

# MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volume 5

Issue 14

2026

**Director:** Ph.D. Richar Posso Pacheco

**Email:** [rjposso@revistamentor.ec](mailto:rjposso@revistamentor.ec)

**Website:** <https://revistamentor.ec/>

**Editor-in-Chief:** Ph.D. Susana Paz Viteri

**Editorial Coordinator:** Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

**Scientific Committee Coordinator:** Ph.D. Laura Barba Miranda

**Editorial Supervisor:** Ph.D. Isidro Lapuente Álvarez

**Editors' Committee Coordinator:** Msc. María Gladys Cóndor Chicaiza

**Reviewers' Board Coordinator:** PhD. Javier Fernández-Rio



## Articles

### **Artificial intelligence as an innovative tool in high school art education**

### **La inteligencia artificial como herramienta innovadora en la educación artística en el bachillerato**

Alex Javier Padilla Lluquín <sup>1</sup>

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0007-3023-3496>

Ruth Noemí Garófalo García <sup>1-2</sup>

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-6488-2936>

Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena-Ecuador <sup>1</sup>  
Universidad de Guayaquil, Guayaquil-Ecuador <sup>2</sup>

#### **Corresponding autor**

[alex.padillalluguin5523@upse.edu.ec](mailto:alex.padillalluguin5523@upse.edu.ec)  
[ruth.garofalog@ug.edu.ec](mailto:ruth.garofalog@ug.edu.ec)

**Received:** 10-01-2026

**Accepted:** 22-03-2026

**Available online:** 15-05-2026

## Abstract

The integration of artificial intelligence (AI) in education has generated new possibilities for teaching and learning processes, particularly in the development of artistic skills. The aim of this study was to propose pedagogical strategies mediated by the use of AI as an educational tool to enhance artistic and creative skills in high school students. A quantitative approach was employed, using a non-experimental, descriptive, and cross-sectional design. The sample consisted of 138 students selected through non-probabilistic purposive sampling. Data were collected באמצעות a survey using a structured questionnaire organized into three dimensions: AI use, creative skills, and pedagogical innovation. Data analysis was conducted using descriptive statistics, including frequencies and percentages. The results showed a favorable tendency toward the use of AI, particularly in supporting the understanding of artistic content and the creative process; however, relevant levels of neutrality were identified regarding its impact on creativity. It is concluded that AI has potential as an educational resource, although its effective integration requires pedagogical mediation and teacher guidance.

**Keywords:** Artificial intelligence, arts, ethics, tool.

## Resumen

La integración de la inteligencia artificial en la educación ha generado nuevas posibilidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en el desarrollo de habilidades artísticas. El objetivo del estudio fue proponer estrategias pedagógicas mediadas por el uso de la IA como herramienta educativa para la mejora de las habilidades artísticas y creativas en estudiantes de bachillerato. Se empleó un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, descriptivo y transversal. La muestra estuvo conformada por 138 estudiantes seleccionados mediante muestreo no probabilístico intencional. La técnica utilizada fue la encuesta, aplicada mediante un cuestionario estructurado en tres dimensiones: uso de la IA, habilidades creativas e innovación pedagógica. El análisis se realizó mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias y porcentajes. Los resultados evidenciaron una tendencia favorable hacia el uso de la IA, especialmente en la comprensión de contenidos artísticos y como apoyo al proceso creativo, aunque se identificaron niveles relevantes de neutralidad en relación con su impacto en la creatividad. Se concluye que la IA presenta potencial como recurso educativo, pero su integración requiere mediación pedagógica y orientación docente.

**Palabras clave:** Inteligencia artificial, artes, ética, herramienta.

## Introduction

La incorporación de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo ha generado transformaciones significativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en entornos mediados por tecnologías digitales (Paguay-Simbaña et al., 2024). Diversas herramientas

basadas en IA facilitan la presentación, estructuración y comprensión de contenidos, lo que ha contribuido a modificar las dinámicas formativas en distintos niveles educativos (Gómez, 2023). Su integración responde a avances tecnológicos y a la necesidad de adaptar la educación a escenarios digitales cada vez más complejos y demandantes (CEPAL, 2021).

Desde una perspectiva histórica, Álvarez Merelo & Cepeda Morante (2024) señalan que los primeros intentos de aplicar la IA en la educación se remontan a las décadas de 1950 y 1960, cuando se exploró el uso de computadoras para simular procesos cognitivos y apoyar el aprendizaje. En la década de 1970, el desarrollo de sistemas como LOGO permitió la interacción directa de los estudiantes con entornos computacionales orientados al aprendizaje de la programación (Valverde Pérez & Negrete Yankelevich, 2025). Estos antecedentes evidencian que la relación entre tecnología y educación ha evolucionado progresivamente hacia modelos más interactivos y personalizados.

La expansión de la IA ha trascendido el ámbito estrictamente técnico, integrándose en múltiples campos como el transporte, la economía, la salud y la educación, donde ha demostrado su capacidad para optimizar procesos y reducir errores humanos (Ocaña-Fernández et al., 2019). Esta presencia generalizada ha generado un entorno en el que los estudiantes mantienen una interacción constante con tecnologías digitales, lo que plantea la necesidad de orientar su uso hacia fines educativos que promuevan aprendizajes significativos (Bejar Alegria et al., 2025).

La relación entre tecnología y creación en el campo artístico ha sido objeto de interés desde hace varias décadas (Zambrano Meza, 2025). Experiencias como la exposición *Cybernetic Serendipity* evidenciaron tempranamente la interacción entre arte y tecnología, destacando la colaboración entre artistas y científicos en la producción creativa (Arts Editorial Office, 2018). Desarrollos posteriores como el sistema AARON (Cordeschi, 2007). El proyecto Next Rembrandt y la artista humanoide Ai-Da reflejan avances relevantes en la generación de obras mediante sistemas computacionales (Marín Viadel et al., 2024), estos casos corresponden a contextos altamente especializados, lo que limita su aplicación directa en escenarios educativos formales.

En el ámbito educativo se advierten que el uso de la IA requiere una orientación ética y pedagógica adecuada, ya que su utilización sin un enfoque crítico puede afectar el desarrollo del pensamiento analítico y la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes (Aparicio Gómez, 2023; Incio Flores et al., 2021). Lo que resulta especialmente relevante en niveles como el bachillerato, donde se consolidan habilidades cognitivas, creativas y expresivas fundamentales para la formación integral.

A pesar del crecimiento de estas tecnologías, la evidencia científica muestra que el uso de la IA en la educación artística continúa siendo un campo insuficientemente explorado, particularmente en lo relacionado con el desarrollo de habilidades artísticas y creativas en estudiantes de nivel bachillerato (Rossel Garron, 2025). Aunque existen aplicaciones capaces de generar imágenes y asistir en procesos creativos, su integración pedagógica aún no ha sido suficientemente sistematizada ni evaluada en contextos educativos concretos.

En este sentido, la IA fue concebida para simular capacidades cognitivas humanas; sin embargo, en el ámbito artístico, su potencial para generar creatividad original sigue siendo objeto de debate (Ortiz Arroba, 2024). Las tecnologías no logran sustituir los procesos creativos propios del arte contemporáneo, caracterizados por la ruptura de paradigmas y la construcción de nuevos significados (Bracamonte Ocaña, 2024). Esta limitación refuerza la necesidad de comprender la IA no como un reemplazo del proceso creativo, sino como una herramienta que requiere mediación pedagógica.

Se identifica un vacío respecto a la integración de la IA como recurso didáctico en la educación artística de nivel bachillerato, particularmente en relación con estrategias que orienten su uso en el desarrollo de habilidades creativas dentro de un marco ético y formativo. Esta brecha limita tanto la comprensión del fenómeno como su aplicación efectiva en contextos educativos reales. El estudio tuvo como objetivo proponer estrategias pedagógicas mediadas por el uso de la IA como herramienta educativa para la mejora de las habilidades artísticas y creativas de los estudiantes en el nivel de bachillerato.

## **Methodology**

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de tipo descriptivo y de corte transversal, orientado a analizar el uso de la IA y su relación con el desarrollo de habilidades creativas en estudiantes de nivel bachillerato. Este diseño permite describir fenómenos tal como ocurren en su contexto natural, sin manipulación de variables, lo que resulta pertinente cuando se busca comprender percepciones y prácticas educativas en escenarios reales (Hernández et al., 2014).

La investigación se llevó a cabo en una institución educativa La Salle, en el nivel de educación secundaria. La población estuvo conformada por 904 estudiantes matriculados en bachillerato. Se seleccionó una muestra no probabilística de tipo intencional de 154 estudiantes correspondientes a primero y segundo de bachillerato, considerando como criterio de inclusión que estos niveles cursan la asignatura de Educación Cultural y Artística según el currículo nacional vigente (Ministerio de Educación, 2021). La elección de este tipo de muestreo se fundamenta en la necesidad de trabajar con un grupo específico que presenta características relevantes para el estudio.

Durante el proceso de recolección de datos, se registró una pérdida muestral de 16 participantes, quienes no respondieron al instrumento debido a inasistencia, falta de acceso al correo institucional o decisión voluntaria de no participar. En consecuencia, la muestra final analizada estuvo constituida por 138 estudiantes, lo que representa el grupo efectivo del estudio. Esta información se presenta de manera transparente con el fin de evidenciar la diferencia entre la muestra planificada y la muestra real, así como las condiciones que influyeron en la participación de los sujetos.

La técnica de recolección de información fue la encuesta, aplicada mediante un cuestionario estructurado de 12 ítems, diseñado en función de tres dimensiones analíticas: uso de la IA, desarrollo de habilidades creativas e innovación pedagógica. Cada dimensión agrupó un conjunto de preguntas orientadas a explorar percepciones, prácticas y valoraciones de los estudiantes respecto al uso de la IA en el contexto educativo. El instrumento fue elaborado a partir de la revisión de literatura relacionada con el uso de tecnologías emergentes y creatividad, aunque no se realizó un proceso formal de validación por expertos ni análisis de confiabilidad, lo cual se reconoce como una limitación del estudio.

El cuestionario utilizó una escala tipo Likert de tres opciones de respuesta: totalmente de acuerdo, neutral y totalmente en desacuerdo. La inclusión de la opción neutral permitió identificar niveles de indecisión o ausencia de postura frente al uso de la IA, particularmente en un contexto donde su incorporación en la educación aún genera debate. Esta decisión metodológica, aunque no corresponde a la escala Likert tradicional de cinco puntos, se adoptó con el propósito de simplificar la respuesta de los participantes y facilitar la interpretación de tendencias generales.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de un formulario digital en Microsoft Forms, el cual fue distribuido a los estudiantes a través de los canales institucionales oficiales, incluyendo correo electrónico y la plataforma interna La Salle System. El proceso se desarrolló durante el periodo académico correspondiente, garantizando que los participantes respondieran en condiciones de acceso remoto y de manera autónoma. Se establecieron lineamientos para asegurar que la aplicación del instrumento se realizara de forma uniforme para todos los participantes.

Para el análisis de la información se empleó estadística descriptiva, utilizando el programa Microsoft Excel para el procesamiento de los datos. Se calcularon frecuencias y porcentajes, organizados en función de las dimensiones previamente definidas, lo que permitió interpretar los resultados de manera estructurada y coherente con los objetivos del estudio. Este tipo de análisis es adecuado para estudios descriptivos, ya que facilita la identificación de patrones y tendencias en las respuestas de los participantes.

En cuanto a los aspectos éticos, se garantizó la participación voluntaria de los estudiantes, quienes fueron informados sobre los objetivos del estudio antes de responder el cuestionario. Se aseguró la confidencialidad de la información recolectada y el anonimato de los participantes, evitando la identificación de datos personales.

## Results

### Uso de la inteligencia artificial

Tabla 1

*Distribución de respuestas. Uso de la IA*

Ítem	Totalmente de acuerdo (%)	Neutral (%)	En desacuerdo (%)
Uso de IA en tareas escolares	42.34	56.20	1.46
Promoción docente del uso de IA	33.33	60.14	6.52
IA facilita comprensión en arte	52.90	42.75	4.35
Uso ético de la IA	74.64	23.91	1.45

En la dimensión “Uso de la inteligencia artificial” se observa una distribución de respuestas caracterizada por un predominio de las categorías “totalmente de acuerdo” y “neutral”. El mayor nivel de acuerdo se registra en el ítem relacionado con el uso ético de la IA, mientras que los niveles más altos de neutralidad se presentan en el uso de IA en tareas escolares y en la promoción docente de estas herramientas. La categoría “en desacuerdo” presenta valores bajos en todos los ítems, lo que evidencia una menor proporción de respuestas negativas dentro de esta dimensión. En términos generales, los datos muestran una variabilidad entre aceptación directa y posturas intermedias frente al uso de la IA.

### Habilidades creativas

Tabla 2

*Distribución de respuestas. Habilidades creativas*

Ítem	Totalmente de acuerdo (%)	Neutral (%)	En desacuerdo (%)
IA ayuda a expresar ideas artísticas	47.10	42.03	10.87
IA estimula la creatividad	31.88	52.09	16.03
IA permite aprender nuevas técnicas	54.01	39.42	6.57
IA mejora calidad visual de obras	57.66	36.50	5.84

En la dimensión “Habilidades creativas” se evidencia una distribución más equilibrada entre las tres categorías de respuesta. Los porcentajes más altos de acuerdo se presentan en los ítems relacionados con la mejora de la calidad visual de las obras y el aprendizaje de nuevas técnicas. Se observa una mayor concentración de respuestas en la categoría “neutral” en el ítem vinculado al estímulo de la creatividad, esta dimensión presenta los valores más altos en la categoría “en desacuerdo” en comparación con las otras dimensiones, lo que indica una mayor dispersión en las respuestas de los participantes.

### Innovación pedagógica

Tabla 3

*Distribución de respuestas. Innovación pedagógica*

Ítem	Totalmente de acuerdo (%)	Neutral (%)	En desacuerdo (%)
IA complementa la creatividad humana	62.32	31.16	6.52
IA como innovación en arte	51.45	45.65	2.90
IA mejora claridad de ideas	49.64	46.72	3.65
IA mejora el aprendizaje en arte	48.55	47.83	3.62

En la dimensión “Innovación pedagógica” se observa un predominio de respuestas en la categoría “totalmente de acuerdo”, especialmente en el ítem relacionado con el papel complementario de la IA en la creatividad humana. También se registran porcentajes elevados en la categoría “neutral” en los ítems vinculados con la mejora del aprendizaje y la claridad de ideas. La categoría “en desacuerdo” presenta valores bajos en todos los casos, lo que refleja una menor presencia de respuestas negativas.

## Discussion

Los resultados evidencian una tendencia general hacia la aceptación del uso de la IA en el contexto educativo, particularmente en relación con su aplicación en el aprendizaje de las artes. Esta disposición se refleja en el predominio de respuestas favorables en dimensiones como el uso de la IA y la innovación pedagógica, lo cual coincide con estudios que destacan el potencial de estas tecnologías para facilitar el acceso al conocimiento y diversificar las estrategias de enseñanza (Lara Calle et al., 2025). La presencia significativa de respuestas neutrales sugiere que dicha aceptación no es homogénea, sino que aún coexisten posturas de incertidumbre frente a su integración en los procesos formativos.

En la dimensión relacionada con el uso de la IA, los hallazgos muestran que los estudiantes reconocen su utilidad en tareas académicas y en la comprensión de contenidos artísticos, aunque con niveles importantes de neutralidad. Este comportamiento puede interpretarse a la luz de lo planteado se señala que los estudiantes, en tanto sujetos en formación, requieren comprender el funcionamiento y las implicaciones de los sistemas con los que interactúan (Bolaño-García & Duarte-Acosta, 2023). La alta valoración del uso ético de la IA observada en los resultados sugiere que los estudiantes perciben su utilidad y la necesidad de regular su uso dentro del proceso educativo.

La dimensión de habilidades creativas, los resultados evidencian una mayor dispersión en las respuestas, especialmente en lo relativo al impacto de la IA en el estímulo de la creatividad. Si bien se identifican niveles favorables en aspectos como la mejora de la calidad visual y el aprendizaje de nuevas técnicas, la persistencia de respuestas neutrales y, en menor medida, de desacuerdo, indica que la relación entre IA y creatividad no es percibida de manera uniforme. Este hallazgo resulta consistente con la literatura que advierte que, aunque la IA puede apoyar procesos creativos, no sustituye los procesos cognitivos y expresivos propios del sujeto (Loáiciga Gutiérrez et al., 2024)

En la dimensión de innovación pedagógica, los resultados muestran una valoración predominantemente positiva de la IA como herramienta complementaria en el aprendizaje. Los estudiantes reconocen su capacidad para contribuir al desarrollo de actividades artísticas y para apoyar la generación de ideas; sin embargo, los niveles de neutralidad en ítems relacionados con la mejora del aprendizaje evidencian que su impacto aún no es plenamente consolidado. Este comportamiento puede vincularse con la necesidad de mediación docente en el uso de estas herramientas, tal como lo plantea la literatura, que destaca el rol del docente como orientador del

proceso educativo y como responsable de integrar la tecnología de manera pedagógicamente significativa (Eras Guaman et al., 2024).

Los resultados permiten observar que la IA es percibida por los estudiantes como un recurso con potencial educativo, particularmente en el ámbito artístico; sin embargo, su integración efectiva depende de factores como la orientación pedagógica, la comprensión crítica de su funcionamiento y el acompañamiento docente. La coexistencia de respuestas favorables y neutrales sugiere que el proceso de incorporación de estas tecnologías en el contexto educativo aún se encuentra en una fase de transición, en la que se requiere mayor consolidación de estrategias didácticas que articulen su uso con el desarrollo de habilidades creativas.

## Conclusions

Los estudiantes de nivel bachillerato presentan una disposición favorable hacia el uso de la IA en el ámbito educativo, particularmente en el área artística, esta aceptación se manifiesta en el reconocimiento de su utilidad para apoyar la comprensión de contenidos y el desarrollo de actividades académicas; sin embargo, la presencia de respuestas neutrales indica que esta integración aún no se encuentra plenamente consolidada en la experiencia formativa de los estudiantes.

En el desarrollo de habilidades creativas, se identificó que la IA es percibida como un recurso que contribuye a la exploración de nuevas técnicas y a la mejora de la expresión visual, aunque su impacto en el estímulo de la creatividad no es homogéneo. Los estudiantes reconocen a la IA como una herramienta complementaria y no sustitutiva del proceso creativo, lo que refuerza la necesidad de su integración bajo una mediación pedagógica que oriente su uso de manera crítica, ética y formativa.

El estudio permitió proponer estrategias pedagógicas orientadas a la incorporación de la IA en la educación artística de nivel bachillerato, destacando la importancia del acompañamiento docente en su implementación. Las limitaciones asociadas al muestreo no probabilístico y a la ausencia de validación formal del instrumento restringen la generalización de los resultados, por lo que se recomienda desarrollar futuras investigaciones con diseños metodológicos más robustos que permitan profundizar en la relación entre IA y desarrollo creativo en contextos educativos diversos.

## References

- Álvarez Merelo, J. C., & Cepeda Morante, L. J. (2024). El impacto de la inteligencia artificial en la enseñanza y el aprendizaje: The impact of artificial intelligence on teaching and Learning. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2061>

- Aparicio Gómez, W. O. (2023). La Inteligencia Artificial y su Incidencia en la Educación: Transformando el Aprendizaje para el Siglo XXI. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2), 217-230. <https://doi.org/10.51660/ripie.v3i2.133>
- Arts Editorial Office. (2018). The Original “Cybernetic Serendipity” Special Issue of Studio International to Be Reprinted. *Arts*, 7(2), 13. <https://doi.org/10.3390/arts7020013>
- Bejar Alegria, M. X., Anangonó Rosero, G. G., Vera Arroyo, D. M., & Cango Zhinín, M. Á. (2025). Integración de IA en el Aula: Estrategias para que los Docentes Integren IA en sus Métodos de Enseñanza, Optimizando el Tiempo y la Interacción con los Estudiantes. *Revista Social Fronteriza*, 5(1). [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)613](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)613)
- Bolaño-García, M., & Duarte-Acosta, N. (2023). Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación. *Revista Colombiana de Cirugía*. <https://doi.org/10.30944/20117582.2365>
- Bramonte Ocaña, M. A. (2024). Reivindicación de la subjetividad sensorial ante la inteligencia artificial en la creación artística. *MAGOTZI Boletín Científico de Artes del IA*, 12(23), 22-27. <https://doi.org/10.29057/ia.v12i23.11644>
- CEPAL. (2021). *Tecnologías digitales para un nuevo futuro*. CEPAL.
- Cordeschi, R. (2007). AI TURNS FIFTY: REVISITING ITS ORIGINS. *Applied Artificial Intelligence*, 21(4-5), 259-279. <https://doi.org/10.1080/08839510701252304>
- Eras Guaman, Y. E., Camacho Martínez, Á. E., Echeverría Saldarriaga, P. F., Jaramillo Montecinos, R. V., & Maldonado, M. D. R. (2024). Innovación educativa mediante inteligencia artificial en la enseñanza del siglo XXI. Una revisión sistemática: Educational innovation through artificial intelligence in 21st century teaching. A systematic review. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2575>
- Gómez, W. O. A. (2023). La Inteligencia Artificial y su Incidencia en la Educación: Transformando el Aprendizaje para el Siglo XXI. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2), 217-230. <https://doi.org/10.51660/ripie.v3i2.133>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Incio Flores, F. A., Capuñay Sanchez, D. L., Estela Urbina, R. O., Valles Coral, M. Á., Vergara Medrano, E. E., & Elera Gonzales, D. G. (2021). Inteligencia artificial en educación: Una revisión de la literatura en revistas científicas internacionales. *Apuntes Universitarios*, 12(1). <https://doi.org/10.17162/au.v12i1.974>
- Lara Calle, A., Palma Bravo, N. J., Barrazueta, S., & Fonte, C. D. (2025). Tendencias y enfoques de la inteligencia artificial en la educación: Un análisis bibliométrico con perspectiva contextual en Ecuador. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 673-701. <https://doi.org/10.70577/asce.v4i4.467>
- Loáiciga Gutiérrez, J. L., Chanto Espinoza, C. L., & Chaves Jaén, C. (2024). La influencia de la inteligencia artificial en la creatividad y el pensamiento crítico en estudiantes

- universitarios. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45485.  
[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)485](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)485)
- Marín Viadel, R., Campos, R., & Roldán, J. (2024). Inteligencia artificial, Goya y el aprendizaje del dibujo. Primeros pasos. *Arte, Individuo y Sociedad, Avance en línea*, 1-17.  
<https://doi.org/10.5209/aris.92891>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo Priorizado con énfasis en competencias*. Ministerio de Educación. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Currículo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Elemental.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Currículo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf)
- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L. A., & Garro-Aburto, L. L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Propósitos y Representaciones*, 7(2).  
<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.274>
- Ortiz Arroba, F. (2024). La inteligencia artificial y la transformación de las expresiones artísticas. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, (10), 65-84.  
<https://doi.org/10.32719/26312514.2024.10.4>
- Paguay-Simbaña, M. Y., Jimenez-Abad, D., Quiliguango-Lanchimba, V. F., Maynaguez-Canacuan, M. P., Coello-García, C. de los Á., & Coello-Ortiz, S. M. (2024). La ética en el uso de la inteligencia artificial en los procesos educativos. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 145-158. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.12>
- Rossel Garron, A. (2025). Inteligencia Artificial en la educación artística: Una perspectiva sobre su integración en la estética andina. *Aportes*, 1(38), 95-104.  
<https://doi.org/10.56992/a.v1i38.503>
- Valverde Pérez, N., & Negrete Yankelevich, S. (2025). Historias de la Inteligencia Artificial: Pasado y presente. *Asclepio*, 77(2), 1413. <https://doi.org/10.3989/asclepio.2025.1413>
- Zambrano Meza, M. (2025). El arte en la era de la Inteligencia Artificial. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de artes visuales*, (19), 1. <https://doi.org/10.36677/eot.v0i19.24278>

### **Funding**

The authors received no funding for the development of the research.

### **Conflict of Interest**

The authors declare that they have no conflicts of interest.

### **Author Contributions**

The authors contributed to the development of the manuscript.