

Student Creativity at Risk: A Scoping Review of the Negative Effects of Generative AI in University Education

Steve Jason Umán Juarez²; Carmen Rosa Hurtado Laura de Mera³; Giovanna Irayda Alcántara Cuba de Byrne⁴;
Luis Alberto Byrne Jaramillo⁵, Kenji Alberto Chung Sanchez¹

¹Universidad Cesar Vallejo, Perú, kchungc@ucvvirtual.edu.pe

^{2,3,4,5}Universidad San Ignacio de Loyola, Perú, steve.umana@epg.usil.pe, carmen.hurtadol@usil.pe,
giovanna.alcantara@epg.usil.pe, luis.byrne@epg.usil.pe

Abstract— Despite the growing use of generative artificial intelligence (AI) in higher education, there remains a limited critical understanding of its effects on key formative dimensions such as creativity. While its benefits are widely acknowledged, the associated risks have been insufficiently explored. In response to this gap, the present study conducted a scoping review aimed at identifying and analyzing the main negative effects of exposure to AI-generated content on student creativity. The methodological approach followed Arksey and O’Malley’s framework, complemented by the PRISMA 2020 diagram. The search was carried out in the Scopus database, restricted to open-access documents in English and Spanish, published between 2022 and 2025. From an initial set of 1,234 records, 26 studies met the inclusion criteria for full analysis. The findings were categorized into six emerging dimensions: cognitive, emotional, ethical, pedagogical, social, and technical. Common patterns included loss of divergent thinking, reduced originality, creative dependency, demotivation, and the deterioration of critical judgment. It is concluded that the negative impact of AI on creativity is neither uniform nor inevitable, but rather conditioned by the pedagogical, ethical, and formative frameworks guiding its use.

Keywords-- Artificial intelligence, Creativity, Higher education, Generative technologies

La creatividad estudiantil en riesgo: revisión de alcance sobre los efectos negativos de la IA generativa en la educación universitaria

Steve Jason Umán Juarez²; Carmen Rosa Hurtado Laura de Mera³; Giovanna Irayda Alcántara Cuba de Byrne⁴;
Luis Alberto Byrne Jaramillo⁵, Kenji Alberto Chung Sanchez¹

¹Universidad Cesar Vallejo, Perú, kchungc@ucvvirtual.edu.pe

^{2,3,4,5}Universidad San Ignacio de Loyola, Perú, steve.umam@epg.usil.pe, carmen.hurtadol@usil.pe,
giovanna.alcantara@epg.usil.pe, luis.byrne@epg.usil.pe

Resumen— Pese al uso creciente de la inteligencia artificial (IA) generativa en la educación superior, persiste una limitada comprensión crítica de sus efectos en dimensiones formativas clave como la creatividad. Aunque se destacan sus beneficios, los riesgos asociados han sido poco explorados. En respuesta a esta brecha, el presente estudio desarrolló una revisión de alcance con el objetivo de identificar y analizar los principales efectos negativos de la exposición a contenidos generados por IA sobre la creatividad estudiantil. Se aplicó el enfoque metodológico de Arksey y O’Malley, complementado con el diagrama PRISMA 2020. La búsqueda se realizó en la base de datos Scopus, restringida a documentos en inglés y español, publicados entre 2022 y 2025, con acceso abierto. De un total inicial de 1234 registros, 26 estudios cumplieron con los criterios de inclusión para su análisis integral. Los hallazgos se organizaron en seis categorías emergentes: cognitiva, emocional, ética, pedagógica, social y técnica. Se identificaron patrones comunes como la pérdida de pensamiento divergente, la disminución de la originalidad, la dependencia creativa, la desmotivación y el deterioro del juicio crítico. Se concluye que el impacto negativo de la IA en la creatividad no es uniforme ni inevitable, sino condicionado por los marcos pedagógicos, éticos y formativos que orientan su uso.

Palabras clave-- Inteligencia artificial, Creatividad, Educación superior, Tecnologías generativas

I. INTRODUCCIÓN

La irrupción de la inteligencia artificial (IA) generativa en la educación superior ha abierto un debate profundo sobre sus implicancias en el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, entre ellas, la creatividad [1]. Herramientas como ChatGPT, Deepseek, Copilot y otras IA’s han demostrado ser capaces de generar textos, imágenes y soluciones con niveles de sofisticación crecientes, desafiando los límites tradicionales de la autoría y la producción de conocimiento en entornos académicos [2]. Si bien estas tecnologías prometen optimizar procesos y expandir el acceso a la información, diversas investigaciones recientes advierten que su uso intensivo, especialmente sin una mediación pedagógica crítica, podría afectar negativamente la creatividad de los estudiantes universitarios [3].

La creatividad, entendida como la capacidad de generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y

producir expresiones auténticas, constituye un pilar fundamental en la formación superior, particularmente en contextos que exigen pensamiento crítico, autonomía intelectual y sensibilidad cultural [4]. No obstante, la automatización de tareas creativas por parte de sistemas de IA ha comenzado a sustituir procesos tradicionalmente humanos, lo que ha generado una preocupación creciente en la comunidad académica y educativa.

A pesar del creciente volumen de estudios sobre IA en educación, existe una limitada sistematización crítica centrada específicamente en los efectos negativos que su uso puede tener sobre la creatividad estudiantil. Los riesgos no se restringen a lo técnico o cognitivo, sino que abarcan dimensiones emocionales, éticas, pedagógicas, sociales y estructurales, evidenciando una problemática compleja y multidimensional. En este contexto, surge la necesidad de realizar una revisión de alcance que permita mapear, sintetizar y categorizar la evidencia empírica más reciente sobre esta problemática.

El presente estudio responde a esta necesidad mediante una revisión de alcance orientada a identificar y analizar los principales efectos negativos de la IA generativa sobre la creatividad en estudiantes universitarios. A través de una metodología estructurada y rigurosa, se busca ofrecer una visión comprensiva de los desafíos que esta tecnología plantea para la formación creativa en la educación superior, y abrir el debate sobre las condiciones éticas, pedagógicas y técnicas necesarias para salvaguardar el pensamiento original en la era de la automatización.

II. METODOLOGÍA

Se utilizó uno de los enfoques metodológicos más reconocidos para la realización de revisiones de alcance [5], ampliamente aceptado por su capacidad para ofrecer una visión integral y estructurada de la literatura relevante sobre un tema específico. A continuación, se detallan las etapas del marco metodológico adoptado en el presente estudio de alcance:

Etapa 1: Identificación de la pregunta de investigación

¿Qué se conoce actualmente sobre el impacto negativo de la exposición a contenido generado por inteligencia artificial en la creatividad de los estudiantes en un contexto universitario?

Etapa 2: Identificación de estudios relevantes

Para la identificación de estudios pertinentes, se exploraron inicialmente bases de datos académicas, siendo Scopus la principal fuente consultada. La ecuación de búsqueda se estructuró a partir de tres bloques temáticos directamente relacionados con el objeto de estudio: Estudiantes universitarios (bloque 1), Creatividad (bloque 2) e Inteligencia Artificial (bloque 3).

Cada bloque se conformó mediante la combinación de descriptores clave utilizando operadores booleanos, con el objetivo de maximizar la precisión y relevancia de los resultados. Los bloques temáticos se integraron mediante el operador booleano AND, y se aplicaron filtros en los campos TITLE-ABS-KEY, tal como se detalla en la Tabla I.

TABLA I
DESCRIPTORES Y CAMPOS DE BÚSQUEDA

Bloque temático	Formula de búsqueda
Estudiantes Universitarios	students OR learners OR "university students" OR "college students"
Creatividad	creativity OR "creative thinking" OR "divergent thinking" OR "spontaneous creativity"
Inteligencia Artificial	"artificial intelligence" OR "AI-generated content" OR "generative AI" OR "ChatGPT" OR "machine-generated content" OR "AI tools"
Estrategia de búsqueda para Block 1, Block 2 and Block 3	TITLE-ABS-KEY (students OR learners OR "university students" OR "college students") AND TITLE-ABS-KEY (creativity OR "creative thinking" OR "divergent thinking" OR "spontaneous creativity") AND TITLE-ABS-KEY ("artificial intelligence" OR "AI-generated content" OR "generative AI" OR "ChatGPT" OR "machine-generated content" OR "AI tools")

En total, tomando al 16 de junio del 2025 como fecha de corte, se obtuvieron un total de 1234 en Scopus con lo cual finaliza la etapa inicial de identificación.

Etapa 3: selección de los estudios

Posteriormente, se desarrolló la fase de selección, considerando que la producción científica sobre el tema se encontraba dispersa entre diversas áreas disciplinares e idiomas. Se aplicaron filtros para limitar los resultados a publicaciones en inglés y español, dentro del periodo 2022–2025, en concordancia con el interés de abordar un enfoque postpandemia. Asimismo, se restringió la búsqueda por tipo de documento, incluyendo únicamente artículos científicos y ponencias de conferencias (conference papers), lo que resultó en la exclusión de 449 registros y una muestra preliminar de 785 documentos.

En la fase de elegibilidad, se incorporó el filtro "ALL OPEN ACCESS", lo que llevó a la exclusión de 576 registros, obteniendo así 209 documentos disponibles a texto completo. Estos fueron exportados en formato CSV e importados al gestor de referencias Zotero para la revisión sistemática de los resúmenes. Durante el proceso de importación, Zotero identificó 4 documentos eliminados por las editoriales científicas debido a problemas de validez o integridad, por lo que la muestra final en esta etapa quedó conformada por 205 documentos.

Finalmente, la fase de inclusión se centró en la revisión exhaustiva de los textos completos, estableciendo como principal criterio de inclusión aquellos estudios que evidenciaran, de forma directa o indirecta, el impacto negativo de la inteligencia artificial sobre el pensamiento creativo o la creatividad. Para facilitar el trabajo colaborativo, se utilizó la versión en línea de Zotero en modo compartido. Los artículos fueron distribuidos entre los miembros del equipo, identificados mediante las siglas correspondientes a sus iniciales (ver Tabla II). Tras la revisión, se seleccionaron 26 artículos que cumplieron con los criterios establecidos.

TABLA II.
DISTRIBUCIÓN Y SELECCIÓN DE ARTÍCULOS

Revisor Especialista	Rango de documentos analizados	documentos seleccionados
GA	1-50	10
KCH	51-100	3
CH	101-150	6
SJ	151-205	7
Total	205	26

Siguiendo las orientaciones de [5], se establece una distinción conceptual entre las revisiones sistemáticas y las revisiones de alcance. Este estudio se adhiere a dicha clasificación, dejando explícito que se trata de una revisión de alcance y no de una revisión sistemática. Sin embargo, con el objetivo de fortalecer la transparencia y trazabilidad del proceso de selección, se incorporó el uso del diagrama de flujo PRISMA 2020 [6], tal como se muestra en la Fig. 1.

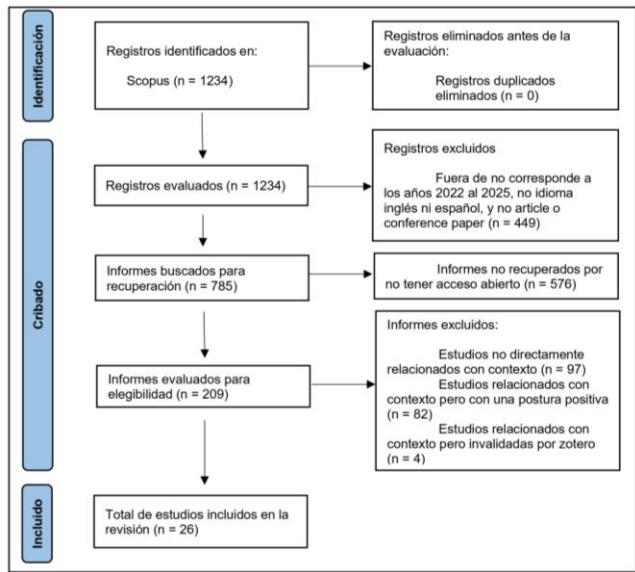


Fig. 1. Diagrama de flujo PRISMA 2020

Etapa 4: Representación gráfica de los datos

Se elaboró una matriz de evaluación en línea con el propósito de extraer los hallazgos más relevantes de cada investigación incluida. Siguiendo el enfoque analítico-descriptivo propuesto por [5], se estructuró un modelo que permitió organizar la información de manera sistemática y coherente.

Para la elaboración de la síntesis final de los 26 estudios seleccionados, se aplicó un marco analítico común que incluyó los siguientes elementos: objetivo, metodología, resultados y conclusiones de cada trabajo. La información consolidada fue integrada en un texto sintético, el cual se procesó posteriormente mediante el software ATLAS.ti versión 9, con el fin de facilitar su categorización y análisis temático.

Etapa 5: Recopilar, resumir e informar los resultados

El texto consolidado elaborado en la fase previa fue incorporado al software ATLAS.ti versión 9, lo que permitió agrupar múltiples códigos en torno a categorías emergentes. En total, se identificaron 30 códigos iniciales, los cuales fueron organizados y sintetizados en 6 códigos finales, integrados dentro de las categorías emergentes definidas (Fig. 2).

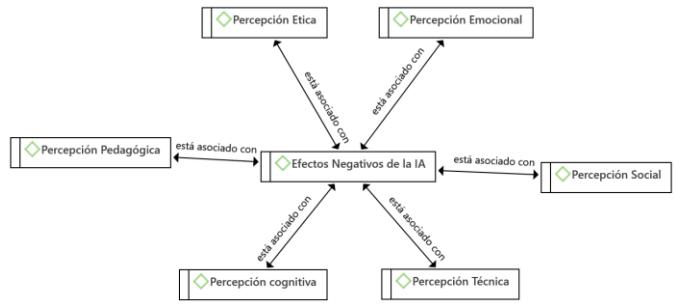


Figura 2. La red semántica de las categorías emergentes. Exportado desde ATLAS.ti versión 9.

II. RESULTADOS

Los resultados del estudio pueden resumirse en 6 categorías emergentes. A continuación, se presentan los hallazgos mediante una tabla que documenta las categorías y el número de estudios correspondientes a cada uno (Tabla III).

TABLA III.
NUMERO ESTUDIOS POR CATEGORIA

Categoría	Numero de estudios	%
Perspectiva Cognitiva	11	36,7%
Perspectiva Emocional	5	16,7%
Perspectiva Ética	4	13,3%
Perspectiva Pedagógica	4	13,3%
Perspectiva Social	3	10,0%
Perspectiva Técnica	3	10,0%
Total	30	100,0%

Para garantizar la trazabilidad y la replicabilidad de la investigación, se comparten los estudios seleccionados para cada categoría (Tabla IV).

TABLA IV.
ESPECIFICOS ESTUDIOS POR CATEGORIA

Categoría	Referencia
Perspectiva Cognitiva	[7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17]
Perspectiva Emocional	[7], [18], [19], [20]
Perspectiva Ética	[8], [21], [22], [23]
Perspectiva Pedagógica	[9], [24], [25], [26]
Perspectiva Social	[27], [28], [29]
Perspectiva Técnica	[30], [31], [32]

II. DISCUSIÓN

Esta sección se enfocó en la sistematización crítica de los efectos negativos de la Inteligencia Artificial (IA) en el proceso creativo, basándose en estudios actuales, prácticos, evidencias empíricas y reflexiones académicas post pandemia, que evidencian sus posibles limitaciones, riesgos y afectaciones que respaldan las 6 perspectivas identificadas. De igual modo, se revisaron análisis y resultados de investigaciones en contexto educativos, que permitan evidenciar el impacto negativo de la IA en la producción creativa.

Es importante destacar que los efectos de la IA sobre la creatividad no afectan solo un campo específico como el cognitivo pedagógico en el desarrollo de un producto como resultado, su intervención va mucho más allá, influye en los rasgos de personalidad a través de sus emociones, ética, e interacción social, además de alterar procesos pedagógicos y técnicos.

A. Efectos negativos desde la perspectiva Cognitiva

En la actualidad, la expansión de la inteligencia artificial en los diversos ámbitos de la vida cotidiana y profesional ha adquirido una relevancia incuestionable. Sin embargo, [7], [15], [10], [12] coinciden en la preocupación por la creciente intervención en la IA en la comunidad académica, particularmente en torno a sus consecuencias sobre los procesos cognitivos humanos.

Desde una perspectiva cognitiva, podemos afirmar según [7], [15] que la IA tiende a erosionar la originalidad inherente al proceso creativo. Esta afectación se debe, principalmente, a la reiteración de respuestas que obedecen a estándares conceptuales predefinidos, los cuales generan una homogeneización que carecen de sensibilidad frente a las particularidades contextuales de la realidad.

Adicionalmente [10], [12] coinciden en señalar que la sobreexposición de respuestas automatizadas restringe el desarrollo del pensamiento divergente. La lógica algorítmica privilegia soluciones predecibles, lo cual induce una atrofia paulatina del pensamiento lateral y reduce drásticamente la posibilidad de una profundización epistemológica genuina.

A estos fenómenos se le suma lo que [10] denomina fenómeno de creatividad pasiva, donde el hombre no aplica el juicio crítico a las soluciones que brinda la IA, tomando un rol secundario que no valida la veracidad de las respuestas, se

genera un proceso automatizado deshumanizado. En consonancia, [8] advierte que este proceso es perjudicial para sujetos en proceso de formación, puesto que el deterioro de su creatividad incide directamente en el construcción de su pensamiento autónomo.

Algunos autores como [9],[14],[17] coinciden que las funciones cognitivas afectadas por la IA son tres, primero la disonancia cognitiva, entendida como la capacidad esencial para generar aportes innovadores porque se reduce el pensamiento crítico en la producción y evaluación de nuevas ideas. Además, como segunda función cognitiva se tiene la metacognición y finalmente la tercera es la perseverancia durante el proceso creativo, debido a que se reduce la motivación emocional y se pierde la capacidad de afrontar la frustración.

Finalmente, desde una mirada hermenéutica, según [17] subraya que la IA, al carecer de subjetividad, es incapaz de interpretar las complejidades culturales y simbólicas que atraviesan toda producción significativa.

Los patrones evidenciados en los estudios revisados según [7], [15], [10], [12] y [13] apuntan a una afectación sistemática de dimensiones esenciales de la creatividad, tales como la divergencia, la autonomía y la profundidad reflexiva. Esta tríada, para [13] configuran una inhibición del desarrollo creativo original, evidenciable en los estudiantes cuando se les exige resolver tareas sin el auxilio de la IA; sus respuestas, previsiblemente, tienden a reproducir esquemas convencionales, sin capacidad de disruptión conceptual.

En la opinión de [8] y [16] el rol humano juega un papel importante en el uso de la IA y como esta influye en su creatividad. [8] sostiene que la capacidad creativa no se deteriora por el uso de la IA, sino que la IA ya viene programada con un razonamiento generativo basado en respuestas rápidas y existentes [16] en desacuerdo con esa postura afirma que la automatización no impide la creatividad porque el problema está en la poca reflexión humana.

En esta línea [10] plantea una posibilidad de coexistencia entre la IA y el pensamiento creativo autónomo, siempre que este último sea incentivado en los entornos educativos para optimizar las formas de aprendizaje. Por el contrario, [14] afirma que la que la incorporación de la IA en dichos contextos no representa un aporte favorable, pues tiende a desactivar la emocionalidad auténticamente creativa del sujeto.[11] sugiere que, bajo ciertos parámetros, la IA podría funcionar como potenciador de una forma incipiente de creatividad asistida.

La evidencia empírica según [11] coincide en advertir que la dependencia excesiva de la IA compromete el desarrollo de habilidades metacognitivas vinculadas al pensamiento creativo autónomo. Por tal motivo, [9] y [12] abogan por un rediseño urgente de las metodologías de aprendizaje, centrado en la priorización del pensamiento reflexivo y divergente, lo cual implica, al menos de forma transitoria, la exclusión de herramientas automatizadas en determinadas fases formativas.

Finalmente, [17] insiste en que el aporte humanista constituye un pilar insustituible del proceso creativo. Bajo esta premisa, advierte que una dependencia excesiva de la IA puede conducir a la desarticulación del pensamiento histórico-cultural, empobreciendo con ello las diversas manifestaciones simbólicas de la creatividad humana.

B. Efectos negativos desde la perspectiva Emocional

En los últimos años, [7], [18], [19], [20] coinciden en una preocupación de la influencia de IA en la creatividad sobre los riesgos emocionales que conlleva su uso, donde se han evidenciado una reducción de sensibilidad del pensamiento creativo afectando la motivación para generar nuevas ideas. [7] sostiene que el uso de la IA en un contexto educativo genera respuestas estandarizadas que carecen del aporte de originalidad siendo impersonales y con ello el vínculo emocional de los estudiantes con sus creaciones se debilita.

Concordando con este pensamiento, [19] desde el campo de la educación musical afirma que la creatividad disminuye por el uso intensivo de la IA, porque la habilidad sensorial de percibir y reinterpretar una expresión cultural se ve desplazada por una interpretación estandarizada que genera una pérdida de identidad creativa. La consecuencia de lo antes mencionado desvincula al estudiante con su resultado o producción. Estas posturas coinciden con el patrón común, evidenciando que el factor emotivo es un catalizador en el pensamiento creativo, la ausencia de ello reduce significativamente el desarrollo creativo cultural.

Para [7], los procesos emocionales afectados son la ansiedad y la inhibición, los estudiantes pasan por ansiedad de rendimiento debido a que la IA, busca perfeccionar las respuestas en base a una retroalimentación constante, generando al estudiante un estado de alerta a la perfección. Esto trae como consecuencia la inhibición de nuevas exploraciones limitando el pensamiento divergente. En esta misma línea [20] afirma que la falta de interacción humana tiene un impacto socioemocional, ya que estas habilidades son desarrolladas en contextos sociales, lo que implica que la IA requiere contextos de interacción donde se promueve la relación y la expresión de las emociones, que hasta el momento no está pudiéndose ser desarrollado en sistemas automáticos, como la IA.

De igual manera [33] evidencia que el uso del ChatGPT en tareas de escritura en segunda lengua visibiliza la perdida de creativa, por la dependencia a las expresiones que brinda el ChatGPT. Adicionalmente [7], plantean su análisis desde una perspectiva afectiva-cognitiva, donde la perdida de sensibilidad creativa está siendo visibilizado.

A nivel metodológico, [18] menciona que es difícil captar dimensiones emocionales más sutiles sobre todo en contextos artísticos donde la creatividad se expresa en matices subjetivos. En esta postura [13] declara que los estudiantes que utilizan sistemas automatizados en el contexto educativo pueden afectar su proceso de pensamiento creativo y la producción de conocimiento. Lo mencionado se sostiene en la afirmación de [34], quien menciona que la creatividad en el diseño al no tener emoción se convierte en una técnica, porque carece de experiencias propias para generar soluciones innovadoras. En base a lo mencionado por [13] y [34], se puede afirmar que la IA aún tiene un vacío de proceso humano emocional.

Por otro lado [25] sostiene que la metacognición o reflexión del propio aprendizaje, se afecta porque la IA automatiza las respuestas, no regulando los procesos creativos que intervienen en el proceso mismo de la construcción del conocimiento. Por lo tanto, [35] afirma que los modelos educativos que integran IA desde una perspectiva humanista afectan significativamente en el componente emocional y creativo.

C. Efectos negativos desde la perspectiva Ética

Desde la perspectiva ética, [8], [21], [22], [23] declaran que la IA tiene un impacto en la autenticidad, la equidad y el proceso creativo, ya que, al realizar reproducciones iguales o parecidas, propician implicancias éticas de autoría. [22] especifican que la IA puede generar textos creíbles, pero conceptualmente erróneos, lo que dificulta no solo reconocer el nivel de originalidad, sino de veracidad. En esta postura, [8] argumenta que el problema identificado no es técnico, sino un problema moral, que debilita la confianza de la validez de las propias ideas del autor, frente a la producción externa, de la IA. Esto conlleva a cuestionar habilidades propias y evidenciando una pérdida de juicio crítico y emocional

Siguiendo esta idea, [34] y [36] consideran que la creatividad tiene un componente emocional importante y coinciden en que la IA se encuentra en desventaja ya que aún no puede desarrollar genuinamente estos procesos emocionales, por lo tanto, el acto creativo no puede ser desarrollado aún por la IA desencadenado un proceso de deshumanización. Finalmente, [8], [21], [22], [23] coinciden que la IA afecta a la creatividad en la generación de ideas debido a la subestimación del proceso creativo, además de promover prácticas de plagio y deshonestidad intelectual lo

que conlleva la distorsión de los criterios de evaluación académica.

D. Efectos negativos desde la perspectiva pedagógica

El apogeo de la inteligencia artificial (IA) en la pedagogía ha despertado profundos epistemes que nos invita a la reflexión sobre la naturaleza del conocimiento y los procesos creativos, es por ello bajo una mirada crítica de [24] que cuestiona modelos de evaluación estandarizados y advierte que estos reducen la capacidad del sujeto de expresar ideas originales, limitando la diversidad expresiva de la creatividad como una rigidez evaluativa que transforma al estudiante en un productor de respuestas esperadas más que un generador de saberes auténticos. Surge una crítica que se vincula con una ontología del aprendizaje que reconoce al sujeto como creativo, ubicado y en constante reconfiguración.

De igual forma [9] distingue como la IA, en entornos no mediados por una pedagogía reflexiva puede inducir a un aprendizaje superficial en el cual se privilegia la inmediatez sobre una elaboración profunda. La simplificación de procesos creativos profundos. Desde un enfoque constructivista, se desvirtúa la construcción significativa del conocimiento. Al ser automáticas las respuestas, se debilita la interacción entre pensamiento, emoción y contexto. En cambio [25] ofrece una visión más matizada de entornos bien diseñados y la IA podría estimular la resolución creativa de problemas, sugiriendo que el valor epistemológico de la IA reside menos en su naturaleza y más en las condiciones de uso.

Por otro lado la falta de metacognición emerge como una preocupación transversal ya que los estudiantes no monitorean ni ajustan su pensamiento al usar IA lo que empobrece su proceso creativo como lo afirma [9] y desligarlo de la conciencia crítica. Por lo mencionado aquí el saber deja de ser experiencia transformadora y se convierte en un simple procedimiento.

Advierte [26] que el contenido generativo que produce la IA podría estar gramaticalmente correcto pero de escasa [1]expresividad escrita, lo que revela una pérdida de estilo personal. Esta percepción no solo nos remite a la producción estética del conocimiento, sino que demanda interpelar la idea de que escribir es también conocerse, posicionarse y argumentarse desde una voz propia. En esta línea,[24] propone la necesidad de diseñar evaluaciones resistentes a la IA, que salvaguarden la autoría creativa como principio epistemológico.

En concordancia los autores [24], [9], [25], [26] dialogan desde diferentes geografías y enfoques teóricos, y logran compartir una preocupación común: la posibilidad de que la IA, sin una mediación pedagógica crítica, reconfigure las epistemologías educativas en favor de la simplificación, la automatización y la despersonalización del saber. A pesar de

ello, algunos señalan que, bajo criterios éticos y pedagógicos rigurosos, la IA puede ser una herramienta para ampliar los horizontes del pensamiento creativo. El debate, por tanto, no gira en torno a la tecnología como objeto, sino al tipo de sujeto epistémico que queremos formar.

E. Efectos negativos desde la perspectiva social.

La inclusión de la IA en el proceso educativo pese a que es bienvenida por sus beneficios operativos, plantea una serie de inquietudes sociales profundas que afectan la creatividad como fenómeno colectivo y cultural. De acuerdo con [27] perciben una amenaza estructural y exhiben la posible sustitución profesional en funciones tradicionalmente humanas vinculadas al pensamiento creativo y se teme que la IA las reemplace. Esta visualización no solo pone en riesgo la empleabilidad en áreas educativas, sino que también plantea una pregunta ontológica y si la IA llega a asumir tareas creativas pudiendo generar el desplazamiento del protagonismo humano en lo creativo. Y qué lugar ocupa el ser humano en la cadena de producción simbólica.

Advierte [28] sobre la pérdida de la interacción humana en entornos mediado por la IA. La creatividad, lejos de ser un acto solitario, encuentra su riqueza en el intercambio social, el afecto compartido y la confrontación de ideas. Se corre el riesgo de generar un aislamiento social en procesos creativos, al disminuir los espacios de diálogo convirtiendo el aprendizaje en una experiencia solitaria y tecnificada. La dimensión colaborativa del saber tan centradas en culturas se ve fracturada por modelos que privilegian la eficiencia algorítmica sobre el encuentro humano.

En exposición [29] propone el problema de la inequidad digital señalando que la IA no se encuentra disponible para todos los estudiantes, traduciéndose en una brecha técnica la cual se traduce en una exclusión creativa, donde solo algunos tienen acceso a recursos que amplifican la expresión , mientras que otros se quedan rezagados por el factor socioeconómico. La IA no democratiza en conocimiento en este contexto, sino que puede ahondar y profundizar en las desigualdades existentes. Desde una perspectiva social se perpetúan las desigualdades que trasciende lo educativo y se inscribe en lo estructural.

Los autores [27], [28] y [29] aunque desde distintas miradas confluyen en una reflexión común, la creatividad no debe desvincularse de su contexto social. Si el diálogo se debilita, si el protagonismo humano disminuye y si el acceso es inequitativo, el conocimiento generado pierde pluralidad, sensibilidad y justicia. En esta confluencia, no debe perder el rol educador el cual no solo es técnico, sino ético y político, el cual debe velar por preservar la creatividad como un derecho colectivo y no como un privilegio automatizado.

En contextos educativos creativos el uso de la IA ha desatado una serie de dilemas que van más allá de la capacidad operativa de los sistemas y de acuerdo con [30] indican que la falta de formación específica en herramientas basadas en IA genera una autoeficacia reducida lo que deriva en una inhibición del uso creativo autónomo.

F. Efectos negativos desde la perspectiva técnica.

La seguridad técnica en este sentido limita la capacidad del sujeto para integrar la IA como un recurso expresivo, perpetuando la dependencia o el abandono de su uso por temor al error. Completando esta idea [31] analizan las limitaciones perceptuales de modelos como GPT-4o's, para interpretar geometrías complejas lo que obstaculiza su aplicación en diseños virtuales creativos. Esta restricción funcional no solo señala un límite teórico, más bien ponme en evidencia, que ciertos campos de la creatividad, como el diseño o la arquitectura, requieren de mucha interpretación, y hoy en día es algo que la IA aún no logra resolver con precisión, dejando espacios para la interpretación humana especializada. Por otro lado [32] exhibe los riesgos de una automatización prematura, en la cual los estudiantes recurren a la IA para resolver tareas complejas, sin haber desarrollado las habilidades prácticas. Se vuelve en una dependencia operativa la cual conduce a una pérdida de experiencia creativa, debido a que el proceso más que el resultado, es donde se gestan competencias reflexivas, manuales y estéticas.

La preocupación común de [30], [31] y [32] es el uso técnico de la IA, en contextos educativos, el cual puede convertirse en un obstáculo para el desarrollo creativo si no se desarrolla la formación adecuada y evitar la sobre automatización. Es un llamado a la planificación crítica de su integración. Se debe cuidar que el protagonismo técnico no sustituya a la formación experiencial, perceptiva y autónoma que sostiene la creatividad humana.

III. CONCLUSIONES

Los hallazgos de esta revisión de alcance evidencian que la inteligencia artificial (IA), particularmente en sus aplicaciones generativas como ChatGPT, tienen un impacto negativo significativo sobre la creatividad de los estudiantes universitarios. A través del análisis de 26 estudios seleccionados, se identificaron seis dimensiones (cognitiva, emocional, ética, pedagógica, social y técnica) desde las cuales la creatividad se ve afectada en contextos educativos mediados por tecnologías automatizadas. El impacto no se manifiesta de forma aislada, sino que responde a una transformación sistémica del proceso formativo, en el que la automatización reemplaza progresivamente la exploración, la originalidad y la capacidad de formular respuestas propias, reduciendo el pensamiento divergente, la reflexión crítica y la autonomía intelectual.

Desde una perspectiva cognitiva, se constata que la exposición prolongada a contenidos generados por IA tiende a homogeneizar las respuestas estudiantiles, disminuyendo su capacidad para generar ideas innovadoras y originales. Este fenómeno se ve reforzado por una dependencia operativa que inhibe el desarrollo de competencias metacognitivas y debilita la función heurística del error y la perseverancia, elementos esenciales en todo proceso creativo. En paralelo, las dimensiones emocionales asociadas a la creatividad, como la motivación intrínseca, el vínculo con la obra y la expresividad individual, se ven erosionadas por la estandarización de contenidos y la falta de implicación subjetiva, conduciendo a una desconexión afectiva con los productos generados.

En términos éticos y pedagógicos, la IA plantea riesgos significativos para la autoría, la autenticidad y la construcción de conocimiento situado. Las herramientas generativas replican patrones lingüísticos y argumentativos sin un juicio crítico o intencionalidad consciente, lo que no solo introduce ambigüedades sobre la autoría intelectual, sino que debilita el rol del estudiante como sujeto epistémico activo. Asimismo, se evidencia que, sin una mediación pedagógica crítica, la IA fomenta modelos de aprendizaje superficial centrados en la inmediatez, desplazando la complejidad reflexiva y la producción significativa de saber. Esto resulta especialmente preocupante en entornos donde la evaluación tiende a privilegiar respuestas correctas sobre procesos de pensamiento originales.

En las dimensiones social y técnica, se observan efectos que amplifican desigualdades preexistentes. La IA, lejos de democratizar el acceso a la creatividad, puede profundizar las brechas educativas debido a su disponibilidad desigual y al déficit formativo en competencias digitales. Además, el reemplazo de la interacción humana en entornos creativos restringe el aprendizaje colaborativo y la riqueza cultural que emerge del diálogo y la diversidad de perspectivas. A nivel técnico, las limitaciones funcionales de los modelos actuales de IA para interpretar elementos complejos en disciplinas como el diseño, la arquitectura o la música, subrayan la necesidad de mantener el protagonismo humano en procesos que requieren interpretación subjetiva, sensibilidad estética y conocimiento tácito.

En síntesis, el presente estudio no solo identifica los riesgos de una integración acrítica de la IA en la educación superior, sino que llama a una reflexión urgente sobre los modelos de formación que queremos construir. Aunque algunas investigaciones señalan que la IA podría estimular formas complementarias de creatividad asistida, esta posibilidad solo será viable si se desarrollan marcos pedagógicos, éticos y técnicos que aseguren el fortalecimiento del pensamiento original y del juicio crítico. Por tanto, el debate no debe centrarse únicamente en la funcionalidad de la

tecnología, sino en el tipo de sujeto creativo y autónomo que deseamos formar en la era de la inteligencia artificial.

A partir de los hallazgos obtenidos, se identifican diversas oportunidades para investigaciones futuras que permitan profundizar en las implicancias del uso de la inteligencia artificial sobre la creatividad en contextos universitarios. Una de las principales líneas de avance es la necesidad de desarrollar estudios longitudinales que exploren cómo evoluciona el pensamiento creativo en los estudiantes a lo largo del tiempo, en función del tipo y la frecuencia de exposición a herramientas de IA. Del mismo modo, se recomienda emprender investigaciones experimentales o mixtas que integren dimensiones neuroeducativas, afectivas y culturales para comprender en mayor profundidad los mecanismos mediante los cuales la IA impacta la generación de ideas originales. También es urgente diseñar marcos pedagógicos innovadores que no solo regulen el uso de la IA, sino que promuevan prácticas reflexivas que fortalezcan la autoría, la metacognición y la autonomía intelectual. Finalmente, las instituciones educativas deben asumir un rol activo en la formulación de políticas éticas y formativas sobre la integración de la IA, asegurando que su implementación no debilite los fines humanistas de la educación ni transforme la creatividad en un privilegio automatizado al alcance de unos pocos.

REFERENCIAS

- [1] A. R. Gierhart, N. Shefferly, Y. Li, y E. Speetzen, «Generative artificial intelligence and postsecondary education: Rethinking policy and course design», en *Cases on enhancing P-16 Stud. engagem. with digit. technol.*, IGI Global, 2024, pp. 31-54.
- [2] M. A. Yeo, «Academic integrity in the age of Artificial Intelligence (AI) authoring apps», *TESOL J.*, vol. 14, n.º 3, 2023.
- [3] U. I. Agbor *et al.*, «Artificial Intelligence and Academic Research: Understanding the Potential and the Threats to Academic Writing», *Ianna J. Interdiscip. Stud.*, vol. 6, n.º 2, pp. 33-52, 2024.
- [4] H. Kanematsu y D. M. Barry, «Creativity and its importance for education», *Intell. Syst. Ref. Libr.*, vol. 91, pp. 3-7, 2016.
- [5] H. Arksey y L. O'Malley, «Scoping studies: towards a methodological framework», *Int. J. Soc. Res. Methodol.*, vol. 8, n.º 1, pp. 19-32, feb. 2005.
- [6] M. J. Page *et al.*, «Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas», *Rev. Esp. Cardiol.*, vol. 74, n.º 9, pp. 790-799, sep. 2021.
- [7] T. N. Thi Nguyen, N. Van Lai, y Q. Thi Nguyen, «Artificial Intelligence (AI) in Education: A Case Study on ChatGPT's Influence on Student Learning Behaviors», *Educ. Process Int. J.*, vol. 13, n.º 2, pp. 105-121, 2024.
- [8] H. Lin y Q. Chen, «Artificial intelligence (AI) -integrated educational applications and college students' creativity and academic emotions: students and teachers' perceptions and attitudes», *BMC Psychol.*, vol. 12, n.º 1, 2024.
- [9] X. Yang, Q. Wang, y J. Lyu, «Assessing ChatGPT's Educational Capabilities and Application Potential», *ECNU Rev. Educ.*, vol. 7, n.º 3, pp. 699-713, 2024.
- [10] Y. Zhou y Q. Luo, «Brain Liberation - An Anthropological Reflection on the Threat of Artificial Intelligence», *Appl. Math. Nonlinear Sci.*, vol. 9, n.º 1, 2024.
- [11] S. Zhang, X. Zhao, T. Zhou, y J. H. Kim, «Do you have AI dependency? The roles of academic self-efficacy, academic stress, and performance expectations on problematic AI usage behavior», *Int. J. Educ. Technol. High. Educ.*, vol. 21, n.º 1, 2024.
- [12] R. Baltà-Salvador, I. El-Madafri, E. Brasó-Vives, y M. Peña, «Empowering Engineering Students Through Artificial Intelligence (AI): Blended Human-AI Creative Ideation Processes With ChatGPT», *Comput. Appl. Eng. Educ.*, vol. 33, n.º 1, 2025.
- [13] R. F. Kizilcec *et al.*, «Perceived impact of generative AI on assessments: Comparing educator and student perspectives in Australia, Cyprus, and the United States», *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 7, 2024.
- [14] P. Gil-Ruiz y S. Domínguez-Lloria, «The generative artificial intelligence of images as a collaborator for creativity: a group case study», *Arte Individuo Soc.*, vol. 37, n.º 2, pp. 339-351, 2025.
- [15] V. Q. Solteo, «The impact of AI on creativity in business conceptualization: Exploring social and psychological development in business education», *Environ. Soc. Psychol.*, vol. 10, n.º 2, 2025.
- [16] N. Pellas, «The role of students' higher-order thinking skills in the relationship between academic achievements and machine learning using generative AI chatbots», *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, vol. 20, 2025.
- [17] M.-I. de Vicente-Yagüe-Jara, O. López-Martínez, V. Navarro-Navarro, y F. Cuéllar-Santiago, «Writing, creativity, and artificial intelligence. ChatGPT in the university context», *Comunicar*, vol. 31, n.º 77, pp. 47-57, 2023.
- [18] H. Shi, C. S. Chai, S. Zhou, y S. Aubrey, «Comparing the effects of ChatGPT and automated writing evaluation on students' writing and ideal L2 writing self», *Comput. Assist. Lang. Learn.*, 2025.
- [19] I. A. Korsakova, «Risks and prospects for the development of digital technologies and artificial intelligence in music education», *Music. Art Educ.*, vol. 12, n.º 2, pp. 24-34, 2024.
- [20] S. Ivanov, «The dark side of artificial intelligence in higher education», *Serv. Ind. J.*, vol. 43, n.º 15-16, pp. 1055-1082, 2023.
- [21] N. Hasan, J. A. Polin, M. R. Ahmed, M. M. Sakib, M. F. Jahin, y M. M. Rahman, «A novel approach to analyzing the impact of AI, ChatGPT, and chatbot on education using machine learning algorithms», *Bull. Electr. Eng. Inform.*, vol. 13, n.º 4, pp. 2951-2958, 2024.
- [22] G. Kiryakova y N. Angelova, «ChatGPT—A Challenging Tool for the University Professors in Their Teaching Practice», *Educ. Sci.*, vol. 13, n.º 10, 2023.
- [23] A. F. Almaz, E. A. E.-A. El-Agouz, M. T. Abdelfatah, y I. R. Mohamed, «The Future Role of Artificial Intelligence (AI) Design's Integration into Architectural and Interior Design Education is to Improve Efficiency, Sustainability, and Creativity», *Civ. Eng. Archit.*, vol. 12, n.º 3, pp. 1749-1772, 2024.
- [24] W. Awadallah Alkouk y Z. N. Khlaif, «AI-resistant assessments in higher education: practical insights from faculty training workshops», *Front. Educ.*, vol. 9, 2024.
- [25] M. Urban *et al.*, «ChatGPT improves creative problem-solving performance in university students: An experimental study», *Comput. Educ.*, vol. 215, 2024.
- [26] I. Lytovchenko, Y. Lavrysh, O. Synekop, V. Lukianenko, O. Chugai, y I. Shastko, «The Use of ChatGPT in Task-Based ESP Learning at University: Does it Make a Difference?», *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 19, n.º 2, pp. 4-22, 2025.
- [27] A. Ubowska y T. Królikowski, «ChatGPT - opportunities or threats in the educational process», en *Procedia Comput. Sci.*, Howlett R., Tsirhrintzis G.A., Toro C., Rios S.A., y Jain L.C., Eds., Elsevier B.V., 2023, pp. 4551-4559.
- [28] A. Iskender, «Holy or Unholy? Interview with Open AI's ChatGPT», *Eur. J. Tour. Res.*, vol. 34, 2023.
- [29] L. Giray, «Ten Myths About Artificial Intelligence in Education», *High. Learn. Res. Commun.*, vol. 14, n.º 2, 2024.
- [30] L. Gustilo, E. Ong, y M. R. Lapinid, «Algorithmically-driven writing and academic integrity: exploring educators' practices, perceptions, and policies in AI era», *Int. J. Educ. Integr.*, vol. 20, n.º 1, 2024.
- [31] T. H. Feng, P. Denny, B. C. Wünsche, A. Luxton-Reilly, y J. Whalley, «An Eye for an AI: Evaluating GPT-4o's Visual Perception Skills and Geometric Reasoning Skills Using Computer Graphics Questions», en *Proc. - SIGGRAPH Asia Educ. Forum, SA*, Spencer S.N., Ed., Association for Computing Machinery, Inc, 2024.

- [32] M. Zichar y I. Papp, «Contribution of Artificial Intelligence (AI) to Code-Based 3D Modeling Tasks», *Designs*, vol. 8, n.º 5, 2024.
- [33] S. Shi, «Research on the Innovation Path of Music Education in Higher Vocational Colleges and Universities in the Context of the New Era», *Appl. Math. Nonlinear Sci.*, vol. 9, n.º 1, 2024.
- [34] N. Cross, *Designerly ways of knowing*. Springer, 2006.
- [35] J. C. Kaufman y R. A. Beghetto, «Beyond big and little: The four c model of creativity», *Rev. Gen. Psychol.*, vol. 13, n.º 1, pp. 1-12, 2009.
- [36] R. K. Sawyer y D. Henriksen, *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford university press, 2024.