sitio específico; a su vez, entienden que deben tener un mejor fundamento teórico que permita plasmar las necesidades adecuadas del proyecto en el contexto socioeconómico y urbano en el cual están integrando la propuesta.

Aunque no siempre logran hacer que los edificios tengan todas las características que pensaron inicialmente y, en otras ocasiones, la limitante del planteamiento hace que las imágenes finales se vean inacabadas, el éxito radica en que lograron hacer muchas más opciones de la propuesta inicial y que eso determinó qué solución debía terminar presentándose.

La propuesta de fondo es seguir investigando las posibilidades con las herramientas existentes para poder dominar los parámetros de desarrollo predictivo basados en lenguaje, así expandir las capacidades de la inteligencia artificial utilizando menos iteraciones y lograr soluciones más eficientes (Mollick, 2024, p. 117).

Las universidades en toda Latinoamérica han entendido la relevancia de acercarse a esta tecnología con diversos cursos que determinan los pasos necesarios que se deben abordar para poder asimilar las condiciones de desarrollo de ideas, haciendo así un círculo virtuoso de adecuada utilización de los medios generativos de inteligencia artificial.

Sigamos analizando y explorando las oportunidades que brindan estas herramientas y vayamos creando estos puentes de conocimiento tan necesarios entre la academia y la vida profesional (Madrid, 2024, p.161), los alumnos de hoy en día van más rápido y se adaptan de mejor manera a estas tecnologías, por ende, orientarlos y guiarlos para que logren tener los resultados correctos dentro de tantas variables, es primordial.

Finalmente, como mencionó la Dra. Cristina Toledo, desprendida de su ponencia en el congreso de Mind and Machines “*La I.A. nace y se usa como herramienta, nunca como reemplazo, pues debemos desconfiar de la misma y usarla para mejorar, no para generar desde cero*” (Toledo, 2025) un puntual recordatorio del poder de la mente humana y los mismos límites que debemos de tener para con la tecnología.

Declaración de intereses competitivos.

El autor declara que no tiene intereses financieros o relaciones personales que puedan aparecer en la publicación, así como intereses financieros o relaciones personales que pudieran influir en el trabajo presentado en este artículo.



Referencias bibliográficas

- Aldama, A. (2025). *Diseñar una estrategia efectiva para la habilitación de servicios tecnológicos*. <https://www.delineandoestrategias.com.mx/blog/disenar-una-estrategia-efectiva-para-la-habilitacion-de-servicios-tecnologicos>
- Agrawal, A., Gans, J. y Goldfarb, A. (2018). *Máquinas predictivas*. Editorial Reverté.
- Beridze, I. (2024). *Artificial Intelligence and Robotics*. https://unicri.org/index.php/topics/ai_robotics
- Daou, D. (2024). El papel de la inteligencia artificial en las exploraciones estéticas: De caprichos y alucinaciones. *Bitácora Arquitectura*, 1(54), 32–45. <https://doi.org/10.22201/fa.14058901p.2024.54.89912>
- Clegg, B. (2026). *Inteligencia artificial*. Ediciones Omega.
- Coeckelbergh, M. (2021). *Ética de la inteligencia artificial*. Cátedra ediciones
- Cummings, M. (2025). *How might AI affect architects? A Yale expert weighs in*. <https://news.yale.edu/2025/04/23/how-might-ai-affect-architects-yale-expert-weighs>,
- Egan, M. (2025). *The 'godfather of AI' reveals the only way humanity can survive superintelligent AI*. <https://edition.cnn.com/2025/08/13/tech/ai-geoffrey-hinton>
- Fornes, M. (2016), The Art of the Prototypical. *Architectural Design*, 86(2), 60-67. <https://doi.org/10.1002/ad.2025>
- Jacobus, F. y Kelly, B. (2023). *Artificial Intelligent Architecture: New Paradigms in Architectural Practice and Production*. Oro editions.
- Kolarevic, B. (2004). *Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing*. Taylor & Francis.
- Leach, N. (2009). Digital Towers. *Architectural Design*, 79, 68-79. <https://doi.org/10.1002/ad.920>
- Maciá, M. y Camacho, J. (2023). *Así usan la inteligencia artificial los futuros arquitectos*. <https://telos.fundaciontelefonica.com/la-vanguardia-de-la-arquitectura-educativa/>
- Madrid, C. (2024). *Filosofía de la inteligencia artificial*. Pentalfa ediciones.
- Mollick, E. (2024). *Cointeligencia*. Conecta.
- Ortega, L. (2024) *La musa invisible: la inteligencia artificial como impulso arquitectónico*. Ediciones asimétricas
- Sanguinetti, P. (2023). *Tecnohumanismo*. La huerta grande editorial
- Sigman, M., y Bilinkis, S. (2023). *Artificial, la nueva inteligencia y el contorno humano*. Penguin Random House grupo editorial.
- Tamames, R. (2018). *¿Qué robot se ha llevado mi queso?* Alienta editorial.
- Tegmark, M. (2018). *Vida 3.0*. Taurus
- Zamora, M. (2023). *Inteligencia artificial en la arquitectura*. <https://arquine.com/inteligencia-artificial-en-la-arquitectura/>