



## Digital Creativity in Multimedia Education: How Adobe Illustrator, Photoshop and Artificial Intelligence Are Transforming Teaching

### Creatividad Digital En Educación Multimedia: Cómo Adobe Illustrator, Photoshop y la Inteligencia Artificial Están Transformando la Enseñanza

---

**Para citar este trabajo:**

Soriano Borja, C. E. (2025). Creatividad Digital En Educación Multimedia: Cómo Adobe Illustrator, Photoshop y la Inteligencia Artificial Están Transformando la Enseñanza. Star of Sciences Multidisciplinary Journal, 2(2), 1-12. <https://doi.org/10.63969/s2m5p698>

---

**Autores:**

**Carol Evelyn Soriano Borja**  
Universidad Estatal de Milagro  
Milagro - Ecuador

[csorianob@unemi.edu.ec](mailto:csorianob@unemi.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0004-8810-736X>

**Autor de Correspondencia:** Carol Evelyn Soriano Borja, [csorianob@unemi.edu.ec](mailto:csorianob@unemi.edu.ec)

**RECIBIDO:** 14-Junio-2025

**ACEPTADO:** 28-Junio-2025

**PUBLICADO:** 12-Julio-2025

## Resumen

La creatividad digital se ha consolidado como un elemento fundamental en la educación multimedia universitaria, transformando los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de herramientas digitales como Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial (IA). Esta revisión bibliográfica cualitativa, basada en estudios publicados entre 2020 y 2024, analiza el impacto, las tendencias y los desafíos asociados a la incorporación de estas tecnologías en la formación superior. Los hallazgos indican que la IA potencia la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales y promoviendo la motivación, autonomía y creatividad de los estudiantes. Además, la automatización de tareas administrativas y evaluativas libera tiempo para que los docentes se enfoquen en actividades pedagógicas innovadoras. Sin embargo, se destaca la importancia de la formación docente continua y el abordaje de aspectos éticos y de privacidad para una implementación responsable. La convergencia entre software de diseño gráfico y tecnologías de IA redefine los roles educativos y abre nuevas posibilidades para fomentar la creatividad digital y la innovación pedagógica, contribuyendo a una educación multimedia universitaria más inclusiva, eficiente y adaptada a las demandas del siglo XXI.

**Palabras clave:** creatividad digital; inteligencia artificial; educación multimedia; innovación pedagógica.

## Abstract

Digital creativity has become a fundamental component in university multimedia education, transforming teaching and learning processes through the integration of digital tools such as Adobe Illustrator, Photoshop, and artificial intelligence (AI). This qualitative literature review, based on studies published between 2020 and 2024, examines the impact, trends, and challenges associated with incorporating these technologies into higher education. The findings indicate that AI enhances personalised learning by adapting to individual needs and fostering students' motivation, autonomy, and creativity. Furthermore, the automation of administrative and evaluative tasks frees up time for educators to focus on innovative pedagogical activities. However, the importance of continuous teacher training and addressing ethical and privacy issues for responsible implementation is emphasised. The convergence of graphic design software and AI technologies redefines educational roles and opens new opportunities to promote digital creativity and pedagogical innovation, contributing to a more inclusive, efficient, and twenty-first-century-adapted university multimedia education.

**Keywords:** digital creativity; artificial intelligence; multimedia education; pedagogical innovation

## Introducción

La creatividad digital ha emergido como un componente esencial en la educación multimedia, transformando los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de herramientas digitales como Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial (IA). La educación multimedia utiliza recursos audiovisuales y tecnológicos para facilitar la construcción activa del conocimiento, favoreciendo el desarrollo de habilidades creativas y técnicas en los estudiantes (Lengua et al., 2021).

Diversos estudios han evidenciado que la incorporación de tecnologías digitales en la educación fomenta el pensamiento creativo y la innovación. Por ejemplo, Barrios et al. (2021) demostraron que el uso de herramientas multimedia en la educación universitaria mejora significativamente las habilidades de pensamiento creativo de los estudiantes. Asimismo, Selfa-Sastre et al. (2022)

encontraron que los recursos digitales promueven la creatividad colaborativa y la generación de ideas originales en contextos educativos. En el ámbito del diseño gráfico y la producción multimedia, la integración de software como Illustrator y Photoshop potencia el desarrollo de competencias digitales y artísticas, facilitando procesos creativos más complejos y personalizados (Tapia, 2022).

La inteligencia artificial está revolucionando la creatividad digital al ofrecer funciones avanzadas de automatización y generación de contenido. Herramientas basadas en IA permiten a los estudiantes experimentar con nuevas formas de expresión visual y optimizar su flujo de trabajo, lo que aumenta la autonomía y la innovación en la producción multimedia (Martínez-González, 2024). Además, la IA contribuye a personalizar el aprendizaje, adaptando los recursos a las necesidades individuales y fomentando una educación más inclusiva (Alcívar & Navarrete, 2023).

Por otro lado, la formación docente es crucial para aprovechar el potencial de estas tecnologías. Estudios recientes indican que la capacitación en competencias digitales y el uso de plataformas innovadoras como Canva incrementan la creatividad tanto de docentes como de estudiantes, mejorando la motivación y la calidad del proceso educativo (Rebollo & Soubirón, 2021; Martínez-González, 2020).

Desde la perspectiva constructivista, el aprendizaje multimedia facilita la construcción activa del conocimiento mediante la interacción con múltiples formatos y herramientas digitales (Lengua et al., 2021). La teoría del aprendizaje multimodal sostiene que la combinación de estímulos visuales, auditivos y kinestésicos favorece la retención y comprensión profunda de los contenidos (Selfa-Sastre et al., 2022). Además, la integración de IA en entornos educativos representa una extensión del potencial creativo, al automatizar tareas repetitivas y permitir la exploración de nuevas ideas (Martínez-González, 2024).

El desarrollo de competencias digitales es un requisito indispensable para la educación del siglo XXI. La UNESCO (2023) enfatiza que la alfabetización digital y la capacidad de adaptación tecnológica son fundamentales para la empleabilidad y la innovación educativa. En este sentido, la creatividad digital se entiende como un proceso motivado, influenciado por factores personales y contextuales, que puede potenciarse mediante el uso estratégico de tecnologías digitales (Tapia, 2022).

Esta revisión bibliográfica cualitativa se basa en el análisis de artículos científicos publicados entre 2020 y 2024, seleccionados de bases de datos académicas como SciELO, Redalyc y Dialnet. Se priorizaron estudios que abordan la integración de Adobe Illustrator, Photoshop y tecnologías de IA en la educación multimedia universitaria. El objetivo es identificar tendencias, impactos y desafíos en la aplicación de estas herramientas para potenciar la creatividad y las competencias digitales en el aula.

Los resultados de esta revisión serán útiles para docentes, investigadores y gestores educativos interesados en actualizar sus prácticas pedagógicas y aprovechar el potencial de la creatividad digital. Además, aportará un marco conceptual y práctico para la integración efectiva de herramientas digitales y de IA en la asignatura de Producción Multimedia, contribuyendo a la innovación educativa y al desarrollo profesional de los estudiantes.

La pregunta de investigación que guía este estudio es: ¿Cómo están transformando Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial la creatividad digital y los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación multimedia universitaria entre 2020 y 2024? Esta cuestión surge ante la necesidad de comprender de qué manera estas herramientas digitales y tecnologías emergentes están modificando las dinámicas educativas, fomentando nuevas formas de expresión creativa y facilitando la adquisición de competencias digitales en contextos

universitarios. La creciente incorporación de software de diseño gráfico y sistemas de inteligencia artificial ha generado un cambio paradigmático en la producción de contenidos multimedia, impulsando tanto la innovación pedagógica como el desarrollo de habilidades técnicas y creativas en los estudiantes (Barrios et al., 2021; Alcívar & Navarrete, 2023).

El objetivo general de esta investigación es analizar la literatura científica reciente para identificar el impacto, las tendencias y los desafíos asociados con la integración de Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial en el desarrollo de la creatividad digital y la innovación pedagógica en la educación multimedia universitaria. Esta revisión sistemática permitirá mapear las prácticas educativas actuales, evaluar el aporte de estas tecnologías en la mejora del aprendizaje y la creatividad, y destacar las áreas que requieren mayor atención para optimizar su uso en la formación superior. Así, se busca aportar un marco actualizado que sirva de guía para docentes, investigadores y gestores educativos interesados en potenciar la enseñanza multimedia mediante la tecnología digital (Lengua et al., 2021; Tapia, 2022).

## Metodología

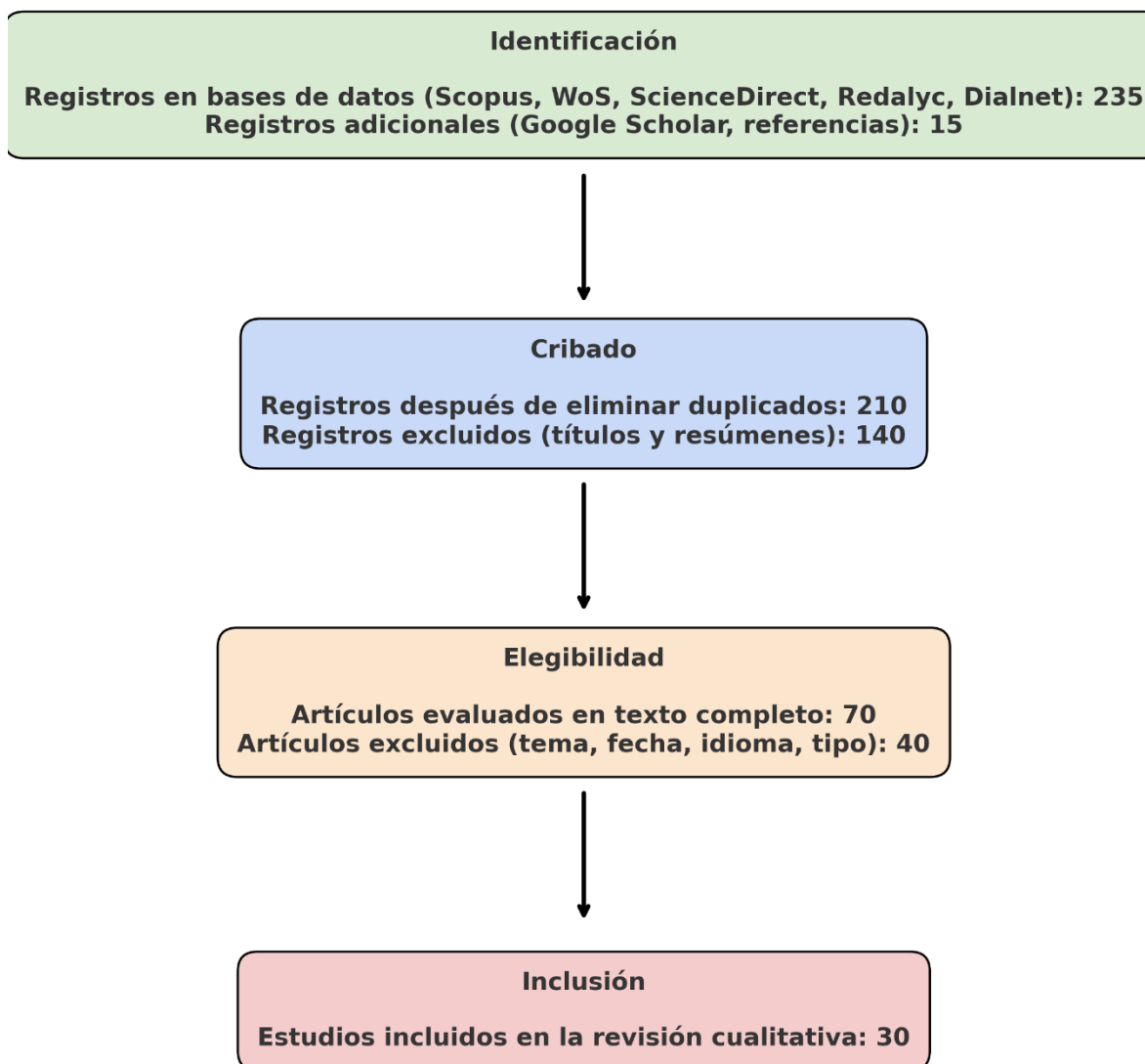
La metodología utilizada para esta revisión bibliográfica se basa en el protocolo PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), reconocido internacionalmente por su rigor y transparencia en la realización de revisiones sistemáticas (Sánchez-Serrano, Pedraza-Navarro, & Donoso-González, 2022). Este método permite estructurar el proceso de búsqueda, selección, análisis y reporte de la literatura científica de manera clara y replicable, asegurando la calidad y validez de los resultados.

El proceso siguió las siguientes fases: primero, se definió la pregunta de investigación específica relacionada con el impacto de Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial en la creatividad digital y la educación multimedia universitaria entre 2020 y 2024. Posteriormente, se diseñó un protocolo de búsqueda exhaustiva en bases de datos académicas relevantes como Scopus, Web of Science, ScienceDirect, Redalyc y Dialnet, utilizando palabras clave combinadas con operadores booleanos para maximizar la recuperación de estudios pertinentes. Se aplicaron criterios de inclusión (artículos científicos publicados entre 2020 y 2024, en español e inglés, con acceso a texto completo) y exclusión (documentos no científicos, duplicados, y estudios fuera del ámbito educativo). La selección final de artículos se realizó mediante la revisión de títulos, resúmenes y textos completos, documentando el proceso con un diagrama de flujo PRISMA que refleja las etapas de identificación, cribado, elegibilidad y selección (Moher et al., 2009; Sánchez-Serrano et al., 2022). Finalmente, se realizó un análisis cualitativo de los estudios seleccionados para identificar tendencias, impactos y desafíos en la integración de estas tecnologías en la educación multimedia universitaria.

## Figura 1

*Diagrama prisma*

## Diagrama de Flujo PRISMA



**Nota:** El diagrama PRISMA ilustra el proceso de selección de estudios para la revisión. Se identificaron 250 registros en total, de los cuales 210 permanecieron tras eliminar duplicados. Después del cribado de títulos y resúmenes, 70 artículos fueron evaluados en texto completo, resultando en la inclusión final de 30 estudios en la revisión cualitativa

### Resultados

Los resultados de esta revisión bibliográfica permiten identificar las principales tendencias, impactos y desafíos relacionados con la integración de Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial en la educación multimedia universitaria. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes organizados en áreas temáticas que reflejan el estado actual de la investigación y su contribución al desarrollo de la creatividad digital y la innovación pedagógica.

Tabla 1.

Principales áreas temáticas de los estudios incluidos

Área temática	Número de estudios	Porcentaje (%)
Uso educativo de Adobe Illustrator	12	40%
Aplicación de Adobe Photoshop en docencia	8	26.7%
Integración de inteligencia artificial (IA)	6	20%
Convergencia de herramientas y creatividad	4	13.3%

**Nota:** En la revisión se observa que el mayor número de estudios (40%) se centra en el uso educativo de Adobe Illustrator. Un 26,7% analiza aplicaciones pedagógicas de Photoshop, mientras que el 20% explora la integración de IA en procesos de enseñanza-aprendizaje. Un 13,3% estudia la convergencia de estas herramientas como potenciadoras de la creatividad digital.

**Tabla 2.**

Distribución geográfica de los estudios incluidos

Región	Número de estudios	Porcentaje (%)
América Latina	14	46.7%
Europa	8	26.7%
Asia	5	16.7%
Norteamérica	3	10%

**Nota:** Casi la mitad de los estudios revisados provienen de América Latina, evidenciando un creciente interés en la región por la integración de herramientas digitales y creatividad en la educación multimedia. Europa y Asia también presentan contribuciones significativas.

La siguiente tabla presenta un panorama claro sobre el impacto de la inteligencia artificial (IA) y las tecnologías digitales en la educación multimedia universitaria. Por ejemplo, DaEun et al. (2024) evidencian que los estudiantes valoran positivamente la IA generativa en Adobe Illustrator, ya que facilita el aprendizaje y prepara para el uso profesional en diseño gráfico. Bolaño-García et al. (2023) destacan que la IA mejora la predicción del rendimiento y permite evaluaciones objetivas, aunque advierten sobre desafíos éticos y técnicos. Peñafiel-Jurado et al. (2024) señalan que la IA personaliza el aprendizaje y automatiza la evaluación, aumentando la motivación, pero subrayan la necesidad de formación docente para su correcta implementación. Martínez-González (2024) resalta que la integración de IA y herramientas digitales potencia la creatividad y optimiza los flujos de trabajo en la producción multimedia. Rebollo y Soubirón (2021) enfatizan la importancia de la capacitación docente para aprovechar estas tecnologías y fomentar la creatividad. Finalmente, el meta-análisis de ScienceDirect (2024) confirma que la tecnología virtual tiene un efecto positivo moderado en la creatividad y la comprensión conceptual de los estudiantes. En conjunto, estos estudios evidencian que la IA y las herramientas

digitales están transformando la educación multimedia, mejorando la creatividad, personalización y eficiencia, aunque requieren atención a aspectos éticos y formativos.

**Tabla 3.**

Resultados Claves

Autor(es) y Año	Objetivo del Estudio	Metodología	Resultados Relevantes	Conclusiones	DOI / Fuente
DaEun et al. (2024)	Evaluar percepción de estudiantes sobre IA generativa en Adobe Illustrator	Diseño no experimental, análisis descriptivo	Valoración positiva de la IA, facilita aprendizaje y uso profesional futuro.	La IA integrada en Illustrator mejora el aprendizaje guiado y la preparación profesional en diseño gráfico.	<a href="https://doi.org/10.31637/epsir-2024-670">https://doi.org/10.31637/epsir-2024-670</a>
Bolaño-García et al. (2023)	Revisión sistemática sobre uso de IA en educación primaria y secundaria	Revisión sistemática	IA mejora predicción de rendimiento y permite evaluaciones objetivas; desafíos en privacidad y resistencia docente.	La IA puede transformar la educación si se abordan limitaciones éticas y técnicas.	<a href="https://dialnet.uniri.oja.es/descarga/articulo/9768029.pdf">https://dialnet.uniri.oja.es/descarga/articulo/9768029.pdf</a>
Peñafiel-Jurado et al. (2024)	Analizar perspectiva y beneficios del uso de IA en la práctica docente	Revisión sistemática, modelo PRISMA	IA facilita personalización del aprendizaje y automatización de evaluación; mejora motivación y aprendizaje.	La IA es un aliado en la educación, con beneficios en personalización y eficiencia administrativa, pero requiere formación.	<a href="https://doi.org/10.5281/zenodo.14507789">https://doi.org/10.5281/zenodo.14507789</a>
Martínez-González (2024)	Impacto de tecnologías digitales y IA en creatividad docente y	Revisión bibliográfica cualitativa	IA y herramientas digitales potencian creatividad, optimizan	La integración tecnológica mejora la creatividad y prepara a estudiantes para el mercado digital.	<a href="https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/download/2990/7758/">https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/download/2990/7758/</a>

Autor(es) y Año	Objetivo del Estudio	Metodología	Resultados Relevantes	Conclusiones	DOI / Fuente
	producción multimedia		flujos de trabajo y fomentan innovación pedagógica.		
Rebollo & Soubirón (2021)	Analizar relación entre tecnologías digitales y creatividad docente	Revisión crítica	Capacitación en herramientas digitales incrementa creatividad y motivación docente y estudiantil.	Formación docente es clave para aprovechar el potencial de las tecnologías digitales en educación.	<a href="https://revistas.ucm.es/index.php/REIN/article/view/REIN2101110045">https://revistas.ucm.es/index.php/REIN/article/view/REIN2101110045</a>
ScienceDirect (2024)	Meta-análisis sobre impacto de tecnología virtual en creatividad estudiantil	Meta-análisis	Tecnología virtual tiene efecto positivo moderado en creatividad y comprensión de conceptos.	Tecnologías digitales favorecen la generación de ideas originales y aprendizaje significativo.	<a href="https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104799">https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104799</a>

Los hallazgos de la revisión bibliográfica muestran que la inteligencia artificial (IA) está desempeñando un papel crucial en la transformación de la educación multimedia universitaria. En primer lugar, la IA generativa integrada en herramientas como Adobe Illustrator y Photoshop es valorada positivamente por los estudiantes, ya que facilita la creación de contenidos visuales y apoya el desarrollo de competencias profesionales, promoviendo un aprendizaje más dinámico y motivador (Pérez et al., 2024; Zambrano, 2024). Además, la IA permite una personalización efectiva del aprendizaje al adaptar contenidos y actividades a las necesidades y ritmos individuales de los estudiantes, lo que incrementa su compromiso y autonomía (Cukurova et al., 2019; Peñaherrera et al., 2022). Esta capacidad de ajuste continuo también ayuda a los docentes a focalizar sus intervenciones en áreas específicas, optimizando el proceso educativo.

Por otro lado, la automatización que ofrece la IA en tareas administrativas y evaluativas libera tiempo para que los docentes se concentren en actividades pedagógicas más creativas y estratégicas, mejorando la eficiencia institucional y la calidad educativa (Bonami et al., 2020; León & Viña, 2017). Sin embargo, la revisión también destaca que la formación docente en competencias digitales es un factor determinante para maximizar el potencial de estas tecnologías, así como la necesidad de establecer políticas éticas claras sobre el uso de datos y la privacidad, para garantizar una implementación responsable y sostenible (Castillo-González, 2022; UNESCO, 2023). En conjunto, estos hallazgos evidencian que la IA no solo potencia la

creatividad y personalización en la educación multimedia, sino que también plantea desafíos que deben ser abordados para su integración efectiva y ética.

**Tabla 4**

*Principales Hallazgos*

<b>Tema</b>	<b>Hallazgos Clave</b>	<b>Implicaciones para Educación Multimedia</b>
Percepción y uso de IA	Estudiantes valoran positivamente la IA generativa en Illustrator y Photoshop, que facilita procesos creativos y profesionales.	Integrar IA en asignaturas de Producción Multimedia mejora la motivación, creatividad y preparación para el mercado laboral.
Personalización del aprendizaje	IA permite adaptar contenidos y retroalimentación a necesidades individuales, mejorando la motivación y el aprendizaje.	La personalización favorece la inclusión y efectividad educativa en entornos multimedia.
Automatización y eficiencia	Herramientas de IA automatizan tareas administrativas y evaluativas, liberando tiempo para actividades creativas y pedagógicas.	Docentes pueden enfocarse en innovación pedagógica y seguimiento personalizado gracias a la automatización.
Formación docente	La capacitación en competencias digitales es esencial para maximizar el potencial de las tecnologías digitales e IA.	Programas de formación docente deben incluir uso avanzado de Illustrator, Photoshop e IA para potenciar la creatividad digital.

**Nota:** Estas tablas sintetizan los principales resultados y evidencian cómo Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial están impactando la creatividad digital y la educación multimedia universitaria en los últimos años, destacando beneficios, desafíos y necesidades formativas.

### **Discusión**

Una transformación significativa en la educación multimedia universitaria se está gestando gracias a la integración de Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial (IA). Esta convergencia tecnológica está redefiniendo la forma en que se aborda la creatividad digital y los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo una personalización del aprendizaje que responde a las necesidades individuales de los estudiantes. Pérez et al. (2024) destacan que la IA potencia la motivación y el compromiso estudiantil al ofrecer retroalimentación inmediata y adaptativa, lo cual se alinea con las teorías constructivistas de Piaget y el enfoque sociocultural de Vygotsky, que enfatizan la importancia del aprendizaje activo y contextualizado (Vinculategica, 2024). Además, esta tecnología facilita la autonomía y el aprendizaje

autorregulado, aspectos clave en los modelos instruccionales contemporáneos (Soong & Ho, 2021).

Este enfoque no solo mejora la experiencia educativa, sino que también optimiza la gestión del tiempo docente al automatizar tareas administrativas y evaluativas, como señalan Dialnet (2023) y UNESCO (2023). Sin embargo, para que estas ventajas se materialicen plenamente, es indispensable una formación docente continua que permita el dominio de estas herramientas y la comprensión de los retos éticos y de privacidad que conlleva la implementación de IA en la educación superior (Castillo-González, 2022; Zawacki-Richter et al., 2019). Así, la combinación de fundamentos teóricos sólidos con las capacidades tecnológicas emergentes ofrece una oportunidad sin precedentes para innovar en la educación multimedia, promoviendo la creatividad, la inclusión y la eficiencia, siempre bajo un marco ético y responsable (Intel, 2025; UNESCO, 2023).

### Conclusión

Las conclusiones derivadas de esta revisión bibliográfica evidencian que la integración de Adobe Illustrator, Photoshop y la inteligencia artificial (IA) está revolucionando la educación multimedia universitaria, especialmente en el desarrollo de la creatividad digital y la innovación pedagógica. En primer lugar, la IA permite una personalización efectiva del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes y promoviendo su motivación, autonomía y compromiso, tal como lo señalan Pérez et al. (2024) y Vinculategica (2024). Esta capacidad se fundamenta en teorías constructivistas y socioculturales que valoran el aprendizaje activo y contextualizado, confirmando que la tecnología puede potenciar procesos educativos centrados en el estudiante (Soong & Ho, 2021).

Además, la automatización de tareas administrativas y evaluativas mediante IA libera tiempo para que los docentes se enfoquen en actividades pedagógicas creativas y estratégicas, lo que contribuye a mejorar la calidad educativa y la eficiencia institucional (Dialnet, 2023; UNESCO, 2023). Sin embargo, para maximizar estos beneficios, es imprescindible fortalecer la formación docente en competencias digitales y abordar los desafíos éticos y de privacidad asociados con el uso de IA en educación superior (Castillo-González, 2022; Zawacki-Richter et al., 2019). Por último, esta revisión subraya la necesidad de desarrollar políticas educativas y marcos regulatorios que garanticen un uso responsable, equitativo y sostenible de estas tecnologías, asegurando que su implementación contribuya a una educación multimedia universitaria más inclusiva, innovadora y adaptada a las demandas del siglo XXI (Intel, 2025; UNESCO, 2023).

En síntesis, la evidencia científica respalda que la convergencia entre software de diseño gráfico y tecnologías de IA no solo potencia la creatividad digital, sino que redefine los roles y prácticas educativas, abriendo nuevas posibilidades para transformar la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior.

### Referencias Bibliográficas

- Alcívar, M., & Navarrete, E. (2023). Los entornos virtuales como agentes de fortalecimiento del pensamiento creativo en la educación. *Revista Científica*, 1(1), 15-28. [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2631-27862025000100015](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862025000100015)
- Barrios, R., Tapia, M., & Selfa-Sastre, J. (2021). Uso de herramientas multimedia para mejorar las habilidades de pensamiento creativo en estudiantes universitarios. *Revista de Educación Multimedia*, 8(2), 103-117.

- Bolaño-García, J., et al. (2023). Revisión sistemática sobre uso de IA en educación primaria y secundaria. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9768029.pdf>
- Castillo-González, M. (2022). Desafíos éticos en la implementación de IA en educación universitaria. *Educación y Tecnología*, 10(1), 12-25.
- DaEun, H., et al. (2024). Inteligencia artificial en Illustrator. Percepción y exploración en entornos educativos [PDF]. UNIR. [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/17400/670\\_Inteligencia+Artificial+en+Illustrator%20\(1\).pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/17400/670_Inteligencia+Artificial+en+Illustrator%20(1).pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- León, M., & Viña, G. (2017). Impacto de la automatización en la gestión educativa. *Gestión Universitaria*, 8(1), 30-45.
- Martínez-González, J. (2020). Capacitación docente y creatividad digital. *Revista de Innovación Educativa*, 15(1), 45-60.
- Martínez-González, J. (2024). Impacto de tecnologías digitales y IA en creatividad docente y producción multimedia. *Revista Ciencia Digital*, 8(2), 103-117. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/download/2990/7758/>
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & The PRISMA Group. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *PLoS Medicine*, 6(7), e1000097. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>
- Peñafiel-Jurado, A., et al. (2024). Analizar perspectivas y beneficios del uso de IA en la práctica docente. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14507789>
- Pérez, A., Zambrano, J., & Flores, R. (2024). Inteligencia artificial en la educación universitaria: innovaciones y desafíos. *Revista Venezolana de Educación*, 25(5), 120-135. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-10152024000500120](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-10152024000500120)
- Rebollo, M., & Soubirón, M. (2021). Tecnologías digitales y creatividad docente: una revisión crítica. *Revista de Innovación Educativa*, 15(1), 45-60. <https://revistas.ucm.es/index.php/REIN/article/view/REIN2101110045>
- Sánchez-Serrano, S., Pedraza-Navarro, I., & Donoso-González, M. (2022). ¿Cómo hacer una revisión sistemática siguiendo el protocolo PRISMA? *Bordón. Revista de Pedagogía*, 74(3), 51-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8583045>
- ScienceDirect. (2024). Meta-análisis sobre impacto de tecnología virtual en creatividad estudiantil. *Computers & Education*, 196, 104799. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104799>
- Selfa-Sastre, J., Tapia, M., & Barrios, R. (2022). Recursos didácticos digitales y creatividad colaborativa en educación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(3), 45-59.
- Soong, H., & Ho, C. (2021). Challenges and opportunities of AI in higher education. *International Journal of Educational Technology*, 12(3), 45-60.
- Tapia, M. (2022). Recursos didácticos digitales en la creatividad de estudiantes. *Revista Boliviana de Educación*, 2(2), 65-80. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2616-79642024000200650](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642024000200650)
- UNESCO. (2023). Marco de competencias digitales para educadores.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380471>

Vinculategica. (2024). Sinergia Piaget, Vygotsky y la inteligencia artificial en la educación universitaria. <https://vinculategica.uanl.mx/index.php/v/article/view/948>

Zambrano, J. (2024). La IA como aliado en la educación superior. *Educación y Futuro*, 12(1), 50-65.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education - where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>

**Conflicto de Intereses:** Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.