



Imagen: Natalia Naranjo

Resignificación visual e inteligencia artificial en procesos creativos del diseño gráfico.

Visual Resignification and Artificial Intelligence in Graphic Design Creative Processes.

Resumen:

El desarrollo reciente de herramientas de inteligencia artificial ha abierto nuevas posibilidades en los procesos de creación visual dentro del campo del diseño gráfico. En este contexto, el presente estudio analiza una experiencia pedagógica orientada a explorar la resignificación visual de objetos cotidianos mediante procesos creativos desarrollados por estudiantes y posteriormente intervenidos con herramientas de inteligencia artificial. El estudio adopta un enfoque mixto que combina el análisis cualitativo de las producciones visuales con una encuesta

aplicada a los estudiantes participantes. Los resultados muestran que la inteligencia artificial amplía las posibilidades de experimentación visual, pero también activa reflexiones sobre el control creativo, la autoría y el papel del diseñador en la producción de imágenes. Se concluye que la incorporación crítica de herramientas de inteligencia artificial en la formación en diseño puede favorecer la exploración estética y fortalecer el pensamiento creativo.

Palabras clave: Inteligencia artificial, diseño gráfico, creatividad, cultura visual, educación.

Verónica Lucía Arévalo Vélez

Pontificia Universidad Católica del
Ecuador

Manabí, Ecuador

vlarevalov@pucesm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8746-7732>

Enviado: 12/3/2026

Aceptado: 25/3/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 2. Justificación. 3. Planteamiento del problema. 4. Marco teórico. 5. Metodología. 6. Hipótesis. 7. Desarrollo específico de la contribución. 7.1 Casos en la plataforma Padlet. 8. Resultados. 8.1 Resultados de la encuesta. 8.2 Interpretación cualitativa de respuestas abiertas. 9. Aportación. 10. Conclusiones.

Cómo citar: Arévalo Vélez, V. L. (2026). Resignificación visual e inteligencia artificial en procesos creativos del diseño gráfico. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 191-207

<https://nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a9](https://doi.org/10.37785/nw.v10n2.a9)

Abstract: The recent development of artificial intelligence tools has opened new possibilities in visual creation processes within the field of graphic design. In this context, this study analyzes a pedagogical experience aimed at exploring the visual resignification of everyday objects through creative processes developed by students and later intervened with artificial intelligence tools. The study adopts a mixed-methods approach that combines qualitative analysis of visual productions with a survey administered to participating

students. The findings show that artificial intelligence expands possibilities for visual experimentation, while also prompting reflections on creative control, authorship, and the role of the designer in image production. The study concludes that the critical integration of artificial intelligence tools in design education can foster aesthetic exploration and strengthen creative thinking.

Keywords: Artificial intelligence, graphic design, creativity, visual culture, education.

1. Introducción

El desarrollo de tecnologías de inteligencia artificial ha revolucionado los procesos contemporáneos de producción visual. En el diseño gráfico, estas herramientas facilitan la generación de imágenes, la reinterpretación de composiciones y la exploración de nuevas estéticas mediante algoritmos generativos. Este panorama plantea desafíos inéditos para la formación de diseñadores, quienes necesitan desarrollar una mirada crítica sobre su potencial creativo y sobre las implicaciones que conlleva en términos de autoría, originalidad y producción visual.

En los procesos pedagógicos del diseño, la experimentación es clave para fomentar la creatividad y la conceptualización visual. La resignificación de objetos cotidianos invita a los estudiantes a reinterpretar elementos del entorno, dotándolos de nuevos significados visuales.

Desde este lente, el presente estudio examina una experiencia pedagógica en la asignatura Laboratorio Cocreativo de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí. La actividad requirió seleccionar un objeto cotidiano, transformarlo en una propuesta visual y, finalmente, intervenirla con herramientas de inteligencia artificial generativa.

2. Justificación

La presente investigación se justifica por su relevancia académica, pedagógica, metodológica, disciplinar y contextual, en un panorama donde la inteligencia artificial generativa gana terreno en la creación visual. En el diseño gráfico, estas tecnologías transforman las dinámicas de producción de imágenes e inciden también en las nociones de creatividad, autoría y toma de decisiones, lo que plantea la necesidad de un análisis crítico de su integración en la formación, más allá de un uso meramente instrumental.

Desde el ámbito académico, este estudio enriquece el debate sobre IA y diseño en la educación superior. Aunque crece el interés por sus aplicaciones creativas, escasean los análisis basados en experiencias de aula que exploren cómo impactan los procesos creativos de estudiantes de diseño gráfico. Aquí, se amplía el conocimiento sobre la mediación algorítmica en la resignificación de objetos cotidianos y la construcción de sentido visual.

En el plano pedagógico, valora una práctica que entrelaza observación, conceptualización, producción visual, experimentación con IA y reflexión comparativa. Esta articulación afina habilidades técnicas y expresivas, y al mismo tiempo invita a los estudiantes a cuestionar qué decisiones humanas persisten, cuáles se transforman por efecto del algoritmo y cómo evoluciona la autoría en el proceso creativo. Metodológicamente, destaca el empleo de Padlet como repositorio colaborativo de evidencias visuales. Esta herramienta organiza y expone las obras, convirtiendo el proceso creativo en un objeto observable, comparable y debatible, más allá de los productos finales.

Desde una perspectiva disciplinar, se reafirma la necesidad de que la educación en el diseño gráfico dialogue con las innovaciones tecnológicas sin abandonar la dimensión crítica, conceptual y cultural. En este marco, la IA reubica al diseñador en escenarios híbridos, donde la creación visual articula la acción humana y los sistemas generativos.

Para finalizar, el valor contextual de este estudio se vincula con su desarrollo en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí, junto a estudiantes de segundo y cuarto nivel de la carrera de Diseño Gráfico. De esta forma, genera evidencia localizada en un contexto latinoamericano, contrarrestando la dependencia de marcos foráneos y subrayando cómo la IA estimula la exploración estética y la reflexión sobre la creatividad en la formación contemporánea.

3. Planteamiento del problema

La irrupción de herramientas de inteligencia artificial generativa ha acelerado los modos de producir, modificar y experimentar con imágenes en el diseño gráfico. En el ámbito profesional, amplían horizontes formales, agilizan flujos y multiplican variaciones visuales. Sin embargo, en la formación universitaria, su integración aún genera interrogantes pedagógicos y conceptuales por explorar.

El principal desafío aparece cuando su uso en el aula se limita a lo instrumental como generar imágenes rápidas, ignorando implicaciones profundas en creatividad, autoría y decisiones visuales. Esto fomenta prácticas acríticas, donde el algoritmo resuelve sin que el estudiante cuestione qué parte del proceso le pertenece y qué se delega a la máquina.

La formación en el diseño podría, entonces, incorporar la IA como herramienta técnica y también como objeto de análisis crítico. En ejercicios de resignificación visual, al partir de un objeto cotidiano, interpretarlo con sensibilidad disciplinar y contrastarlo con una versión algorítmica, se revela cómo esta mediación altera la propuesta inicial, genera tensiones en el control creativo y redefine el diseño como proceso reflexivo, más allá del mero resultado.

Aun con el auge de la IA en campos creativos, persisten vacíos sobre su impacto en la exploración visual de estudiantes de diseño gráfico, sobre todo en contextos latinoamericanos. Faltan estudios que examinen cómo la

intervención algorítmica modifica intenciones humanas, cuestiona la autoría y enriquece o limita la experimentación estética.

Así, este estudio aborda el problema de cómo la inteligencia artificial interviene en procesos pedagógicos de resignificación visual de objetos cotidianos, y sus efectos en la creatividad, la experimentación y la reflexión crítica de estudiantes de diseño gráfico.

Por lo que surge esta pregunta ¿Cómo influye la intervención de inteligencia artificial en la resignificación visual de objetos cotidianos dentro de los procesos creativos de estudiantes de diseño gráfico?

4. Marco teórico

Para analizar esta experiencia pedagógica, no basta con describir el uso de una herramienta digital en el aula. Es necesario situarla en debates sobre resignificación visual, cultura de la imagen, creatividad y mediación algorítmica. Este marco articula cuatro ejes: la resignificación de objetos cotidianos, la cultura visual, la postproducción en diseño y la inteligencia artificial en la educación del diseño. En este contexto, la actividad puede leerse como un espacio de construcción de sentido, exploración estética y reflexión sobre la autoría en contextos de producción visual mediada por máquinas.

4.1. Resignificación de objetos cotidianos

Desde las vanguardias, el arte y el diseño han desplazado objetos de su contexto cotidiano para atribuirles nuevos sentidos simbólicos y culturales. Bourriaud (2002) define la “postproducción” como una lógica del arte contemporáneo basada en remezclar imágenes y objetos preexistentes, donde la originalidad pura pierde centralidad y se privilegian nuevas conexiones dentro de un mundo saturado de referencias.

En la pedagogía, esto ayuda a la observación aguda, la reinterpretación y la síntesis: el estudiante desarma el objeto, lo dota de metáforas y lo mete en una narrativa gráfica nueva. En el plano pedagógico, este enfoque favorece la observación, la reinterpretación y la síntesis visual. El estudiante descontextualiza el objeto, le atribuye nuevos valores simbólicos y lo inserta en una narrativa gráfica distinta. De esta manera, el objeto deja de ser un elemento utilitario y se convierte en detonante de exploración visual. (Bourriaud, 2002).

4.2. Cultura visual contemporánea

La cultura visual permite comprender que las imágenes son objetos formales, y también construcciones sociales que organizan la sensibilidad, la percepción y el sentido. En esa línea, Mitchell (2005) sostiene que las imágenes van más allá de la representación y participan activamente en la manera en que el mundo se interpreta, circula y se vuelve visible. En el contexto contemporáneo, esa condición se intensifica, pues la producción visual está atravesada por plataformas, bases de datos y sistemas algorítmicos que modifican la relación entre creación, circulación y recepción.

La IA puede entenderse como una herramienta capaz de generar imágenes y también como un sistema que reorganiza estilos, automatiza combinaciones visuales y acelera la producción y circulación de determinadas formas

estéticas. Estudios recientes indican que esta tecnología está reconfigurando el diseño gráfico en términos operativos, así como en la manera en que se conciben la originalidad, el estilo y el valor visual (Li et al., 2024). Bajo estas consideraciones, la cultura visual contemporánea debe analizarse tanto desde la imagen creada por sujetos humanos como desde imágenes generadas, asistidas o moduladas por sistemas algorítmicos. Esto obliga a revisar cómo se construyen hoy los criterios de gusto, novedad y legitimidad visual. Algunos trabajos recientes incluso señalan que la expansión de imágenes generadas por IA puede producir estandarización estética, exceso de espectacularidad y cierta pérdida de densidad expresiva, especialmente cuando la producción visual queda subordinada a soluciones automáticas o fórmulas estilísticas previsibles (Ogundipe, 2025; Laba, 2026).

Para la enseñanza del diseño gráfico, esto implica que la formación de una mirada crítica abarca el aprendizaje de composición, color y tipografía, junto con la comprensión de cómo las imágenes generadas por IA intervienen en la experiencia visual contemporánea. Contrastar una propuesta construida por el estudiante con una versión mediada por inteligencia artificial permite observar esa tensión entre intención humana, sistema visual y cultura algorítmica.

4.3. Creatividad y postproducción en el diseño

La creatividad se entiende como un proceso deliberado que consiste en observar con atención, seleccionar elementos, combinarlos y transformarlos en algo novedoso y funcional. Runco (2014) la descompone en fases como la ideación divergente y la evaluación crítica, mientras Bourriaud (2002) enriquece el panorama con la postproducción, esa edición inteligente de materiales ya existentes para generar lecturas frescas. Con la IA, surge una capa extra, primero la creación manual y luego la algorítmica. El sentido pedagógico está en compararlas, ver qué decide el humano y qué decide el código.

4.4. Inteligencia artificial y la creación visual

La aparición de herramientas de IA generativa ha transformado de manera significativa los procesos de producción visual. Manovich (2018) señala que estos sistemas, junto con ofrecer apoyo técnico al creador, reconfiguran la forma en que la imagen se produce, se estiliza y se legitima dentro de la cultura visual contemporánea. Su capacidad para recombinar referencias, simular estilos y generar variaciones formales en tiempos mínimos ha ampliado de manera evidente el repertorio de posibilidades disponibles para diseñadores y estudiantes.

Sin embargo, esta expansión no equivale automáticamente a una ganancia estética. Boden (2016) distingue entre novedad combinatoria y creatividad humana situada, recordando que la producción algorítmica puede generar resultados sorprendentes sin necesariamente sostener una intención, una experiencia o una lectura crítica del contexto. En el campo del diseño gráfico, esta diferencia es central: una imagen puede ser visualmente impactante y, al mismo tiempo, resultar menos compleja o menos interesante que una propuesta concebida desde decisiones humanas más conscientes.

La literatura reciente coincide en que la IA puede favorecer la ideación, acelerar pruebas visuales y abrir alternativas estilísticas; no obstante, también puede producir imágenes más previsibles, efectistas o estandarizadas, especialmente cuando su uso sustituye el juicio del diseñador en lugar de dialogar con él. A partir de ello, el análisis de

imágenes generadas por IA implica considerar su novedad formal, su densidad estética, su consistencia conceptual y su capacidad real para sostener una propuesta visual más allá del impacto inmediato.

4.5. Inteligencia artificial y la educación en el diseño

En las aulas, la IA demanda pedagogías híbridas: no basta con generar imágenes, hay que cuestionarlas críticamente. Wu y otros autores (2024) la integran al *design thinking* para potenciar investigación e ideación; en Latinoamérica, se insiste en adaptarla con equidad y una mirada regional sensible (Fundación ProFuturo, 2025).

En el aula, la IA plantea la necesidad de pedagogías híbridas: no basta con generar imágenes, también es necesario someterlas a revisión crítica. Los referidos autores (Wu et al., 2024) integran estas herramientas en procesos de *design thinking* orientados a la investigación y la ideación, mientras que informes recientes sobre América Latina insisten en la necesidad de incorporarlas desde una perspectiva situada, atenta a la equidad y a las condiciones reales de acceso y formación. En este marco, Padlet funcionó como un repositorio colaborativo que reunió el objeto inicial, la propuesta desarrollada por el estudiante y su posterior intervención con IA, permitiendo observar el proceso completo y no solo el resultado final.

4.6. Autoría, control creativo y pensamiento crítico

Uno de los debates centrales persiste: ¿de quién es la imagen final cuando el algoritmo introduce giros impredecibles? Estudios recientes insisten en una alfabetización ética: el diseñador ya no dirige en solitario, sino que curatea y supervisa el proceso creativo. Esta perspectiva se refuerza en trabajos que abordan la IA como agente colaborador en la formación del diseño, donde se subraya que su uso debe estar acompañado de mediación pedagógica crítica para evitar la dependencia tecnológica y la erosión de la originalidad (García-Meza, González Bello & Morales-Holguín, 2025). Esta experiencia lo pone a prueba. Al comparar la propuesta humana inicial con su versión alterada por IA, se resalta el rol irremplazable del estudiante, en un mundo donde la máquina expande horizontes sin usurpar la visión creativa. Lejos de descartar estas herramientas, el ejercicio invita a una integración crítica que obliga al diseñador a reflexionar sobre su lugar frente a sistemas cada vez más autónomos.

5. Metodología

Esta investigación combinó enfoques cualitativos y cuantitativos para analizar cómo la IA generativa interviene en la resignificación visual de objetos cotidianos dentro de la formación de diseñadores gráficos. Por un lado, se examinaron las transformaciones observables en las obras desarrolladas por los estudiantes; por otro, se recogieron sus percepciones sobre el proceso creativo mediado por estas herramientas. Se trató de un estudio exploratorio-descriptivo, anclado en un caso concreto: la asignatura Laboratorio Cocreativo de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí. La experiencia involucró a 24 estudiantes de segundo y cuarto nivel, seleccionados por conveniencia al estar matriculados en el curso.

El procedimiento se organizó en tres etapas. Primero, cada estudiante seleccionó un objeto cotidiano de su entorno inmediato para afinar la observación visual. Luego, lo reinterpretó en una propuesta gráfica original.

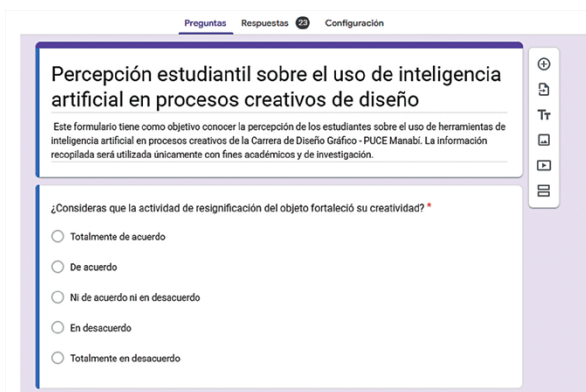


Figura 2. Formulario en Google Forms.
Fuente: elaboración propia.

Desde el punto de vista ético, la investigación se desarrolló con fines estrictamente académicos y formativos. Las obras y respuestas de los estudiantes se utilizaron exclusivamente para el análisis de la experiencia pedagógica, resguardando el carácter educativo del ejercicio.

6. Hipótesis

La hipótesis exploratoria de esta investigación postula que las herramientas de IA generativa, al intervenir en la resignificación visual de objetos cotidianos, expanden las posibilidades formales y estéticas para estudiantes de diseño gráfico, pero despiertan tensiones en autoría, control creativo y decisiones visuales.

Complementariamente, se plantea que confrontar la obra original con su versión algorítmica estimula una reflexión crítica sobre el rol del diseñador en flujos de producción mediados por máquinas. Desde esta perspectiva, la dimensión pedagógica de la IA se vincula con la posibilidad de activar preguntas sobre la creatividad auténtica, las herramientas tecnológicas y el sentido visual, por encima de su capacidad para acelerar la producción de imágenes.

7. Desarrollo específico de la contribución

La contribución específica de este estudio se inscribe en el cruce entre la educación en diseño, la cultura visual y la experimentación con inteligencia artificial. Más que centrarse en el rendimiento técnico de una herramienta, la experiencia permitió examinar cómo una propuesta visual se modifica cuando interactúa con un sistema generativo. El trabajo con objetos cotidianos vinculó la creatividad con la observación del entorno inmediato y desplazó la atención desde objetos extraordinarios hacia elementos comunes que, al ser reinterpretados, adquirieron nuevos sentidos.

La intervención posterior con inteligencia artificial añadió una segunda capa de experimentación. La obra dejó de depender únicamente de la intención visual del estudiante y pasó a dialogar con una herramienta capaz de transformar la propuesta, ampliar posibilidades estéticas y alterar relaciones formales previamente definidas. Esto enriqueció el ejercicio porque hizo visible la diferencia entre una imagen construida desde decisiones humanas y otra atravesada por operaciones algorítmicas.

En ese marco, la experiencia demuestra que la IA puede incorporarse en la formación en diseño gráfico como herramienta de apoyo técnico y, al mismo tiempo, como un recurso pedagógico para comparar procesos, debatir resultados y problematizar la autoría. Conjuntamente, el uso de Padlet como entorno de documentación convirtió el proceso creativo en una evidencia visual organizada y observable, favoreciendo tanto el análisis docente como la autoobservación estudiantil.

7.1 Casos en la plataforma Padlet

Con el propósito de profundizar en el análisis cualitativo de la experiencia, se seleccionaron tres casos representativos del repositorio Padlet. La elección respondió a su valor visual y conceptual, así como a la diversidad de relaciones que permiten observar entre objeto cotidiano, resignificación artística e intervención mediante la inteligencia artificial. Los casos escogidos fueron: “la espada interior”, “concreto fértil” y “hojas y constelaciones”, ya que evidencian tres formas distintas de mediación creativa, como la transformación simbólica, la reconfiguración conceptual y la expansión poética de la imagen.

Al considerar las diferencias formales entre las versiones, el análisis de los casos permite advertir un aspecto fundamental: en varios momentos, las propuestas desarrolladas por los estudiantes conservaron una mayor singularidad estética que las imágenes generadas por la IA. Mientras las obras iniciales mostraban decisiones más contenidas, sensibles o conceptualmente precisas, las versiones intervenidas tendieron en ocasiones a intensificar el color, dramatizar la atmósfera o volver más explícita la narrativa. Esa expansión visual puede resultar atractiva, pero no siempre implica una mejora estética. En algunos casos, la IA enriqueció la imagen; en otros, la volvió más enfática, más ilustrativa o incluso más predecible. Este contraste abre una reflexión clave para la formación en diseño: una imagen generada puede ser más impactante a primera vista, pero no necesariamente más interesante desde el punto de vista del criterio visual, la sutileza compositiva o la densidad conceptual.

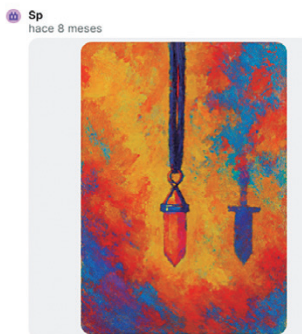
Caso 1. Transformación simbólica del objeto: “la espada interior”

En este caso, el objeto cotidiano seleccionado corresponde a un colgante suspendido, representado inicialmente mediante una composición sobria y minimalista. La obra original pone énfasis en la fragilidad aparente del objeto, pero al mismo tiempo le atribuye una carga simbólica asociada a la fuerza interior, la dualidad y la presencia de una sombra que insinúa una dimensión más profunda del significado. El encuadre limpio, la neutralidad del fondo y la relación entre el objeto y su sombra construyen una narrativa visual contenida, donde el sentido emerge más por insinuación que por exceso expresivo.

La versión intervenida con inteligencia artificial transforma esa contención en una propuesta de mayor intensidad cromática y atmósfera expresiva. La imagen generada conserva el símbolo central del colgante, a la vez que lo traslada a un registro visual más pictórico y emocional, donde el color adquiere protagonismo y refuerza la lectura metafórica de la pieza. En este desplazamiento, la IA amplifica el impacto sensorial de la idea original (Figura 3).

Desde el punto de vista analítico, este caso permite observar cómo la inteligencia artificial puede actuar como un recurso de potenciación estética. La conceptualización inicial sigue perteneciendo al estudiante, mientras que la

herramienta interviene principalmente en el plano formal, intensificando el ambiente visual y la expresividad de la obra.



Esto demuestra que la IA puede enriquecer una propuesta sin alterar necesariamente su núcleo simbólico.

Figura 3. Caso 1: objeto original, obra inicial y versión con IA.
Fuente: elaboración propia.

Caso 2. Reconfiguración conceptual y narrativa: “concreto fértil”

El segundo caso parte de un objeto industrial, un bloque de concreto, resignificado por el estudiante a partir de una tensión conceptual entre la rigidez y la vida, la materia inerte y la fertilidad, el artificio y la naturaleza. En la obra inicial, el concreto aparece acompañado por elementos visuales que muestran la posibilidad de transformación, planteando una metáfora sobre la persistencia de la vida incluso en contextos aparentemente estériles. La propuesta construye una lectura crítica y poética del objeto, superando su función material para convertirlo en portador de un discurso sobre regeneración y esperanza.

La intervención con inteligencia artificial lleva esa idea hacia una imagen más narrativa e ilustrativa. En la versión generada, el bloque deja de ser únicamente un objeto concreto para convertirse en una figura metafórica más explícita: la vida emerge visualmente desde su interior o alrededor suyo, reforzando la lectura ecológica y simbólica



de la propuesta. En este caso, la IA interviene tanto en la dimensión estética como en la forma en que el concepto adquiere visibilidad (Figura 4).

Figura 4. Caso 2: objeto original, obra inicial y versión con IA.
Fuente: elaboración propia.

En cuanto a lo pedagógico, esto permite discutir cómo la inteligencia artificial puede facilitar la explicitación de ideas visuales, aunque también plantea la pregunta de hasta qué punto esa claridad narrativa responde a la intención original del estudiante o a una interpretación autónoma del sistema.

Caso 3. Expansión poética y estilística: “hojas y constelaciones”

El tercer caso se construye a partir de unas hojas como objeto cotidiano y natural, vinculadas por el estudiante con una noción de conexión cósmica o correspondencia entre naturaleza y universo. La obra inicial desarrolla una poética visual en la que las hojas dejan de ser solamente formas orgánicas para integrarse en una composición más abstracta y evocadora. El estudiante propone una relación entre lo terrestre y lo celeste, entre lo mínimo y lo vasto, generando una lectura visual que trasciende la materialidad inmediata del objeto.

La versión intervenida con inteligencia artificial profundiza esa orientación poética mediante una atmósfera más envolvente, con mayor dramatismo visual, espacialidad y riqueza de texturas. La IA mantiene la intención inicial y la expande, aportando una visualidad más inmersiva que intensifica el vínculo entre el objeto y el universo simbólico

sugerido por el título y la composición original (Figura 5).

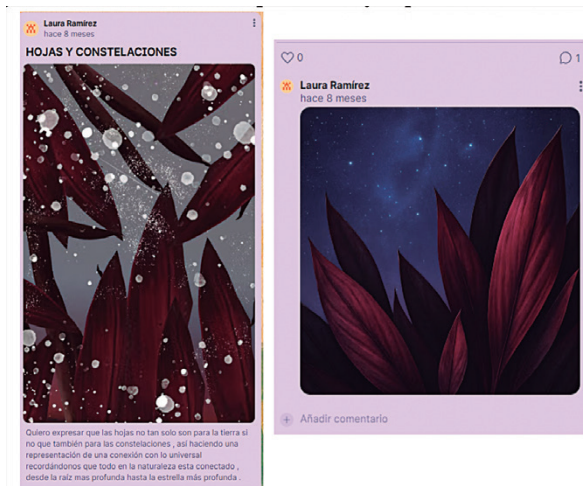


Figura 5. Caso 3: objeto original, obra inicial y versión con IA. Fuente: elaboración propia.

Este caso es importante porque ilustra una expansión imaginativa y estilística del objeto resignificado. A diferencia del caso anterior, en el que la IA hace más explícita la narrativa, aquí la herramienta refuerza el carácter evocador de la propuesta y amplía su dimensión estética sin cancelar su ambigüedad poética. En términos pedagógicos, esto evidencia que la IA puede funcionar como una mediación útil para profundizar una sensibilidad visual ya presente en la obra del estudiante.

8. Resultados

8.1. Resultados de la encuesta

La encuesta permitió conocer cómo fue percibida la experiencia por parte del estudiantado después de la resignificación visual del objeto y su posterior intervención con inteligencia artificial. Aunque la experiencia se desarrolló con 24 estudiantes y sus producciones fueron registradas en Padlet, el formulario fue respondido por 23 participantes. El instrumento se estructuró con una escala Likert de cinco niveles: totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

En la primera afirmación, relacionada con el fortalecimiento de la creatividad, 18 estudiantes (78,3 %) se ubicaron en la opción totalmente de acuerdo y 5 (21,7 %) en de acuerdo. No se registraron respuestas neutrales ni negativas. Este resultado señala que la actividad fue asumida por el grupo como una experiencia estimulante en términos creativos, más allá del uso puntual de una herramienta tecnológica.

Con respecto a la ampliación de posibilidades visuales, 11 estudiantes (47,8 %) indicaron estar totalmente de acuerdo y 7 (30,4 %) de acuerdo. Por otro lado, 3 (13 %) se mantuvieron en una posición neutral y 2 (8,7 %) manifestaron total desacuerdo. Aunque la valoración general es favorable, estos últimos datos indican que no todos percibieron la intervención de la IA del mismo modo, lo cual resulta significativo porque muestra que su aporte depende también del tipo de idea inicial, del manejo de la herramienta y de la relación que cada estudiante establece con ella.

En cuanto a la percepción de diferencias entre la obra original y la versión generada con inteligencia artificial, 14 estudiantes (60,9 %) respondieron totalmente de acuerdo y 4 (17,4 %) de acuerdo. Por su parte, 2 (8,7 %) se ubicaron en una posición neutral, 1 (4,3 %) en desacuerdo y 2 (8,7 %) en total desacuerdo. Esto permite afirmar que, para la mayoría, la mediación algorítmica sí produjo modificaciones visibles en la propuesta, aunque no siempre de forma igual de intensa o sustancial.

Uno de los resultados más consistentes aparece en la pregunta sobre la reflexión en torno al rol del diseñador. 16 estudiantes (69,6 %) señalaron estar totalmente de acuerdo y 6 (26,1 %) de acuerdo con que la actividad les permitió pensar en esa cuestión. Solo 1 estudiante (4,3 %) manifestó total desacuerdo. Este dato es importante porque confirma que la experiencia fue leída como un ejercicio técnico y visual, además de constituirse en un espacio de cuestionamiento sobre autoría, criterio y mediación tecnológica.

En la afirmación sobre la utilidad de la inteligencia artificial como apoyo en procesos creativos, 12 estudiantes (52,2 %) respondieron totalmente de acuerdo, 9 (39,1 %) de acuerdo, 1 (4,3 %) se mantuvo neutral y 1 (4,3 %) manifestó total desacuerdo. Con estos resultados se muestra una disposición favorable hacia la IA como herramienta complementaria, aunque con conciencia de que su valor depende del uso que se haga de ella dentro del proceso de diseño.

En términos generales, la encuesta muestra que el grupo valora la inteligencia artificial como un recurso útil para ampliar ideas, ensayar rutas visuales y explorar otras posibilidades formales. Sin embargo, esa valoración está

condicionada por el criterio, la intención y la responsabilidad del diseñador, lo que revela una postura reflexiva frente a la herramienta.

Tabla 1. Percepciones estudiantiles sobre la actividad y el uso de inteligencia artificial

Ítem evaluado	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
La actividad fortaleció mi creatividad	18 (78,3 %)	5 (21,7 %)	0	0	0
La IA amplió las posibilidades visuales	11 (47,8 %)	7 (30,4 %)	3 (13 %)	0	2 (8,7 %)
Existen diferencias claras entre las versiones	14 (60,9 %)	4 (17,4 %)	2 (8,7 %)	1 (4,3 %)	2 (8,7 %)
La actividad permitió reflexionar sobre el rol del diseñador	16 (69,6 %)	6 (26,1 %)	0	0	1 (4,3 %)
La IA es útil como apoyo creativo	12 (52,2 %)	9 (39,1 %)	1 (4,3 %)	0	1 (4,3 %)

Como puede verse en la Tabla 1, la experiencia fue valorada de forma favorable por la mayoría de los estudiantes. La actividad fue percibida como un ejercicio útil para desarrollar la creatividad y, al mismo tiempo, como una oportunidad para explorar otras posibilidades visuales a partir de la intervención con inteligencia artificial. Aunque las respuestas no fueron completamente homogéneas, predominó una lectura positiva del uso de esta herramienta dentro del proceso creativo.

A su vez, resulta significativo que la mayoría reconociera diferencias entre la obra original y la versión intervenida con IA, lo que confirma que la mediación algorítmica no pasó desapercibida en el resultado visual. Al mismo tiempo, uno de los hallazgos más representativos fue que la actividad llevó a los estudiantes a pensar en el rol del diseñador frente a estas tecnologías. Más que asumir la inteligencia artificial como sustituto del trabajo creativo, las respuestas muestran que fue entendida sobre todo como un apoyo para ampliar ideas, ensayar alternativas y abrir otras rutas de exploración.

Por otro lado, aunque la tendencia general fue favorable, también es necesario atender a las respuestas divergentes. La presencia de estudiantes que no percibieron una ampliación clara de posibilidades visuales, o que incluso manifestaron desacuerdo con la utilidad de la IA, muestra que la experiencia no fue leída de manera homogénea. Este grupo minoritario introduce un matiz importante: para algunos participantes, la intervención algorítmica no necesariamente enriqueció la propuesta, ya sea porque percibieron una pérdida de control, una menor autenticidad o una distancia entre el resultado generado y la intención original. Incluir estas voces permite equilibrar la lectura del estudio y evita reducir la experiencia a una aceptación exclusivamente positiva de la inteligencia artificial.

8.2. Interpretación cualitativa de respuestas abiertas

Las respuestas abiertas permitieron matizar los datos cuantitativos y ofrecieron una lectura más rica de la experiencia. En conjunto, puede apreciarse que los estudiantes no rechazaron la inteligencia artificial; más bien, la entendieron como una herramienta que puede sumar al proceso creativo siempre que no sustituya la mirada del diseñador. Esa idea aparece repetidamente en expresiones como *“usarla como apoyo, pero no para que nos haga todo el trabajo”*, *“es una herramienta de inspiración”*, *“suma a nuestro trabajo, mas no lo reemplaza”* o *“jamás reemplazará nuestro criterio”*.

Otro eje que aparece con fuerza es la noción de la IA como una vía para explorar otras perspectivas. Varias respuestas la vinculan con la posibilidad de ver propuestas distintas, ensayar caminos visuales alternativos o disponer de un banco de ideas cuando aparece el bloqueo creativo. En ese sentido, la herramienta fue percibida como una máquina capaz de generar imágenes y, a la vez, como un recurso que ayuda a abrir el campo de posibilidades dentro del proceso de diseño. También es relevante que varios estudiantes subrayaron la necesidad de saber usarla bien. No basta con activar una plataforma, es necesario formular buenos prompts, interpretar lo que devuelve la herramienta y decidir hasta dónde conviene dejarla intervenir. Esta observación es importante porque desplaza el centro del proceso hacia el criterio del diseñador. La IA aparece, entonces, como una herramienta útil, pero subordinada a una intención humana, a una capacidad de selección y a una mirada crítica.

A pesar de que existieron algunas respuestas de rechazo o cautela más marcada, el conjunto de comentarios muestra una postura bastante equilibrada: la IA puede ayudar, inspirar, ampliar y acompañar, pero no reemplaza la creatividad, el juicio ni la sensibilidad visual. Esa percepción coincide con lo observado en las obras analizadas en Padlet, donde la herramienta intervino de formas diversas, aunque siempre a partir de una propuesta inicial construida por el estudiante.

En este punto, las respuestas más críticas resultan especialmente valiosas, porque recuerdan que la IA no es neutral ni universalmente provechosa. La resistencia o incomodidad expresada por algunos estudiantes puede leerse como un indicio de que persisten interrogantes legítimos en torno a la autenticidad, la dependencia creativa y la posible pérdida de criterio visual. Precisamente por ello, su inclusión fortalece la interpretación del estudio.

9. Aportación

La principal aportación de esta investigación consiste en mostrar una experiencia pedagógica concreta en la que la inteligencia artificial se introduce como parte de un proceso de trabajo orientado a la observación, la resignificación visual y la reflexión sobre el diseño. En ese sentido, el estudio trasciende el registro del uso de una tecnología emergente en el aula y se centra en analizar qué ocurre cuando esa tecnología entra en diálogo con una propuesta visual previamente elaborada por el estudiante.

Otro aporte importante es que la investigación combina dos niveles que suelen aparecer separados: por un lado, el análisis visual de los productos publicados en Padlet y, por otro, la percepción que los propios estudiantes construyen sobre esa experiencia. Esta articulación permite observar lo que la IA produce sobre la imagen y, al mismo

tiempo, cómo es interpretada por quienes la utilizan. Los resultados muestran que el estudiantado la comprende como una herramienta útil para explorar ideas, ampliar perspectivas y tensionar su propio proceso creativo, antes que como un reemplazo del diseñador.

En el plano metodológico, el estudio propone una estrategia replicable en otros contextos de formación en diseño: partir de un objeto cotidiano, desarrollar una resignificación visual, intervenirla con inteligencia artificial y documentar el proceso en un repositorio colaborativo. El uso de Padlet fue especialmente valioso, porque convirtió el proceso en una evidencia organizada y visible, favoreciendo tanto la observación comparativa como la discusión en clase.

Desde esta mirada, la investigación aporta una mirada situada desde la educación superior ecuatoriana, algo especialmente pertinente en un momento en que muchos debates sobre inteligencia artificial y creatividad siguen dominados por experiencias externas. A partir de esta idea, el trabajo ofrece una referencia concreta sobre cómo pensar la IA en la formación en diseño desde un contexto local, sin reducirla ni a un entusiasmo tecnológico ni a un rechazo automático.

10. Conclusiones

La experiencia desarrollada en la asignatura Laboratorio Cocreativo permitió comprobar que la resignificación visual de objetos cotidianos es una estrategia fértil para activar observación, conceptualización y exploración formal en estudiantes de diseño gráfico. Cuando a ese proceso se incorpora una segunda fase de intervención con inteligencia artificial, la actividad gana una capa adicional de análisis, comparación y reflexión crítica.

El estudio muestra que la IA sí amplía posibilidades visuales, pero no lo hace de manera uniforme ni automática. En algunos casos intensifica la dimensión expresiva de la obra, en otros vuelve más explícita su carga conceptual y, en otros, abre rutas estilísticas que el estudiante no había imaginado. Ese comportamiento variable explica por qué el valor de la herramienta se vincula con el resultado que genera y con las decisiones de revisión y reinterpretación que activa.

Los datos de la encuesta y las respuestas abiertas coinciden en una idea central: los estudiantes reconocen que la inteligencia artificial puede ser útil para inspirar, desbloquear ideas y ensayar alternativas, pero insisten en que no debe reemplazar el criterio del diseñador. Esta tensión, lejos de ser un problema, constituye uno de los hallazgos más valiosos del estudio, porque demuestra que la experiencia pedagógica generó una comprensión menos ingenua de la tecnología.

Como resultado, los hallazgos indican que la incorporación de inteligencia artificial en la educación en diseño resulta más provechosa cuando se trabaja desde una lógica de experimentación crítica. Considerando esto, no se trata de delegar el proceso creativo en una herramienta, sino de usarla como un medio para comparar, cuestionar, seleccionar y pensar mejor. En esa medida, el diseñador no pierde la centralidad; al contrario, su papel se vuelve todavía más importante, porque es quien interpreta, decide y otorga sentido al resultado final.

Referencias bibliográficas

- Boden, M. A. (2016). *AI: Its nature and future*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Bourriaud, N. (2002). *Postproduction*. New York: Sternberg Press.
- Choi, D. E., Hong, S., Park, J., Chung, J. Y., & Kim, J. (2024). CreativeConnect: Supporting reference recombination for graphic design ideation with generative AI. In *Proceedings of the CHI, Conference on Human Factors in Computing Systems*. Honolulu, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642794>
- Fundación ProFuturo. (2025). *La llegada de la IA a la educación en América Latina: en construcción*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Rescatado de: <https://oei.int/wp-content/uploads/2025/06/la-llegada-de-la-ia-a-la-educacion-en-al-en-construccion-oei-profuturo.pdf>
- García-Meza, I. M., González Bello, E. O., & Morales-Holguín, A. (2026). Inteligencia artificial y pensamiento creativo en la formación del diseño: un análisis crítico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 293, 105-118. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi293.13381>
- Kicklighter, C., Seo, J. H., Andreassen, M., & Bujnoch, E. (2024). Empowering creativity with generative AI in digital art education. In *SIGGRAPH '24: ACM SIGGRAPH 2024 Educator's Forum*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3641235.3664438>
- Laba, N. (2026). Beyond magic: Prompting for style as affordance actualization in visual generative media. *New Media & Society*, 28 (1), 148-168. <https://doi.org/10.1177/14614448241286144>
- Li, H., Xue, T., Zhang, A., Luo, X., Kong, L., & Huang, G. (2024). The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis. *Heliyon*, 10 (21), e40037. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40037>
- Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Moscú: Strelka Press.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press.
- Naqvi, S. M., He, R., & Kaur, H. (2025). Catalyst for creativity or a hollow trend? A cross-level perspective on the role of generative AI in design. In *Proceedings of the 2025 CHI, Conference on Human Factors in Computing Systems*. Yokohama, Japón: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713233>
- Ogundipe, A. (2025). Generative AI, agency and aesthetic disruption in photographic art. *Journal of Aesthetics & Culture*, 17 (1), Article 2557675. <https://doi.org/10.1080/20004214.2025.2557675>
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Ámsterdam: Elsevier.
- Wu, Y., Zeng, X., & Lin, Q. (2024). Generative AI integrated educational model for user-centered design curriculum. In *Proceedings of the 2024 International Conference on Artificial Intelligence and Education*. Bangkok, Tailandia: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3722237.3722260>

Reseña curricular

Verónica Lucía Arévalo Vélez es arquitecta, magíster en Diseño Gráfico Digital y doctoranda en Arquitectura por la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Actualmente se desempeña como docente de la carrera de Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Manabí. Cuenta con 20 años de experiencia profesional en proyectos de diseño, construcción y fiscalización para entidades públicas y privadas. Su trayectoria también integra la fotografía, el arte y la redacción científica. Ha participado como ponente en eventos académicos nacionales e internacionales sobre Marca Ciudad. En el ámbito docente, ha desarrollado propuestas de enseñanza orientadas al aprendizaje significativo, la innovación pedagógica y la formación integral de los estudiantes.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.

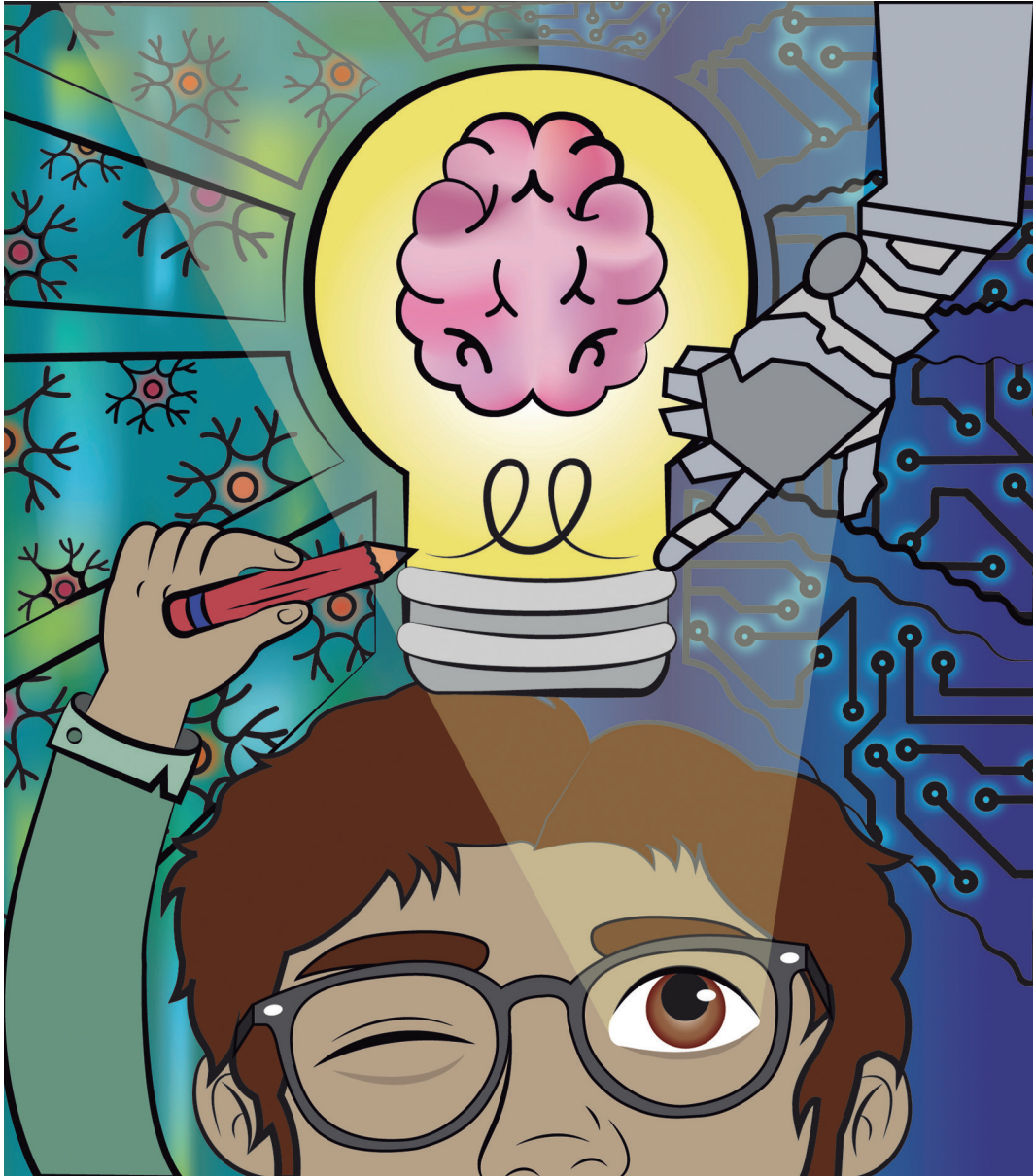


Imagen: Nicole García